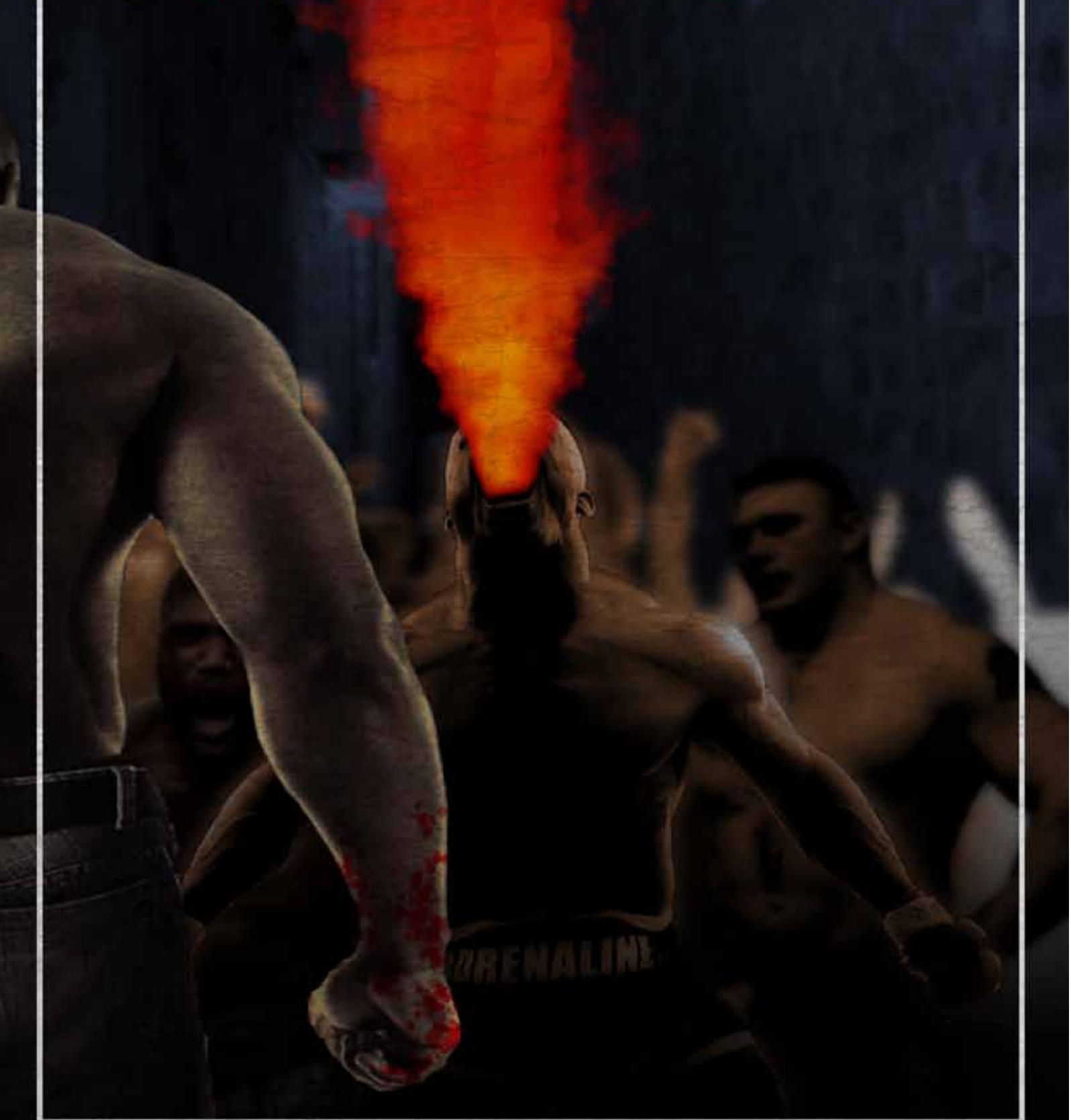


STREET FIGHTER

COMPETIDORES



Nota do Tradutor:

Esta é uma versão traduzida não-oficial, adaptada de forma amadora ao português do Brasil, rediagramada, com imagens muitas vezes alteradas e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela White Wolf, Capcom ou quaisquer partes envolvidas na publicação original.

Ela visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feita de fã para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. Se por ventura, a versão original for lançada no Brasil, ou a pedido dos envolvidos, este netbook será retirado de circulação na Internet e seu download será proibido.

www.sfrpg.com.br

CRÉDITOS

Créditos da versão original:

Escrito por: Phil Bruccato, Mike Chaney, Alessandra Clayton, James Estes, Andrew Greenberg, Rob Hatch, Harry Heckel, Ross Isaacs, John Park, Erin Kelly, Andrew Lucas, John “The Gneech” Robey

Desenvolvido por: James Estes

Editado por: David Remy

Direção de Arte: Richard Thomas

Arte da Capa: Jeff Reboer e Robert Ro

Design da Capa: Larry Snelly

Layout: John E. Park

Arte Interior: John Heartwell

Coloristas: Larry Snelly, John E. Park

Agradecimentos ao Thai Chá Gelado.

Agradecimentos especiais a Valerie Alvarez, Hadzuki Kataoka e Alex Jimenez da Capcom USA por seu suporte contínuo.

Créditos da Tradução:

Traduzido por: Fernando “SF RPG Brasil” Jr, Arnaldo “Drakón-tinos” Ferrão, Aloísio “Sanboman” Senra, Roberto “KOF RPG Brasil” Levita, Vivi e Raphael “Marshall” Lima.

Revisão por: Thiago Nuzzi, Fernando Jr e Aloísio “Sanboman” Senra

Diagramado por: Fernando Jr

Arte da Capa: Victor Rocha

Dedicatória do Tradutor:

Um muito obrigado a Eric “Musashi” Henrique e a equipe de colaboradores da Shotokan RPG por ceder boa parte do material já traduzido. Um muito obrigado a Victor “Victorious Rock” Rocha pela bela capa e pelas dicas sobre o nome do livro.

Agradecimentos especiais a maior equipe de tradutores com a qual já trabalhei, e que foram citados nos créditos acima. Sem ajuda deles este livro não estaria pronto. Agradeço também a todos os membros da comunidade Street Fighter RPG do Orkut, pela motivação e pelas visitas ao meu site.

Por fim, agradeço a Diego “Jackie” Lopes, Adail “Áries” Júnior, Rafael “Sonryu” Alípio, Rafael “Glacius” Moura, Caroline “Siren” Duarte, Bruno “Cid Snake” Messina e tantos outros jogadores que passaram por poucas e boas jogando Street Fighter comigo durante os nossos mais de dois anos de campanha.

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Todo o conteúdo aqui presente é registrado pela White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo do site www.sfrpg.com.br, evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs, isto chama-se falta de consideração, dar crédito pelo trabalho alheio a quem sequer participou.

Todas as imagens presentes neste livro pertencem aos seus respectivos autores, foram encontradas durante extenuantes pesquisas no Google Images, Deviant Art, nas HQs publicadas pela Udon e diversas outras fontes, tendo sido utilizadas neste livro sem permissão prévia. Caso tenha alguma imagem sua que você não queira aqui, me comunique que eu prontamente retirarei ela.

ÍNDICE

PRELÚDIO: O TAO DO STREET FIGHTING	5
INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO UM: INDEPENDENTES	8
CAPÍTULO DOIS: TIMES	49
CAPÍTULO TRÊS: ELENCO DE APOIO	94
CAPÍTULO QUATRO: ESTILOS	104
CAPÍTULO CINCO: DUELISTAS	117
CAPÍTULO SEIS: LOCAIS DE CONFLITO	125

O TAO DO STREET FIGHTING



*Faça seu trabalho, então volte atrás.
O único caminho para a serenidade.
- Lao Tsé, "Tao Te Ching"*

A vida é um conflito, e lutar é por vezes a solução natural do conflito. Toda cultura tem histórias de guerreiros que transformaram meros combates em um modo de vida: os Espartanos da Grécia, os Monges Shaolin da China, os Samurais do Japão, e as Amazonas da Scythia. Todos abraçaram os combates como uma forma de se viver.

Fazendo isso, eles se tornaram altamente reverenciados dentro de suas culturas - não somente por suas habilidades de combate, mas também por suas filosofias marciais, que eles utilizaram nos campos de batalha e na vida. Qualquer um pode brigar, mas um verdadeiro lutador pode ver além do próximo soco ou chute para o final iminente.

O Street Fighter, como o monge Shaolin ou guerreiro samurai, não luta simplesmente pela glória do combate, mas pelo seu auto-aperfeiçoamento e conhecimento.

Hoje em dia, entretanto, todo Street Fighter tem sua própria razão para escolher o Street Fighting como seu modo de viver.

Alguns Street Fighters tem modelos exemplares - senseis,

sifus, técnicos, ou outros mentores - que os inspiram para seguir o caminho de um lutador honrado. Lutadores honrados são aqueles que lutam de modo limpo e justo. Embora o conhecimento do uso de armas seja comum, lutadores honrados evitam usá-las; os corpos dos Street Fighters são as melhores armas; enquanto que estas armas são usadas como muletas por lutadores baixos.

Um lutador honrado tem uma razão para cada luta que entra. Não há razão para conflitos sem sentido: lutar sem razão é o domínio dos loucos e valentões. Um bom lutador deve resistir à tentação de fazer de cada conflito uma batalha. Isto é como os lutadores honrados percebem a si mesmo no mundo que fazem parte, assimilando toda situação como um conflito em potencial enquanto raramente tornam todo conflito em uma luta: a sabedoria de saber quando lutar é tão importante quanto saber quando cair fora.

Um lutador cujo espírito é frágil possui uma força física frágil como a casca de um ovo. Enquanto há grande prazer em participar da tradição do combate e saborear a glória da vitória, ele pode ser drenado em um espírito de luta se elas se tornarem rotineiras, previsíveis ou sem sentido. Na vida, assim como no Street Fighting, um lutador deve saber quando

confrontar e quando recuar. Ninguém nunca realmente sabe como uma luta irá terminar quando ela começa - e o Street Fighter filósofo afirma que é como a vida, a melhor forma de lutar é deixar ela ir como deve ser, ao mesmo tempo trabalhá-la para proveito próprio.

Treinamento em artes marciais prepara um lutador para mais do que mero combate: um lutador honrado usa o treinamento para aprimorar não somente seu corpo físico, mas sua mente e espírito também. Um lutador aprende como aplicar vários chutes, socos e bloqueios para uma situação de combate, o lutador também deve mostrar perseverança e bom julgamento. Indivíduos desonrados, na vida e no Street Fighting, são aqueles que recorrem a táticas desonrosas como um método de conseguir, o que prova ser uma vitória falsa - dentro e fora do ringue - acreditando que a vitória é mais importante do que a luta por si mesma.

Treinamento apropriado é essencial para o Street Fighting. Atividades de resistência, como corrida e saltos, são importantes para aumentar o vigor; treinamento com pesos aprimora a força; perícias de reflexos são testadas através de exercícios de velocidade, como uma pessoa com o mais rápido chute ou soco é por vezes o vencedor. Na vida, somente há uma forma de aprender a ser resistente, a ser forte e como responder rapidamente. Mas ultimamente o mais alto treinamento ambos nas artes marciais e na vida é a meditação, que ajuda a compreender a clareza mental necessária para seguir nossos instintos.

Muitos Street Fighters tem medo na primeira vez que dão um passo dentro do ringue e encaram seu oponente, mas isto é natural e uma parte do processo de crescimento. Encarar o medo é um dos maiores desafios que qualquer lutador pode enfrentar; aprender a tornar este medo em uma energia positiva é a lição mais difícil que um lutador pode dominar. Entretanto, isto é essencial para confrontar um oponente diretamente se um lutador quer uma chance de vitória. Como Morihei Ueshiba diz em "A Arte da Paz": *"Quando um oponente vem para frente, mova-se e saude-o; se ele voltar atrás, envie-o nesta direção"*.

Um Street Fighter deve sempre respeitar seu oponente. Olhar um oponente diretamente nos olhos: isto irá lhe dizer mais do que tentar observar os pés ou as mãos. Tentar antecipar um oponente com um forte bloqueio e retornar é uma excelente maneira de despir o outro lutador. Um bom lutador nunca subestima seu oponente ou a si mesmo. Um bom lutador pode tentar aprender mais do que o possível sobre um oponente, conhecer um inimigo é tão valioso quanto conhecer a si mesmo. Street Fighting permite aos participantes aumentar sua confiança e habilidades e enfrentar oponentes com várias técnicas e táticas. A "arena" é por vezes desconhecida e inesperada, mas ser um Street Fighter é sempre estar pronto para a batalha e requer somente um raciocínio rápido, habilidades físicas e muita coragem. Sempre quando a batalha é uma das vontades, a mesma lição se aplica.

Lutar é uma disciplina que poucos dominam completamente. Ela requer coragem, honestidade, sabedoria, perícia e força. Vida e o Street Fighting estão envolvidas pelo simples fato de que para vencer exige preparação. Aqueles que desafiam a si mesmos apresentam mais desafio para os outros do que aqueles que não aprendem e evoluem.

Cabe ao indivíduo decidir está preparado; somente quando encontrar a luta de sua vida saberá certeza se está pronto.



Introdução

Para conhecer a si mesmo, basta estudar-se em ação com outra pessoa.

- Bruce Lee, "O Tao do Jeet Kune Do"

Não é surpresa para ninguém que Street Fighter trate de conflitos. Street Fighters são gladiadores modernos e guerreiros urbanos, campeões místicos e desbravadores filósofos - eles são de todos os tipos, formas e culturas. Mas uma tarefa em comum na vida do Street Fighter é o conflito e a competição.

Competidores é sobre competições. É um olhar dentro e fora dos ringues; ele examina estes que chamam a si mesmos de Street Fighters e os lugares que eles frequentam. Lembre-se que os Street Fighters chamam de Tao do Street Fighting a crença que o Street Fighting é uma forma de aperfeiçoamento pessoal e logo se percebe que as distinções de dentro e fora do ringue são ilusórias. Competidores mostra as muitas maneiras que este Tao se manifesta. Raramente citado, mas sempre presente, é uma forma válida de ver o mundo de Street Fighter.

Este livro apresenta 50 personagens para inclusão em qualquer crônica de Street Fighter. Enquanto que nem todos estes personagens são Street Fighters, mas todos têm algum papel e efeito no mundo de Street Fighter. Ele também introduz novos estilos de artes marciais ao redor do mundo, bem como discussões sobre Duelistas e o uso de Armas. Competidores é para os Narradores e jogadores também: ele adiciona um repertório de ambientações, personagens para o Narrador e dá aos jogadores novas opções de personagens.

UMA NOTA PARA OS JOGADORES

Os personagens descritos em Competidores são primariamente para os Narradores incluírem em suas crônicas. Entretanto, os personagens podem ser lidos como fontes de inspiração durante a criação de personagem ou, se o Narrador permitir, jogadores podem escolher seus personagens neste livro. Entretanto, jogadores podem checar com seus Narradores primeiro para ver se ele pretende usar todos os personagens.

Jogadores podem ler certas partes de Competidores sem problemas, embora - os primeiros dois capítulos da Parte Dois contenham novos estilos e Manobras Especiais em adição às regras para Duelistas e uso de armas. Estas seções são valiosíssimas para criar novos e variados Street Fighters.

Aqui está uma visão geral de Competidores:

PARTE UM: PAPEL DA HONRA

Estes são os Competidores propriamente ditos, as pessoas com as quais seu Street Fighter pode entrar em contato - ou conflito. Alguns serão amigos e outros inimigos - mas lembre-se que nem todos oponentes são vilões! Aqueles que são oponentes dentro do ringue podem ser aliados fora dele.

INDEPENDENTES

Este capítulo apresenta lutadores solitários do circuito Street Fighter. Eles podem ter amigos e aliados, mas no ringue eles lutam sozinhos. Alguns podem se juntar a times em ocasiões especiais, mas normalmente são independentes e gostam de seguir assim.

TIMES

Mais é melhor - ao menos é o que a "filosofia dos times" diz. Este capítulo apresenta alguns times que podem ser encontrados dentro (ou fora) dos ringues.

ELENCO DE APOIO

Se você acredita que somente Street Fighters podem se opor dentro da arena, você errou. Este capítulo apresenta algumas personalidades que podem ajudar ou incomodar um Street Fighter, eles estão todos envolvidos com os processos do Street Fighting.

PARTE DOIS: O CAMINHO DO GUERREIRO

Estes são os caminhos de um Street Fighter - como eles lutam e como eles agem fora dos ringues. Somente lembre-se que uma vez Street Fighter, sempre Street Fighter. A lição que você aprende na arte marcial pode ajudar você fora do ringue e em qualquer lugar que você vá pode ser o local de um conflito.

ESTILOS

Este capítulo apresenta novos estilos e manobras especiais que podem ser empregadas por Narradores de Street Fighter ou jogadores. Alguns destes estilos e manobras são usados pelos personagens introduzidos neste livro.

DUELISTAS

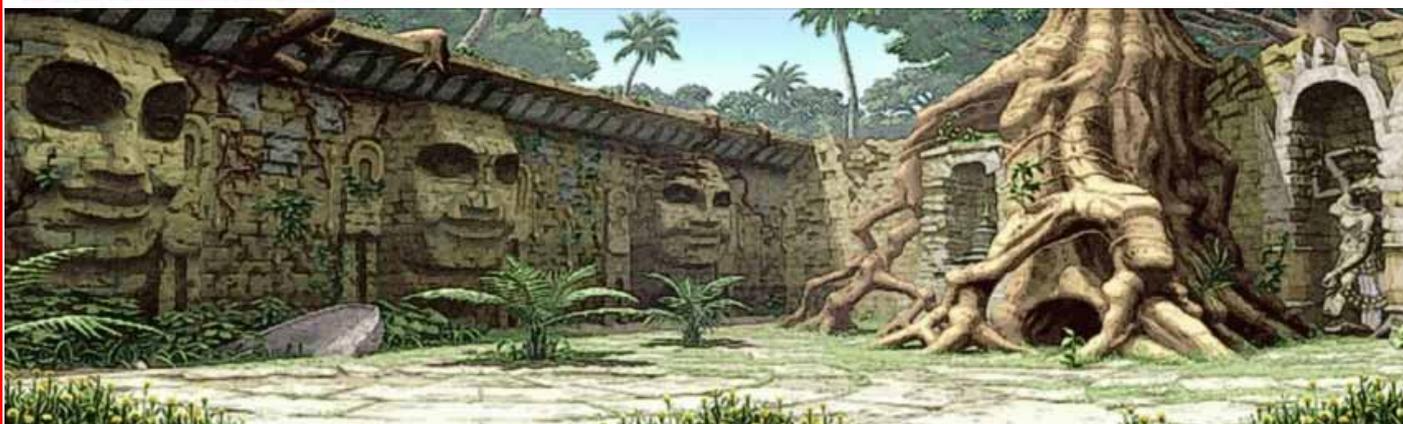
Para muitos Street Fighters, armas são desonradas; para outros, são apenas instrumentos de trabalho. Este capítulo apresenta material de sistema para Duelistas e outros guerreiros que usam armas.

LOCAIS DE CONFLITO

"O mundo inteiro é uma arena", é a frase que melhor se encaixa. Qualquer lugar que um Street Fighter vá pode se tornar um local de conflitos. Este capítulo apresenta quatro ambientes cheios de potencial para conflitos físicos e mentais.

Capítulo 1:

INDEPENDENTES



PARTE UM: PAPEL DA HONRA

Guerreiros habilidosos do passado eram astutos, misteriosamente poderosos, tão profundos que eram inconcebíveis. Somente porque eles são inconcebíveis, eu tentarei descrevê-los.

- Lao Tsé, "Tao Te Ching"

A primeira parte de Competidores é uma descrição dos competidores propriamente ditos: oponentes de todas as Divisões e Postos, exceto Guerreiros Mundiais (que nós já sabemos quem são). Viajando através do globo e demonstrando uma variedade de estilos e intenções, estes personagens podem ser usados para um número de propósitos - desde aparecer em simples disputas a encontros em partes inteiras de um crônica em andamento. Alguns destes personagens nem mesmo são Street Fighters, mas eles definitivamente demonstram o espírito de luta e estão ligados ao impacto na vida de Street Fighters por todo o lugar.

O tom de uma crônica de Street Fighter pode variar de Narrador para Narrador: ela pode ser leve e divertida ou sombria e negra. Ela pode ser conservadora, com somente personagens tradicionais e um ou outro personagem exótico como Blanka, ou pode ser um filme cheio de cores, com mutantes, ciborgues e muitas demonstrações de poderes do Chi.

Os competidores nos próximos três capítulos também variam em humor, para poder se adequar ao tom de uma variedade de crônicas, desde as de "coração mole" às "seriamente mortais".

Narradores podem usá-los ou modificá-los para melhor se encaixarem. Jogadores podem usar estes competidores também, tanto como modelos para criação de personagens ou simplesmente como Street Fighters pré-criados - somente lembre-se de conseguir a permissão de seu Narrador primeiro.

Sim, eu prefiro lutar sozinho - eu acredito que meu objetivo como Street Fighter é melhorar a mim mesmo e, por fim, somente eu posso fazer isto. O objetivo da auto-iluminação é solitário.

Embora eu tenha lutado ao lado de outros Guerreiros Mundiais em algumas ocasiões, isto tem provado ser a exceção e não a regra.

- Dhalsim, em uma entrevista particular

Este capítulo apresenta os Street Fighters solitários, que lutam independentemente de times. Talvez eles esperem seguir o caminho dos Guerreiros Mundiais, que tendem a lutar solo; ou talvez eles simplesmente não tenham encontrado um grupo que se adeqüe aos seus próprios estilos de luta e personalidades. Qualquer que seja a razão, eles quase nunca lutam com parceiros.

Os personagens neste capítulo podem ser usados de uma variedade de formas. Um narrador pode escolher personagens deste capítulo como oponentes para lutar contra os personagens jogadores. Da mesma maneira, jogadores podem selecionar personagens desta lista e enfrentá-los mano-a-mano. Qualquer um dos Street Fighters a seguir podem ser melhorados ou enfraquecidos, conforme a vontade do Narrador. Entretanto, desde que os competidores sigam o esquema de Postos, encontrar um oponente ajustável não é algo difícil.

ALEXANDER

Quem é que disse que não se fazem mais heróis?

Isto, ao menos, é a questão que guia a vida de Alexander. Ele acredita que o legado heróico da Era de Ouro - Teseu, Jasão e os Argonautas, entre outros - pode continuar. Heróis não precisam estar relegados à mitologia e folclore; eles podem viver e respirar no aqui-e-agora.

Alexander nasceu num pequeno vilarejo da Grécia - tão pequeno que nem consta nos mapas - e foi criado acreditando em antigas virtudes como honestidade, bravura e confiança. Ele ouvia sua avó contar as aventuras da Era Heróica, e ele encontrava inspiração nestas histórias atemporais. Seu tio lhe apresentou o Pancrácio, o antigo estilo de luta da Grécia clássica, e Alexander implorou que seu tio lhe ensinasse o estilo. Finalmente, vendo a persistência do jovem, ele aceitou.

Finalmente, aos 23 anos, Alex - agora transformado em um jovem homem de boas proporções e sensibilidades - tinha aprendido o Pancrácio e sentia que precisava de mais desafios. É fácil ser virtuoso, ele concluiu, em um pequeno vilarejo isolado do resto do mundo (ele está certo, apesar de tudo). Alexander decidiu entrar no Circuito Street Fighter, tão freqüentemente comentado por outros jovens. Pelo mundo afora, Alex deverá se pôr à prova, física e espiritualmente.

O "mundo real" foi uma decepção esmagadora para o jovem homem. Este mundo não queria nenhum herói. Ele já tinha heróis nos Guerreiros Mundiais, mas a maioria das pessoas não se importava com a virtude pessoal ou o heroísmo. Pior ainda, Alexander viu a raiz do mal no mundo, a hidra dos dias modernos - M. Bison e a Shadaloo.

Depois de seu desapontamento inicial, Alexander contemplou sua situação até que suas convicções foram finalmente renovadas. O fato de que o mundo não queria nenhum herói era ainda outra razão para dar-lhe um: o mundo estava tão decadente que não percebia a situação ruim em que estava. Se a Shadaloo se metesse em seu caminho, bem - ele sabe o que aconteceu com Hidra, e M. Bison poderia aprender também.

Aparência: Alexander é alto e muito musculoso - exatamente igual ao herói grego dos épicos antigos. Tipicamente, ele está sorrindo e feliz (mesmo nos ringues), mas algumas vezes ele pode ser sombrio e taciturno - particularmente conforme ele aprende mais e mais sobre o mundo.

No ringue, Alex veste um túnica branca curta (presa em um dos ombros) e braceletes nos pulsos - que somente servem para acentuar seu físico heróico. Seu cabelo negro ondulado está sempre cortado curto, caindo em anéis sobre sua testa.

Interpretando Alexander:

Primeiro você pensou que deveria inspirar e impressionar os outros, mas você está aprendendo que parte do heroísmo é lutar contra a decadência e pensar nos outros primeiro. Sempre tenta agir honradamente, incluindo aquelas vezes em que você perde... o modo como nos comportamos é tão importante quanto o que fazemos. Embora você não admita, você é um pouco vaidoso demais com sua aparência.

Lema: *Eu espero que você lute bem como você fala. Você precisará disso.*





Nome: Alexander
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Pankration
Escola: Grécia
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Protótipo de Herói
Assinatura: Mãos na cintura, peito pra fora

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●○○○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●●●●●

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ●●●○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Arena ●●●○○
 (Ruínas de um Anfiteatro) ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●○○
Foco ●●○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Power Uppercut _____
 Haymaker _____
 Spinning Knuckle _____
 Triple Strike _____
 Air Throw _____
 Grappling Defense _____
 Flying Heel Stomp _____
 Flying Head Butt _____
 Vertical Rolling Attack _____

Combos: _____

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5
Situação Atual
Vitórias: 17 **Derrotas:** 3
Empates: 0 **KO's:** 5

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

ARSLAN

Ele fecha seus braços musculosos em volta dos de seu oponente, revelando no contato - músculos contra músculos, força contra força. Como em casa, Arslan divaga - e então o piso treme através de si e ele atinge o solo, em uma superfície sólida de cimento lembrando-o de que ele não está nos gramados de Kirkpinar, em sua amada Turquia.

Arslan - cujo nome significa "Leão" - é o primeiro dos famosos praticantes de "luta-livre engraxada" da Turquia a entrar no Circuito Street Fighter. Ele é um garoto local, que tornou-se grande, trabalhando em Izmir, uma cidade costeira em Aegean, ele venceu o campeonato Pehlivan aos 22 anos, derrotando veteranos com mais de 40 anos de experiência com pensamento analítico e movimentos rápidos - alguns aprendidos assistindo vídeos contrabandeados de lutas Street Fighters. Ao invés de ficar na Turquia e ensinar seus truques aos outros, ele surpreendeu sua nação ao anunciar sua decisão de tornar-se um Street Fighter. Embora novo no esporte, o "Leão Turco" já está destinado a se tornar o primeiro Guerreiro Mundial da Turquia.

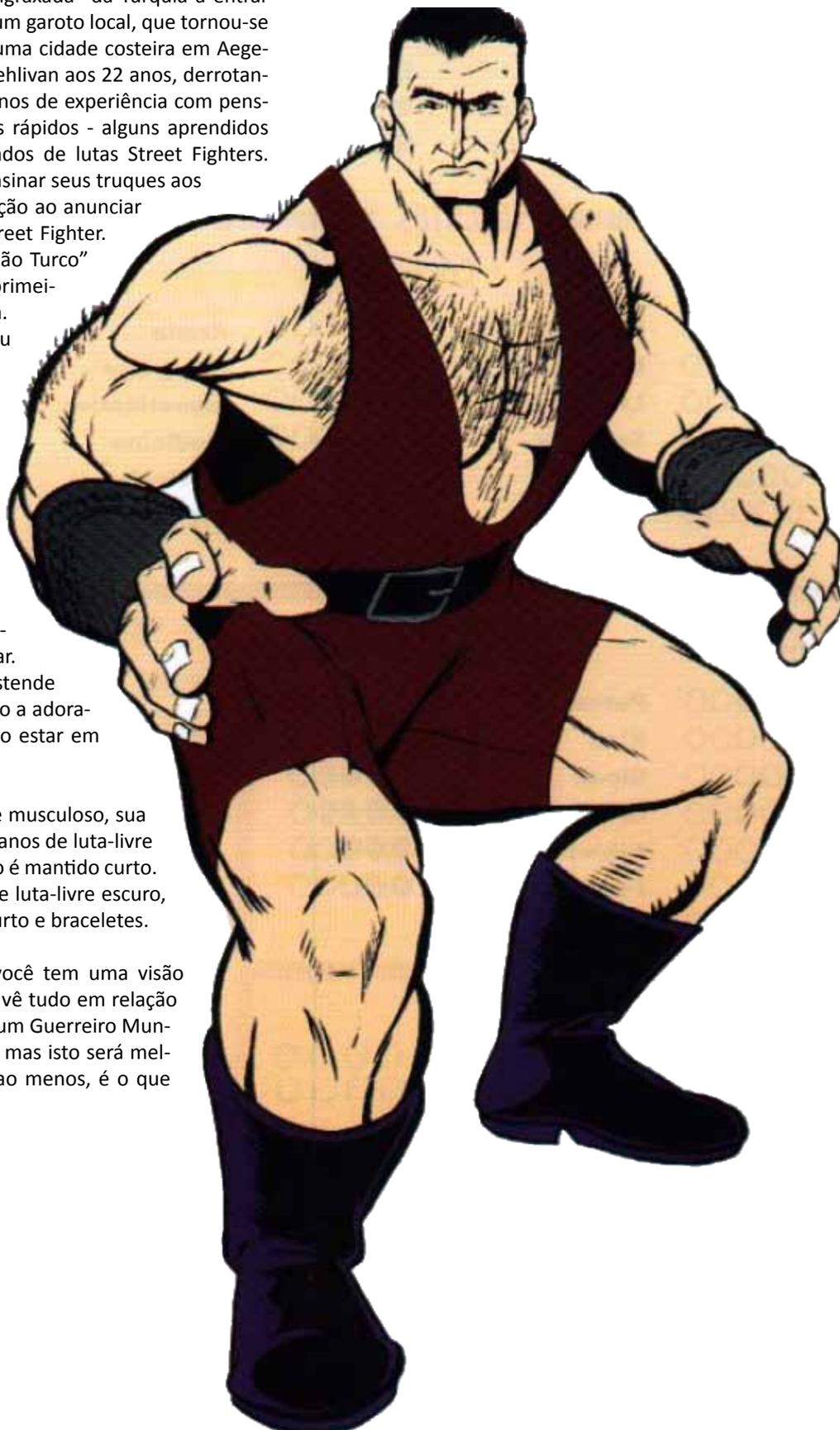
Arslan salta em direção ao seu oponente que avança rapidamente e gira em torno dele para agarrar sua cabeça em um sólido estrangulamento. Há algum mérito em não lutar coberto de graxa, ele pensa, enquanto seu oponente luta em vão para se libertar e, então, é a vez do oponente em atingir o chão duramente. Estendido no chão, o judoca geme de dor, e sabiamente escolhe não se levantar.

Arslan gira para a platéia e estende os braços para o lado, recebendo a adoração ruidosa do público. "É como estar em casa", ele reflete novamente.

Aparência: Arslan é baixo e musculoso, sua pele escuramente tingida pelos anos de luta-livre sob o sol turco. Seu cabelo negro é mantido curto. No ringue, ele veste um maiô de luta-livre escuro, um cinto largo, botas de cano curto e braceletes.

Interpretando Arslan: você tem uma visão bem simples do mundo, e você vê tudo em relação aos seus objetivos de tornar-se um Guerreiro Mundial. Você é um pouco ingênuo, mas isto será melhorado com sua maturidade - ao menos, é o que todo mundo diz para você.

Lema: *Grrrrrunt!*





Nome: Arslan
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre
Escola: Kirkpinar
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Cara Local
Assinatura: Braços e queixo erguidos

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●○○○○
Empresário ●●○○○
Sensei ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●●○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Punch Defense _____
 Kick Defense _____
 Maka Wara _____
 Back Roll Throw _____
 Air Throw _____
 Grappling Defense _____
 Knee Basher _____
 Thigh Press _____

Combos: Punch Defense para Knee Basher; Kick Defense para Back Roll Throw

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual
Vitórias: 11 **Derrotas:** 1
Empates: 4 **KO's:** 0

CHI

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

PHOENIX BRIGHT

Phoenix Bright (Fênix Brilhante) é uma filha dos anos 60, nascida em uma comunidade no Oregon. Ela e seu irmão gêmeo, Moon Shadow, foram educados a respeitar sua Mãe Terra e todos os que vivem em seu gentil abraço. Sua vida era um refúgio de idílico enlevo, um destinado à destruição. Sem o conhecimento dos residentes da comunidade, um inescrupuloso homem de negócios obteve como alvo suas terras para empreendimento. O empreiteiro tentou todos os tipos de truques legais, fiscais e políticos para tirar as famílias das terras, todos sem sucesso. Finalmente, ele usou seus contatos na Shadalo, oferecendo a eles muito dinheiro por seus serviços.

A comunidade, um refúgio pacífico da violência da sociedade moderna, estava completamente despreparada para enfrentar os métodos da Shadalo. Disfarçados como uma gangue de motoqueiros, capangas da Shadalo chegaram ao vilarejo antes do sol nascer e puseram todos os edifícios em chamas. Confusa e amedrontada, Phoenix Bright fugiu da comunidade, deixando sua família e a vida que ela tinha conhecido.

Ela correu por dias, eventualmente fazendo seu caminho até Portland onde ela informou o massacre à polícia. Com escolta policial, Phoenix fez o caminho de volta à comunidade para descobrir que o vilarejo havia sido destruído e sua família estava desaparecida. Em desespero, ela retornou a Portland com a polícia, sua vida estava arruinada.

A polícia colocou a jovem garota em um orfanato administrado por um casal de anciões chineses. O gentil ancião era um mestre de Kung Fu que reconheceu as sementes da grandeza em Phoenix Bright e a tomou sob sua tutela. Ela rapidamente tornou-se a melhor de suas pupilas e encontrou as artes marciais como uma válvula de escape para seu desespero e fúria. Seu sábio Sifu ficou tão surpreso quanto ela quando, um dia, ela irrompeu em chamas e estava, milagrosamente, sem ferimentos. Parecia que havia mais naquela jovem garota do que qualquer um tivesse suspeitado. Ambos se concentraram na descoberta inesperada e, juntos, aprenderam a controlar o fogo interior de Phoenix.

Um dia, o mestre entrou no quarto de Phoenix com notícias preocupantes. Ele tinha ouvido a respeito de um garoto americano viajando pela China que era uma imagem espelhada de Phoenix. Ele tinha também ouvido que o garoto possuía poderes similares aos dela, mas sobre o elemento do ar. Isto tinha de ser mais do que uma coincidência - mas como este garoto havia ido parar na China?

A garota estava eufórica e jurou então encontrá-lo, mesmo que ela tivesse que viajar até os confins da Terra. O mestre sabia que tal juramento seria da responsabilidade dela, e naquela noite a introduziu no circuito Street Fighter – justamente a oportunidade que ela precisava.

Aparência: Phoenix Bright é uma garota magra com longos cabelos loiros caídos constantemente sobre seus olhos. Ela tende a se vestir com roupas ao estilo anos 60 - calças bocas-de-sino, tops decotados e “contas do amor”. Ela aparenta ser delgada e desajeitada, uma imagem cultivada para encorajar seus oponentes a subestimarem-na.

Interpretando Phoenix Bright: seu pacifismo está em conflito com sua turbulência interna. Por um lado, você foi criada para ser uma pacifista; ainda assim, a violência em seu passado a forçou a se tornar uma guerreira. Você espera encontrar logo o seu irmão para que ambos possam deixar seus passados para trás.

Lema: *Esteja em paz, guerreiro. Eu meditarei por você depois que derrubá-lo no chão.*



CRUSHER

Carl "Crusher" Corcoran (Quebrador) poderia ser somente outro estúpido e bipolar capanga com atitude se não fosse uma coisa: ele é um tremendo FDP.

Crusher cresceu nas árduas ruas de Chicago, ganhando pontos com as gangues ao espancar insensivelmente qualquer um que cruzasse seu caminho. Seu chefe atual trabalha para a Shadaloo. Quando Bison enviou seu pedido mais recente por Street Fighters, Crusher recebeu um treinador e foi enviado para lutar, e como dizem, o resto é história.

Crusher não possui muita personalidade - ele assiste porcarias na TV, achando que as piadas mais crassas, com o "menor denominador comum", são hilárias, mas não consegue entender o resto. ("Cara, isto foi idiota!"). Ele faz o que seu chefe pede e ganha parte da grana. Ele gosta de lutar - ele é bom nisso. Sua idéia favorita para passar o tempo é ir para a zona baixa da cidade, procurando por algum cara inócuo em

um bar, e derrotá-lo rapidamente. **Aparência:** Crusher é alto, largo e muito feio. No ringue ele fica sem camisa, com calças de ginástica amarelas e grandes tênis de marca que ele comprou porque o pequeno mecanismo de amortecimento era "legal". Fora dos ringues, ele veste roupas baratas. Sua testa é baixa e sua face lembra a de um macaco. Em resumo, ele é a epítome do pior da humanidade.

Interpretando Crusher: Desligue a maior parte das funções de seu cérebro para interpretar Crusher: você é bem burro, e qualquer coisa que você não entende (quase tudo que exija raciocinar um pouco) você define como "idiota". Qualquer um mais fraco que você é um "fracote" e merece toda a surra que você puder dar a ele. Qualquer um mais forte que você é um "sortudo" ou um "babaca", e você irá pegá-lo na próxima vez. Eles lamentarão muito por ter mexido com você, garoto.

Lema: *Crusher comerá você no café da manhã, dãããã!*





Nome: Crusher
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre
Escola: Shadaloo
Equipe: Shadaloo

Time: Nenhum
Conceito: Capanga Fortão
Assinatura: Ri cruelmente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●○○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●○○○○
Inteligência ●○○○○
Raciocínio ●○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●●●●○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ○○○○○
Manha ●●●○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
Apoio ●●●○○
Contatos ●●○○○
Empresário ●●●●○
Recursos ●●○○○
Staff ●●○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●○○
Foco ○○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch, Stomach Pump
 Dashing Punch, Back Breaker
 Dashing Uppercut, Bear Hug
 Ear Pop, Brain Cracker
 Head Butt, Knee Basher
 Power Uppercut, Pile Driver
 Spinning Backfist
 Spinning Clothesline
 Spinning Knuckle
 Double-Hit Kick
 Punch Defense

Combos:

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 19 **Derrotas:** 7
Empates: 1 **KO's:** 15

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Não importa o que disseram, Michael Dhakmar sabia que seu avô tinha sido um herói. O velho homem cativou Michael com suas histórias desde a infância, contando a ele suas histórias de poderosas guerras e heroísmo da nobreza alemã. As atrocidades, ele clamava, tinham sido exageros, débeis mentiras das nações fracas que tinham forçado sua orgulhosa terra natal a ficar na lama duas vezes em um século. Nós temos sido abalados, dizia o velho herói, mas nunca fomos derrotados. Michael ouvia cada palavra.

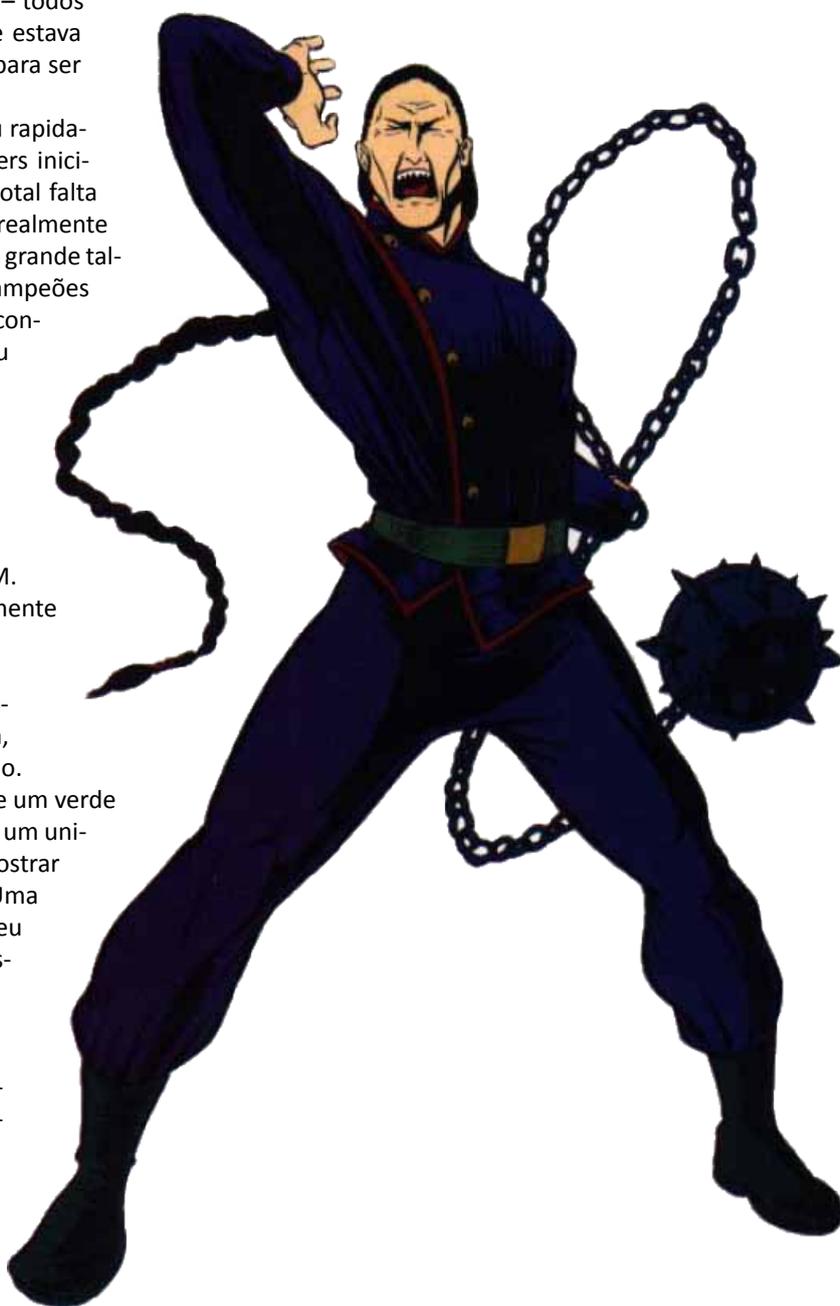
Ele começou a treinar ainda jovem. Qualquer um à volta dele que dissesse que a Alemanha estava errada durante a Segunda Guerra Mundial iria se arrepender de suas palavras. Acrobacias, boxe, luta-livre, karatê - Dhakmar pulou de arte para arte, alienando-se a todos à sua volta com sua arrogância e temperamento difícil. Amigos tornaram-se poucos e bem distantes, e Dhakmar sabia o porquê - todos eles o odiavam por sua superioridade que estava aflorando. Bem, ele raciocinou, se ele era para ser odiado, ele seria temido também.

Ele adotou um modo temível e avançou rapidamente através dos postos de Street Fighters iniciantes. Ele era bom, muito bom, mas sua total falta de honra lhe custaram o respeito que ele realmente necessitava para avançar. A despeito de seu grande talento para a luta, muitos Street Fighters campeões se recusavam a enfrentá-lo no ringue. Ele conseguiu uma luta com Vega, e isto lhe custou sua mão esquerda. Dhakmar a substituiu por uma mangual com espinhos, e agora até mesmo Vega está com muito medo de enfrentá-lo - ao menos, é o que Dhakmar dirá a você. A Shadaloo aproximou-se de Dhakmar recentemente, mas o orgulhoso guerreiro recusou juntar-se à equipe de M. Bison. A glória que ele ganhou é dele e somente dele.

Aparência: Michael Dhakmar é um gigante ariano (alemão) em excelente forma, musculoso e com a graça de um dançarino. Seus dentes são afiados e seus olhos são de um verde brilhante. Suas roupas de batalha lembram um uniforme negro de soldado, ajustados para mostrar a todos seus impressionantes músculos. Uma bola espinhosa com correntes pende de seu pulso esquerdo: esta arma mortal o desqualifica dos torneios menos sangrentos. O cabelo de Dhakmar percorre suas costas em uma trança, e possui mechas brancas, pretas e azul-gelo. Sua personalidade de arquivilão combina com sua aparência ofensiva.

Interpretando Dhakmar: você é melhor do que todos os outros. Sem perguntas, sem argumentos. Cada derrota é somente outro insulto, outra razão para esmagar todos que ficam entre você e o título que você cobiça.

Lema: *Covardes! Eu irei destruir todos!*





Nome: Dhakmar
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Variedade de Estilos
Escola: Várias
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Herói Egocêntrico
Assinatura: Gira a maçã-estrela

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●●○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ○○○○○
Manha ●●●○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●○○○○
Liderança ●●●●○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ○○○○○
Investigação ●●○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●●●○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
Contatos ●●●●○
Fama ●●●○○
Empresário ●●○○○
Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●○○○○
Mangual ●●●○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Power Uppercut _____
 Air Throw _____
 Foot Sweep _____
 Head Butt _____
 Dragon Kick _____
 Head Bite _____
 Back Breaker _____

Combos: Head Butt para Head Butt (Dizzy); Apresamento para Brain Cracker

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre _____
Posto: 5 _____

Situação Atual
Vitórias: 14 **Derrotas:** 8
Empates: 0 **KO's:** 13

CHI

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

DRAKIS

Drakis abriu suas asas e deslizou nos quentes vapores do vulcão, fazendo círculos aleatórios enquanto analisava distraidamente os arredores abaixo em busca de sua presa. Como o jovem lorde de seu clã, ele estava certo que tinha assuntos mais urgentes para tratar, mas neste momento ele não conseguia pensar em um sequer.

Repentinamente, ele sentiu como se tivesse batido com força contra uma parede rochosa - ele havia sido capturado em algum tipo de campo de força que o segurava firmemente e retinha seus movimentos. Ele estava caindo rapidamente - e então, sem aviso, ele estava...em algum outro lugar.

Era uma câmara iluminada por tochas, cheia de mesas com livros espalhados. Drakis encontrava-se em pé no centro de um círculo com símbolos arcanos desenhados ao redor do mesmo. Defronte dele estava parada a criatura mais estranha que Drakis já havia visto. Ela era baixa, e tinha a forma de um homem-dragão sem asas e sem cauda, exceto que ele tinha uma pele suave e pálida, e usava camadas de roupas sobre seu corpo, e tinha uma cara achatada e a cabeça redonda. Atrás dele, sentado em um larga cadeira que parecia um trono, estava outro dos alienígenas, vestindo uma roupa vermelha e algum tipo de cobertura em sua cabeça, fitando-o com seus olhos vermelhos brilhantes.

“Um demônio!” - o alien largo disse. Eu tive sucesso em invocar um demônio!”. Esta não era a língua que Drakis falava, mas ele conseguia entender de alguma maneira.

“Onde eu estou?”, ele falou, “Quem é você? O que está acontecendo aqui?”

“Você não pode romper o círculo,” o alien largo disse “Você deverá me obedecer!”

Drakis furioso e confuso disse, “É assim, então?” Ele agarrou o alienígena largo em volta do que ele imaginava ser sua garganta, elevando-o acima do solo e arremessando-o para o lado. “Eu não sei como você me trouxe aqui, mas estou partindo!”

M. Bison observou Drakis fugir, rindo sinistramente “Interessante...” ele disse.

Aparência: Drakis tem aproximadamente 2,4m de altura e tem a aparência de algo como uma gárgula com cabeça reptiliana de um dragão. Ele possui imensas asas parecidas com a de morcegos e uma longa cauda, e sua pele escamosa é de um tom de cor verde-escuro. Ele não veste roupas, mas se ele precisar carregar algo irá usar uma sacola ou cinto com bolsos.

Interpretando Drakis: Você está preso neste mundo alienígena - você já voou por ele todo e determinou que este não é lugar algum de seu planeta natal. Este planeta se parece com um mundo bem atrasado – eles nem ao menos colonizaram nenhum planeta de seu sistema solar ainda. A maioria da população é covarde e muito supersticiosa. Quase sempre que você tenta se aproximar de alguém, eles fogem de medo ou tentam ganhar fama às suas custas, porque você se parece com criaturas nefastas de seu folclore.

Com os poucos que você conseguiu conduzir uma conversa lúcida, você descobriu que você foi trazido até aqui por uma organização chamada Shadalo, e, até onde você sabe, eles são os únicos que podem enviá-lo de volta para casa.

Lema: *Para de me apontar suas quinquilharias religiosas e me diga onde estou!*

Nota: Drakis é muito forte, e em um conflito irá se aliar com qualquer lado que possa levá-lo de volta para casa. Desta forma, ele é algo como um personagem “coringa” – tanto os Street Fighters quanto a Shadalo terão um poderoso amigo se puderem convencer Drakis de que irão ajudá-lo. Se ele notar que lhe será mais vantajoso, ele trocará de lado a qualquer momento ou mesmo abandonará ambos os lados e atacará sozinho.

Não demorará muito para que ele consiga ver que a Shadalo não tem comprometimento algum em ajudá-lo, e isso pode convencê-lo de que nenhum humano é confiável. Um tremendo esforço terá de ser feito por parte dos Street Fighters para convencê-lo do contrário.





Nome: Drakis
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Homem-Dragão
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Homem-Dragão
Assinatura: Fumaça das narinas

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ●●●●○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ○○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●○
Condução ○○○○○
Liderança ●●●●○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ●●●●○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Híbrido Animal (Dragão) ●●●●○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●●●
Foco ●●●●○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Flight, Flying Head Butt
 Head Butt, Flying Heel Stomp
 Tail Sweep, Kippup, Toughskin
 Maka Wara, Rolling Attack
 Head Bite, Thunderstrike
 Ripping Bite, Vertical Rolling Attack
 Neck Choke, Wall Spring
 Throw, Fireball, Flying Body Spear
 Air Smash, Flying Fireball
 Beast Roll, Inferno Strike
 Diving Hawk, Repating Fireball
 Upper Tail Strike, Dragons Tail

Novas Manobras Básicas:

Bite (5), Claw (5), Tail (5)

RENOME

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: NA

Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - **Derrotas:** -
Empates: - **KO's:** -

CHI

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SAÚDE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

DUNATIS

Ian MacLaren nasceu nos planaltos Escoceses, sendo seu pai o capataz em uma mina local. Logo que Ian ficou velho o bastante, ele foi trabalhar nas minas, ao lado de seu pai, da mesma maneira que incontáveis gerações de MacLarens antes dele. Seu pai tinha sido um boxeador de algum renome em sua juventude e os dois praticavam e treinavam juntos cada dia após o trabalho. A vida era boa para a família MacLaren até que uma tragédia os atingiu.

Um dia, uma explosão selou centenas de trabalhadores, incluindo os dois MacLarens, na mina. Dentro das escuras entranhas da terra, os mineradores se esforçaram freneticamente para escapar. De algum modo, o medo e o terror despertaram o poder oculto do rapaz conforme ele descobriu que podia manipular a terra em volta dele. Usando seus poderes recém-descobertos, Ian conseguiu salvar os mineradores soterrados, mas não antes que dezenas já tivessem morrido devido a ferimentos e asfixia, incluindo seu querido pai.

Ian estava desolado pela perda e jurou pela honra da memória de seu pai continuar sua carreira no boxe. Ele tomou o nome Dunatis (deus das montanhas entre os Celtas) e entrou no circuito profissional de boxe. Em breve ele descobriu que seus poderes elementais o tornavam mais poderoso do que seus oponentes podiam aguentar. Era inevitável que ele fosse trazido ao circuito Street Fighter, onde ele poderia encontrar oponentes mais desafiadores.

Aparência: Dunatis gosta de mostrar seu extraordinário físico no ringue, vestindo somente um kilt (saia escocesa) e botas macias. No topo de uma bota está um Sgain Dubh, uma pequena faca usada na maneira tradicional dos clãs dos planaltos.

Interpretando Dunatis: você é honrado, mas possui o temperamento forte dos planaltos, especialmente quando envolve desrespeito contra sua amada Escócia. Você acredita que toda ação que você toma reflete sobre seus ancestrais, para o bem ou para o mal. Você sempre tenta dar o seu melhor para honrar a memória de seu falecido pai. Você pretende retornar eventualmente para sua preciosa terra natal com aquela dama especial (com a qual você ainda precisa se encontrar) e educar jovens rapazes para continuar o legado dos MacLaren no ringue.

Lema: *Sim, camarada, você pode ter um bom nome além do outro lado do lago, mas nós não o conhecemos nos planaltos.*





Nome: Dunatis
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Boxe
Escola: Maclaren
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Elemental da Terra
Assinatura: Highland fling sobre o oponente.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●●
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●●○○
Perspícia ●●○○○
Manha ●●●○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●○
Condução ●●○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Elemental (Terra) ●●●●●
Aliados (Clã McLaren) ●●●○○
Arena (Mina de Carvão) ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●○○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●○○○○
Foco ●●●●●
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump, Wall
 Fist Sweep, Weight
 Dashing Uppercut
 Head Butt
 Head Butt Hold
 Haymaker
 Elemental Skin
 Elemental Stride
 Pit
 Stone

Combos: Jab para Fist Sweep para Pit (Dizzy); Head Butt para Dashing Punch para Haymaker (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□

CHI

●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□

HONRA

●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□
 ●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8
Situação Atual
 Vitórias: 38 Derrotas: 2
 Empates: 2 KO's: 36

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Gina Gibson cresceu nos subúrbios de Washington D.C, a filha de pais amorosos. Sua infância foi feliz, e ela queria pouco: lições de cavalgada, aulas de balé, um carro quando ele chegasse aos 16 - ela tinha tudo. Quando seu irmão mais velho Leonard se envolveu com as artes marciais, ela seguiu seus passos. Os dois estudaram karatê por anos em uma escola no shopping. Era óbvio desde o princípio que Gina era uma estudante melhor que seu irmão. Encorajada por Leonard e seus instrutores, ela entrou em um torneio, o qual ganhou. Ela tem sido firmemente comprometida com as artes marciais desde então.

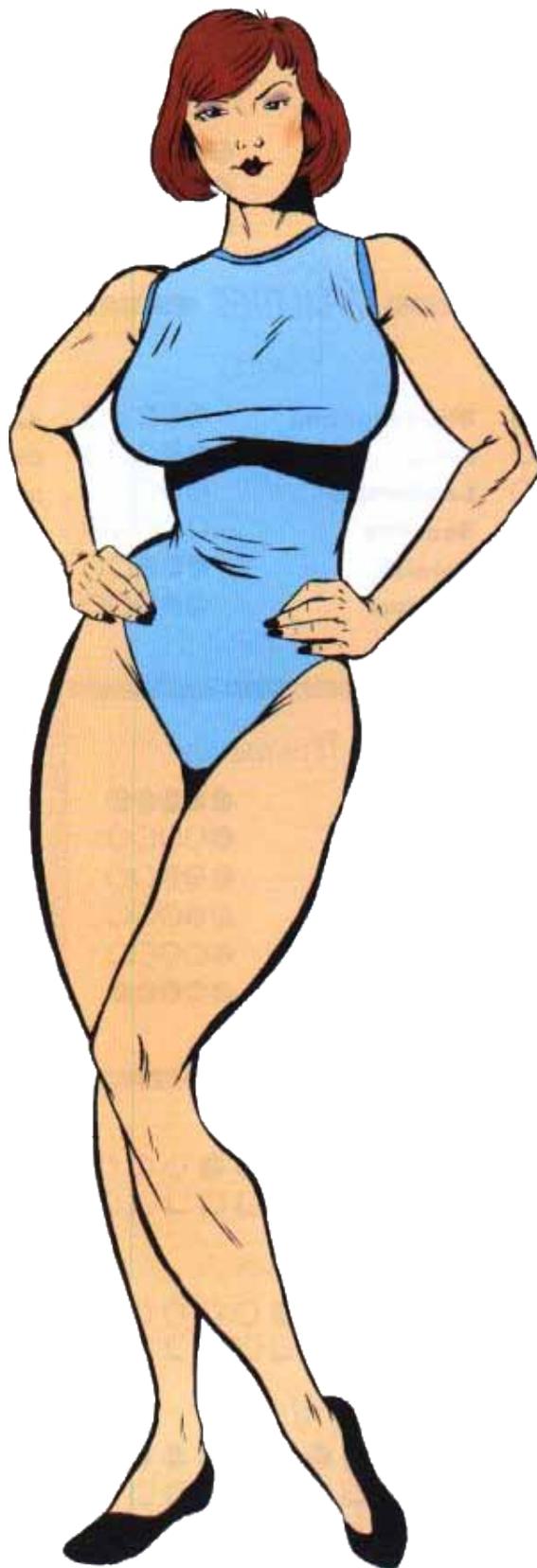
Gina praticou sua arte durante o ensino médio e a faculdade. Vencendo torneio após torneio, ela chamou a atenção do Mestre Renkei, um mestre de Karatê Shotokan que ficou impressionado por sua habilidade e dedicação. Ele se ofereceu para tomá-la como sua pupila, e ensinou-a muito mais do que qualquer dojô comum poderia. Gina aceitou. Renkei contou a ela suas histórias sobre Ryu e Ken e suas façanhas na arena Street Fighter. Nela, ele dizia, ele via o mesmo potencial para a vitória. Ela logo entrou no circuito Street Fighter como "A Garota Gibson", com seu irmão como seu empresário.

Aparência: Gina possui uma face fresca, sendo uma jovem bonita mulher com uma excelente saúde. Ela é a epítome de toda mulher americana. Seu cabelo escuro é mantido curto em um elegante, porém prático corte. Ela prefere jeans e camisas e um par de botas de cano-curto, mas veste um uniforme de ginástica no ringue. Ela possui um sorriso brilhante e fácil que atordoar qualquer um que olhar para ela.

Interpretando Gina: você é feliz, uma jovem mulher bem sucedida. Tudo é brilhante e cheio de potencial. O mundo é a sua ostra. Aqueles sonhos estranhos que você vem tendo - sobre homens maus com máscaras de cirurgiões e estranhos equipamentos de ficção científica - aborrecem-na de tempos em tempos. Você pondera sobre o que eles significam. Você se diverte com o circuito Street Fighter, mas o ama porque você pode passar muito tempo com seu irmão. Se qualquer coisa acontecer com Lenny, você não sabe o que faria.

Lema: *Você não ama os espetáculos e sons de um torneio? Tudo é tão colorido e excitante. É uma pena que eu tenha que enfrentá-lo na terceira luta!*

Nota: Gina não suspeita que toda a sua vida é uma mentira, e que ela não é inteiramente humana: ela é um experimento genético. Número Nove. Geneticamente desenvolvida para ser a máquina definitiva de combate, GX-9 foi criada em um laboratório. Concebida em tubos de ensaio, criada em uma incubadora e treinada por soldados, ela é o produto de um projeto secreto, dirigido por cientistas da Shadaloo e financiada pelo dinheiro da organização. Suas memórias felizes são falsas, implantadas pelos cientistas para lhe dar um passado "normal". Ela não sabe que Leonard é um agente da Shadaloo, sendo sua missão cuidar dela. Agora o projeto está próximo de entrar em sua terceira fase - ativá-la como uma guerreira da Shadaloo.





Nome: Gina Gibson/ GX-9
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Dojô Renkei
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mutante
Assinatura: Flexões

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●●●●
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●●●●●

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●●
Interrogação ●●●○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●●○
Manha ●○○○○
Lábia ●●○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●●○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ●●●●○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●●
Computador ●●●○○
Investigação ●○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliado (Lenny) ●○○○○
Apoio (Shadalo) ●●●●●
Empresário ○○○○○
Sensei ●●●○○
Staff ●●●●○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●●
Chute ●●●●●●
Bloqueio ●●●●●
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●●○
Foco ●●●●●
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Dragon Punch, Kippup
 Power Uppercut, Jump
 Spinning Back Fist, Stunning Shout
 Double Hit Kick
 Double Dread Kick
 Whirlwind Kick
 Throw
 Maka Wara
 San He

Combos: Power Uppercut para Roundhouse; Strong para Strong para Whirlwind Kick (Dizzy); Stunning Shout para Whirlwind Kick; Spinning Back Fist para Double Dread Kick;

RENOME

Glória
 ●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6
Situação Atual
Vitórias: 24 **Derrotas:** 2
Empates: 2 **KO's:** 17

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Kai O'Hare deveria ter morrido quando ele tinha 12 anos de idade, quando a balsa fretada para sua excursão da escola foi apanhada em uma rajada de vento frenética e afundou. Seus colegas e professores afundaram, juntamente com a tripulação do pequeno barco - mas Kai foi encontrado numa praia em Oahu, inconsciente, mas sem ferimentos.

O pai de Kai, um capitão da marinha, estava grato e agradeceu aos céus, mas não insistiria neste assunto - "Nós não olhamos para Deus e exigimos dele explicações", seu pai diria. Mas sua mãe, uma nativa havaiana, levou-o aos kahunas, buscando por respostas sobre o que salvou seu filho.

Os kahunas lhe disseram a razão depois de muitas preces e adivinhações - seu filho não era um mero mortal: os deuses deram a Kai o dom de comandar os mares e as águas, e este dom foi o que o deixou em segurança. Os kahunas se ofereceram para ensiná-lo como controlar seus poderes enquanto, ao mesmo tempo, lhe instruíam na sagrada arte do Lua - a mãe de Kai prontamente aceitou, e seu jovem filho começou a estudar Lua.

A vida era simples, mas difícil para Kai. Em adição aos seus estudos acadêmicos normais, ele aprendeu os caminhos do Lua. Ele começou com um simples condicionamento físico, o qual lhe ajudou a desenvolver seu corpo em crescimento numa firme máquina musculosa. Ao mesmo tempo, ele aprendeu a disciplina mental e como controlar seus poderes elementais - os quais ele manteve em segredo de seu pai, amigos e colegas, conforme os kahunas lhe instruíram. Kai tinha pouco tempo para o lazer. Sua adolescência foi isolada, e até mesmo solitária.

Quando ele tinha 18 anos, ele estava acompanhando seu pai e alguns amigos oficiais da marinha em uma viagem de barco. Um dos convidados tinha virado um alvo de M. Bison por ter interferido nas atividades da Shadaloo nas Ilhas do Pacífico. Quando o navio já estava bem longe do porto, a "tripulação" do barco, durante os coquetéis, revelaram suas identidades ao sacarem suas armas e começarem a atirar.

Kai não teve escolha. Em um momento, ele revelou quão mortal o Lua poderia ser, bem como toda a extensão de seus poderes elementais. Ele salvou o navio e seus passageiros, cuidando dos pretensos assassinos. Os kahunas declararam que os deuses haviam falado. Ele agora era conhecido, e agora ele deveria combater o crescente mal que ele havia acabado de encontrar. Kai juntou-se ao circuito Street Fighter em parte para encobrir seus reais motivos, e em parte porque ele buscava treinamento adicional.

Aparência: Kai é um jovem bem desenvolvido com feições exóticas herdadas de sua herança pacífico-gaélica. Ele tipicamente mantém seu cabelo escuro em um rabo-de-cavalo e no ringue veste um sarongue curto (saia havaiana) decorado com um redemoinho de ondas e água. Os bíceps de Kai ostentam tatuagens polinésias.

Interpretando Kai: você ainda não sabe por que está fazendo isso. Sim, seu pai poderia ter morrido, mas você preveniu isso. Sua personalidade não sente esta grande cruzada contra a Shadaloo, para a qual seus professores dizem que você foi convocado. Mas eles têm estado certos até aqui, então você concordou em cooperar com suas decisões. Além do mais, Street Fighting é divertido - a primeira diversão que você teve desde que começou a treinar com os kahunas.

Lema: *Você acha que eu estou um pouco úmido atrás da orelha? Hah! [whooooosh!]*





Nome: Kai
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Lua
Escola: Hawaii
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Elemental da Água
Assinatura: ensopa o oponente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ●○○○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●●○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Elemental (Água) ●●●●●
Arena (enseada) ●●○○○
Aliados ●●●○○
Recursos ●○○○○
Contatos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●○○○○
Bloqueio ●●○○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●○○
Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Drain _____
 Drench _____
 Elemental Stride _____
 Heal _____
 Pool _____
 Spinning Back Fist _____
 Triple Strike _____
 Knee Basher _____
 Sleeper _____

Combos: _____

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3
Situação Atual
Vitórias: 7 **Derrotas:** 2
Empates: 2 **KO's:** 2

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

KIRITAN

Kiritan não se lembra de nada sobre sua vida antes de emergir como um adolescente da selva, e nem possui desejo algum de reconstruir sua vida passada. Tudo o que ele sabe é que ele é tratado quase como um deus – tenha ele nascido nesta forma meio-homem/meio-tigre, ou tenha sido o resultado de algum experimento arcano, isso está além de seu conhecimento ou discernimento.

Logo após sua aparição, Kiritan foi adotado por um bondoso pandekar, ou mestre de Silat. Seu pai adotivo lhe ajudou a se ajustar à vida e instruiu-o no Silat, parcialmente como uma maneira de controlar o lado bestial de Kiritan; Kiritan provou ser bastante capaz, como seu pai adotivo suspeitava, e logo Kiritan se tornou um campeão local.

Kiritan rapidamente se tornou respeitado como um dos mais impressionantes lutadores de Silat da Malásia; embora ele não tenha adquirido a disciplina ou aptidão mágica de seu pai pandekar, suas habilidades marciais eram soberbas. Alguns, é claro, começaram a reivindicar uma origem sobrenatural para ele - isto já era esperado. Enquanto Kiritan não dava crédito a estas teorias, ele certamente não fez nada para desmistificá-las. Ele logo rompeu relações com seu pai, que se recusou a ensinar a Kiritan qualquer das técnicas mais avançadas até que ele aprendesse a ter humildade.

As notícias das proezas de Kiritan se difundiram além da Malásia também, e logo Street Fighters viajavam para lá para testá-lo em batalha. Kiritan descobriu que adorava isso - Street Fighters eram muito mais desafiadores do que os habitantes locais e ele deixou a Malásia para se tornar ele mesmo um Street Fighter.

Desde que entrou no circuito, Kiritan tem se tornado algo como um celebridade-dupla: fãs de Street Fighting amam a aparição de artes marciais raras e incomuns, e a natureza animal de Kiritan o torna ainda mais exótico. Ele está orgulhoso de sua herança malaia - bem, ao menos ele acha que é Malaio - e de estar ajudando o nome do Silat.

Aparência: o corpo inteiro de Kiritan é coberto por um revestimento moreno assemelhado a pêlos curtos de gato, repleto de listras de tigre. Seu rosto possui feições aproximadamente felinas – incluindo o topete de pêlos e a mandíbula - e seus olhos são de um verde esmeralda. Sua aparência de tigre é completada com uma cauda. Ele está em excelente forma física, graças à sua herança única – a qual ainda precisa ser explicada - e ao seu estilo de vida agitado.

No ringue ele veste somente uma tanga, para acentuar seu físico híbrido e esguio, e pulseiras e caneleiras de bronze.

Interpretando Kiritan: você é jovem e prepotente. Embora você não seja completamente egoísta, você se coloca bem no topo de sua lista de preocupações. Você ama a atenção da imprensa e a adoração dos fãs - mas você deseja que seu pai pare de ser carrancudo e lhe veja lutar ao menos uma vez.

Lema: *Grrrrr!!!*





Nome: Kiritan
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Silat
Escola: Malásia
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Híbrido Tigre
Assinatura: Cruza os braços, ergue o queixo.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●●●●
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●●○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●●●
Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Híbrido Animal ●●○○○
Empresário ●●○○○
Recursos ●●●○○
Fama ●●○○○
Mascote (Gato) ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●●●
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Tearing Bite _____
 Ripping Bite _____
 Pounce _____
 Triple Strike _____
 Lightning Leg _____
 Grappling Defense _____
 Backflip Kick _____
Novas Manobras Básicas:
 Mordida(2), Garra (2) _____

Combos: Pounce para Ripping Bite;
 Garra para Backflip Kick

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual
Vitórias: 14 **Derrotas:** 4
Empates: 0 **KO's:** 3

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

LADY KAHN

Quem é ela, esta misteriosa mulher que apareceu no circuito Street Fighter sem fanfarra? Quem é esta figura velada cujos movimentos são poesia, que dança levemente para fora do caminho de seu oponente e com ataques simples e fluidos o reduz a uma forma imóvel prostrada no chão?

Ela somente atende pelo nome de Lady Khan. Sua identidade verdadeira deve ser ocultada, ou a reputação de seu pai como um diplomata Bengali poderia ser arruinada. Fatima Khan - sendo Khan um sobrenome comum entre os muçulmanos do sul da Ásia - é uma das poucas mestras de Baraqah, uma arte marcial secreta e ilusória do Islã, mas para seus amigos e família ela é somente uma estudante graduada em Washington D.C.

Fátima começou a estudar Baraqah quando era uma criança em Bangladesh, ensinada por um dos últimos mestres da arte. Seus pais foram relutantes a princípio, temendo que os praticantes do estilo Baraqah fossem um grupo de estranhos místicos heterodoxos, mas Fátima persuadiu-os do contrário. Ela foi excelente em seus estudos - todos eles, incluindo caligrafia e filosofia - e provou ter um verdadeiro dom para o Baraqah. Sua devoção ao Baraqah e suas disciplinas relacionadas verteram em si pelo resto de sua vida, tornando-a mais intensa e séria, mas ao mesmo tempo pacífica e aceitável.

O primeiro teste à fé de Fátima veio aos 17 anos, quando sua mãe foi morta por um carro-bomba. Seu pai vinha aconselhando seu governo contra as negociações com Mriganka, levando Bangladesh a retirar as negociações; "terroristas" retaliaram explodindo o automóvel da família Khan. Fátima chorou e jurou em silêncio que ela se juntaria a jihad (guerra santa) contra a Shadalo. Ela dobrou seus esforços no treinamento e começou a construir um plano de ação.

Ao mesmo tempo em que Fátima Khan iniciava seus estudos de graduação como advogada, em Washington D.C, Lady Khan aparecia pela primeira vez no circuito. Lady Khan parece preferir lutar contra Street Fighters de equipes da Shadalo. Por enquanto ela continua seu treinamento em preparação para o dia em que ela deverá levar a sua luta contra a Shadalo para a própria Mriganka.

Aparência: Fátima Khan possui uma beleza exuberante, sua pele da cor do crepúsculo, com olhos negros e um longo cabelo ébano. Ela veste-se como uma típica estudante universitária - calças jeans, tênis e blusas. Em ocasiões mais formais, ela vestirá um sari bengali. Lady Khan veste-se com roupas simples, justas e amarradas na cintura com cordas - a qual ela é capaz de desemaranhar rapidamente e usar como um chicote ou garrote quando necessário. Como Lady Khan, seu cabelo é preso em um rabo-de-cavalo com um cordão simples, e a metade inferior de seu rosto é coberta por um véu.

Interpretando Lady Kahn: você é quieta e reservada - embora você certamente saiba como se desprender como Fatima Khan! - e fala o mínimo possível. Você é uma oponente misericordiosa, preferindo interromper os ataques do inimigo a devolvê-los com violência, mas você não hesita em causar dor se necessário. Entretanto, você almeja nada mais do que pôr seu chicote em volta do pescoço de Bison e enviá-lo ao Paraíso para o seu bastante atrasado julgamento final.

Lema: *Talvez o Paraíso tenha piedade de sua alma.*





Nome: Lady Kahn
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Baraqah
Escola: Bangladesh
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mulher Misteriosa
Assinatura: Se abaixa para rezar.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●○○○
Destreza ●●●●●
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●●
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ●●○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●○○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●○○○○
Investigação ●●●○○
Medicina ●●●○○
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Sensei ●●●●●
Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●●○
Foco ●●●●○
Chicote/Corda ●●●○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Dislocate Limb, Sleeper
 Disengage, Deflecting Punch
 Ice Blast, Triple Strike
 Regeneration, Foot Sweep
 Missile e Energy Reflection
 Stunning Shout
 Grappling Defense
 Iron Claw
 Back Roll Throw

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 6
Situação Atual
 Vitórias: 20 Derrotas: 4
 Empates: 3 KO's: 8

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

SARAH LEWIS

Aparentemente, a família de Sarah sempre foi o modelo do sonho americano suburbano - a casa, o carro, o cão. Mas por trás das máscaras desenhadas, onde os vizinhos nunca poderiam ver, havia algo completamente diferente - o pai alcoólico e vão, a mãe abusiva, as brigas constantes. Sarah aguentou até o seu 18º aniversário, e então foi embora o mais rápido que pôde.

Seis estados distante, sozinha em uma cidade estranha, Sarah decidiu que ela precisava de uma direção em sua vida. Ela sabia que ela precisava aprender uma forma de defesa pessoal, então ela procurou por “artes marciais” nas páginas amarelas. E um anúncio lhe chamou a atenção: “A gentil arte da defesa pessoal”. Ela havia tido pouca e preciosa gentileza em sua vida, e estava faminta por mais.

Era uma nova vida para ela: ela tinha sua própria casa, onde ninguém podia maltratá-la - ela a compartilhava somente com seu gato, que era muito afetuoso desde que o seu prato estivesse cheio. No clube de Aikidô, ela tinha amigos, amigos de verdade que podiam ajudá-la a lidar com seus problemas, e acima de tudo, ela estava aprendendo a tomar conta de si mesma. Com o Aikidô, ela não sentia mais medo de qualquer estranho que ela conhecesse.

Ela mergulhou no estudo do Zen, e então no Taoísmo, com vigor e entusiasmo - aqui estava uma filosofia que mostrava a ela que a vida era boa, e que não era uma constante luta entre forças opostas, mas um ciclo harmonioso e interdependente do positivo e do negativo. Tendo visto quase nada além de aspectos negativos da vida por tanto tempo, ser capaz de finalmente ver o lado positivo era como um milagre para ela.

Seis anos mais tarde, Sarah agora é uma faixa preta em Aikidô e reconhece que está apenas começando a dar os primeiros passos. Ela já tinha participado de muitas competições de Aikidô, mas mesmo quando ela as vencida, ela sentia-se insatisfeita com a experiência. Ela passou a sentir que o estudo do Aikidô era muito pesadamente arraigado à academia - que as formas que ela havia aprendido eram quase inúteis na aplicação no “mundo real”. Ela vagueou de torneio em torneio até que encontrou o circuito Street Fighter. Ela não tem grande desejo por Glória, ou de se tornar uma Guerreira Mundial, mas ela está interessada em competir contra ao menos um praticante de cada um dos principais estilos de luta e vencê-los. Quando este objetivo tiver sido completado, ela voltará a seus estudos regulares.

Aparência: Sarah é de média altura, com um cabelo castanho claro de comprimento médio, usualmente jogado para trás em uma trança francesa, e olhos castanhos amendoados. Ela veste um tradicional gi de Aikidô no ringue e roupas soltas e casuais fora dele. Ela quase sempre traz um sorriso - mesmo quando está perdendo. Ela parece ter satisfação em cada pequeno prazer com uma calma desapegada.

Interpretando Sarah: Você já foi uma delinquente, com neuroses de sobra e indo para os estágios iniciais do alcoolismo, sua vida sofreu uma guinada de 180º e você agora é uma jovem mulher feliz, segura e sábia.

Você não possui malícia para com ninguém – você nem ao menos odeia tipos como M. Bison - mas isto não significa que você fique parada e deixe as pessoas cruéis simplesmente agirem como quiserem. Quando você vê alguém causar dor aos outros, você fará o seu melhor para pará-lo. Você tem estado tão completamente imersa no Aikidô e no Taoísmo que isso reflete em todos os aspectos de sua vida - você é terna, gentil, pacífica e, ainda assim você é forte, e possui um tipo de autoridade “efetiva”.

Lema: *Todo o esforço que você depositou naquele soco cruzado foi desperdiçado ao simplesmente eu dar um passo para trás. Agora você está ficando cansado, e eu nem mesmo suei.*





Nome: Sarah Lewis
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Aikidô
Escola: Oakland Aikidô
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Estudante Sábia
Assinatura: Sorri e reverencia.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●○○○
Liderança ●●●○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ●○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●○○○○
Investigação ●●○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●●○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
Recursos ●●○○○
Sensei ●●●○○
Contatos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●○○
Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch, Pin
 Double Hit Kick, Improved Pin
 Foot Sweep, Jump
 Monkey Grab Punch, Kippup
 San He, Throw
 Air Throw
 Deflecting Punch
 Grappling Defense
 Zen no Mind

Combos:

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 3
Situação Atual
Vitórias: 5 **Derrotas:** 4
Empates: 1 **KO's:** 0

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

MATRIX

Matrix é um enigma, envolto em mistério. Ninguém, nem mesmo Matrix, sabe de onde ela veio. Alguns dizem que ela foi um experimento em cibernética abandonado, enquanto outros acham que ela foi desenvolvida como um protótipo de assassino cibernético e escapou. Tudo o que se sabe com certeza é que ela apareceu no circuito Street Fighter há 2 anos e está crescendo em fama.

Durante seu tempo no circuito ela fez poderosos amigos e igualmente poderosos inimigos. Uma vez, em uma entrevista televisiva, ela foi questionada sobre seus implantes mecânicos - em particular, onde eles foram fabricados. Matrix respondeu que embora ela não tivesse uma resposta definitiva, seus membros artificiais “deveriam ter sido construídos nos EUA - somente os EUA possuem a especialidade para tais obras-de-arte”

“E o Japão?” o repórter perguntou. Matrix recompôs seu ar superior, dizendo, “Japão? Todo mundo sabe que a eletrônica japonesa não chega nem perto de ser sofisticada como sua contraparte americana. Porque eles não são mais do que meras imitações aproveitadoras da boa e velha ingenuidade americana.”

Independente da inverdade estrondosa desta afirmação, o Japão ficou furioso com a falta de tato de Matrix. Desde aquele momentâneo lapso de discrição, o qual foi televisado repetidamente pela NHK Tokyo, a vida de Matrix tem se tornado uma luta após a outra. Lutadores japoneses, ciborgues em particular, procuram por Matrix, jurando fazê-la pagar caro por sua arrogância. A maioria destes ciborgues acabaram derrotados, mais por sua falta de experiência e treinamento do que por alguma vantagem tecnológica que Matrix pudesse ter sobre eles.

Desde então Matrix tem desenvolvido um respeito aversivo pelos japoneses e sua engenharia avançada. Embora ela possa respeitar os japoneses agora, ela ainda está sendo procurada e desafiada por Street Fighters deste país. Embora tente o quanto possa, ela simplesmente não consegue abalar o rótulo de sectária.

Aparência: Matrix é uma jovem mulher de constituição média com cabelo azul curto. Ela poderia ser considerada atraente se não fosse pelas placas artificiais cromadas em suas pernas e em seu braço direito. A maioria dos homens acha seu olhar exótico extremamente sensual à distância; quando perto, a maioria dos seus fãs mais durões acha o toque gelado de sua mão desencorajador. Dentro da arena, ela veste uma roupa justa de academia para permitir liberdade de movimentos, mas prefere cobrir seus membros prateados.

Interpretando Matrix: você é uma proscrita sem memória de sua origem ou de sua família. Isto a torna difícil de integrar-se à sociedade. Você tende a chicotear com comentários agressivos aqueles que lhe aborrecem. Com mais frequência que o comum, esses depoimentos da sua língua afiada metem você em problemas. Você diz o que está em sua mente, freqüentemente sem perceber as implicações disso.

Lema: *Nossa, isso foi só uma piada! Controle-se, está bem?*





Nome: Matrix
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ciborgue
Assinatura: Posa sensualmente.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●○○
Perspicácia ●○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
Computador ●●●○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Cibernético ●●●○○
Fama ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●○○○
Apresamento ●○○○○
Esportes ●●○○○
Foco ●●●●○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump _____
 Fist Sweep _____
 Air Smash _____
 Power Uppercut _____
 Spinning Back Fist _____
 Double Hit Kick _____
 Double Dread Kick _____
 Slide Kick _____
 Shock Treatment _____

Combos: Jump para Slide Kick para Power Uppercut (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 5

Situação Atual
 Vitórias: 15 Derrotas: 7
 Empates: 0 KO's: 13

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Quase todo mundo já ouviu falar do enigmático Meia-Noite (Midnight). Embora ele não seja um Guerreiro Mundial, a maioria dos Street Fighters o consideram apenas um passo abaixo deste Posto. Ele aparece misteriosamente, derrota todos os desafiantes, e então desaparece de volta para as sombras da noite. Por anos, Meia-Noite tem travado uma guerra contra a Shadaloo, tornando-se um constante empecilho para as operações de M. Bison. Apesar das melhores investidas da Shadaloo, a organização ainda não eliminou Meia-Noite. Um bom número de chefes da Shadaloo cancelaram suas operações ao saberem que Meia-Noite poderia estar na área. O que ninguém sabe é que este misterioso Street Fighter, temido e respeitado ao redor do mundo, está morto.



Meia-Noite tinha um assistente, um jovem homem chamado Alexander Matthews. Alexander cresceu venerando Street Fighters, e ele treinou nas artes marciais. Entretanto, Alexander ficou desencorajado depois de algumas falhas em torneios. Ele decidiu cair fora do circuito e ver se ele podia conseguir algum dinheiro como carregador de toalhas, enquanto ele direcionava seus esforços para sua nova ambição, o drama. Alexander imaginou que ele podia ganhar o bastante para se sustentar com o salário de pessoal de apoio do circuito até que ele conseguisse sua grande chance.

Meia-Noite encontrou o jovem homem, viu algo nele e ofereceu a Alexander um trabalho bem pago como seu assistente. Alexander aceitou e, repentinamente, ele se viu envolvido em uma guerra em tempo integral com a Shadaloo. Uma vez que a Shadaloo identificou-o como estando com Meia-Noite, Alexander imaginou se ele algum dia estaria em segurança. Ele se ressentiu tanto de seu trabalho quanto de seu mentor.

Meia-Noite trabalhou com Alexander, forçando-o a aprimorar suas artes marciais e praticar sua representação. Depois de um tempo, Alexander parou de se ressentir de Meia-Noite. O Street Fighter começou a educar Alexander acerca das atividades da Shadaloo e contou a Alexander sobre M. Bison. Conforme Alexander aprendia mais, ele percebia que a Shadaloo tinha que ser detida. Ele entendeu as razões por trás da guerra secreta de Meia-Noite.

Na noite em que Meia-Noite morreu - emboscado e mortalmente ferido pelos Revenants da Shadaloo - ele conseguiu alcançar Alexander primeiro. Conforme Alexander segurava seu mentor em seus braços, ele fez um último pedido. Ele pediu a Alexander para dar certeza que a guerra nunca acabaria. Por dias, Alexander esteve dividido entre tentar voltar ao mundo real ou lutar a guerra de Meia-Noite. Ele sabia a escolha que queria fazer, mas como ele poderia lutar contra a Shadaloo? Meia-noite tinha lhe deixado dinheiro, mas dinheiro não poderia parar M. Bison. Finalmente, Alexander tomou sua decisão. Ele pode não ser o Meia-noite... mas se ele fosse um ator bom o bastante, ninguém jamais saberia.

Aparência: como Meia-Noite, Alexander veste um traje ninja preto, seu rosto inteiro está envolto em uma máscara opaca. Em público, Alexander veste-se casualmente, com jeans e camisetas.

Interpretando Midnight: Você sabe que “o verdadeiro” Meia-noite está morto, mas contanto que o mundo não saiba, a guerra dele contra a Shadaloo pode continuar. Você se arrisca pouco, preferindo aparecer enigmaticamente, fazendo alguns poucos depoimentos criptografados, e até mesmo desferindo alguns socos contra agentes da Shadaloo, e então desaparecendo. Você começou a buscar por aliados nesta longa cruzada, porque você sabe que não conseguirá interpretar este papel para sempre.

Lema: *Tal como este é o destino daqueles que sofrerão minha ira. [risada sinistra]*



Nome: Midnight
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu
Escola: Midnight (verdadeiro)
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ator
Assinatura: Some em uma nuvem de fumaça.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●○○○
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●○○○
Lábia ●●●●○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●●○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ○○○○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●●●●○
Fama ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●○○○○
Esportes ●●○○○
Foco ●●○○○
Bastão ●●●○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Shikan-ken _____
 Boshi-ken _____
 Shuto _____
 Power Uppercut _____
 Triple Strike _____
 Punch Defense _____
 Deflecting Punch _____
 Jump _____
 Shrouded Moon _____

Combos: Bloqueio para Bastão Strong ; Punch Defense para Foot Sweep

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: NA _____
Posto: - _____
Situação Atual
Vitórias: - **Derrotas:** -
Empates: - **KO's:** -

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

PRAETORIAN

O sentimento é o mesmo em todo lugar: a adrenalina corre durante a batalha, o entusiasmo das multidões ensurdecedoras, e a exaltação da gloriosa vitória. Ele pára sobre seu oponente caído, seu corpo musculoso molhado de suor, suas mãos erguidas triunfantemente para os céus, e sempre seu pensamento é o mesmo: Em lugar algum a batalha é tão excitante quanto neste mundo.

Dos muitos mundos que ele visitou, nenhum tem um sistema tão organizado ou extenso de gladiadores como este. Houve uma época em que ele foi forçado a viajar de planeta em planeta para lutar com guerreiros - geralmente prisioneiros como ele - com uma variedade de estilos marciais e poderes incríveis. Mas ele pode encontrar todos aqui.

O destino foi gentil para com ele no dia que sua nave roubada colidiu com a Terra.

Evitando por muito pouco a destruição flamejante iniciada devido a uma brecha no tanque de combustível da nave, ele fugiu para as montanhas ao redor e tratou suas muitas feridas, físicas e mentais. Ao menos, ele encontrou liberdade de seus donos e perseguidores que o forçaram a lutar batalha após batalha. Isto não era lutar como ele imaginava - ele havia nascido para isso, afinal - mas seu espírito estava impaciente e ansiava por liberdade. Então ele roubou uma nave e fugiu, iludindo o Phalanx e finalmente chegando a este planeta antes que uma falha dos sistemas o forçasse a aterrissar.

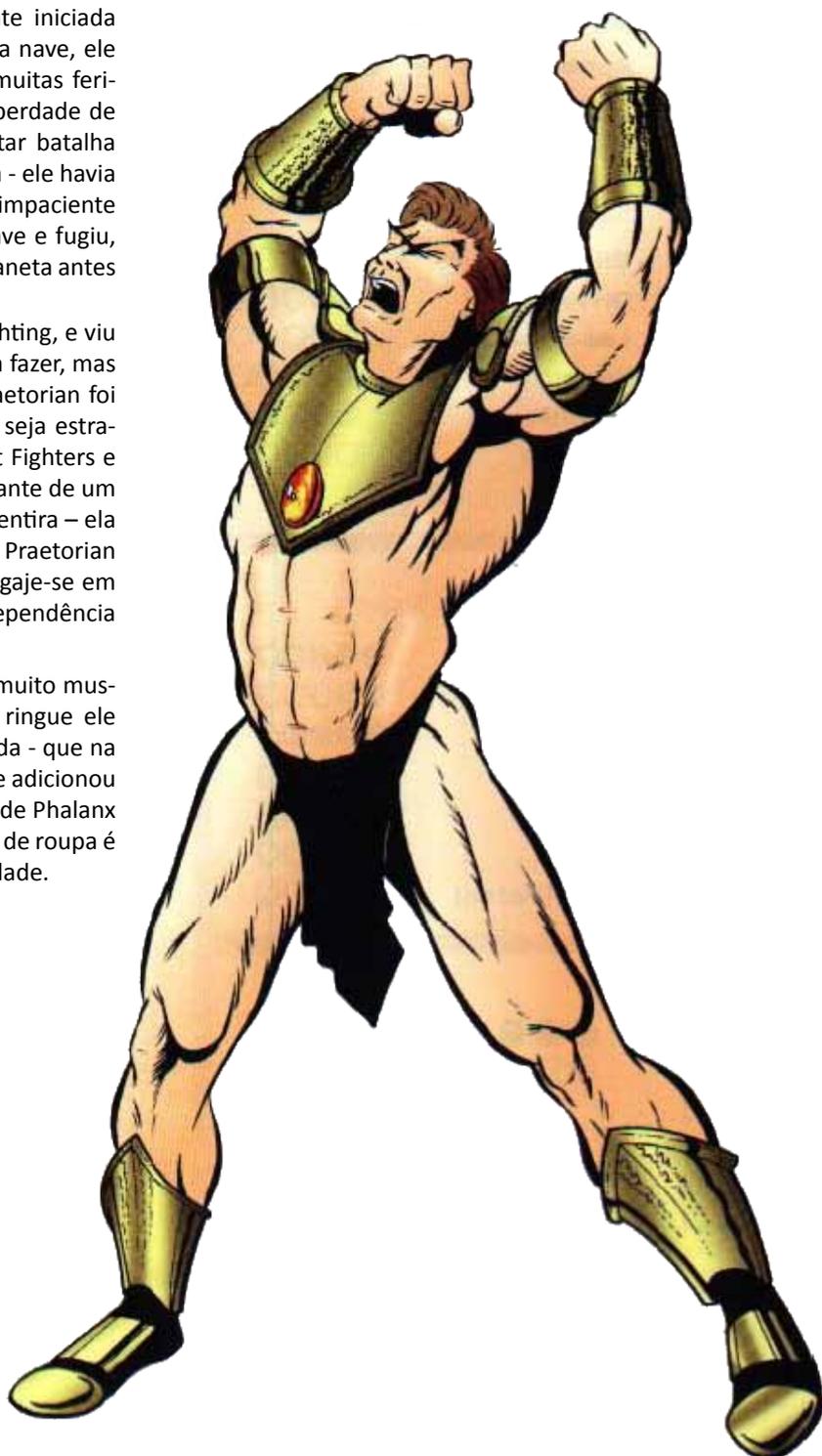
Eventualmente, ele aprendeu sobre o Street Fighting, e viu nele a chance de fazer o que ele havia nascido para fazer, mas sem as obrigações da tirania de Phalanx. Aqui, Praetorian foi bem recebido e apreciado. Embora sua aparência seja estranha, ele não é mais estranho do que outros Street Fighters e ele é reconhecido como nada mais do que um mutante de um ou outro tipo. Ele está contente em manter esta mentira - ela é preferível à verdade sobre seu passado. Embora Praetorian seja um competente duelista e ocasionalmente engaje-se em combate com armas, ele prefere a liberdade e independência de lutar na divisão Estilo Livre.

Aparência: Praetorian é um alto humanóide muito musculoso com pele bronzeada e cabelo escuro. No ringue ele veste sua tradicional armadura de gladiador dourada - que na verdade expõe seu corpo mais do que o protege. Ele adicionou uma tanga preta à sua roupa. Escravos gladiadores de Phalanx tipicamente não vestem nada, então qualquer peça de roupa é considerada como luxo e uma insígnia de sua liberdade.

Interpretando Praetorian: Por enquanto, você viaja pelo circuito, testando sua força contra as dos outros gladiadores, finalmente feliz com seu destino na vida. Você está aprendendo devagar como viver a vida como um homem livre e não como um escravo. Sua única dificuldade é em ajustar-se às poucas restrições e regulamentos impostos no Street Fighting - consideravelmente mais do que o combate "vale-tudo" dos currais de gladiadores de Phalanx. A liberdade que antes você só sentia nos ringues agora você também aproveita fora deles.

Mas o que aconteceria se Phalanx encontrasse você - ou este mundo?

Lema: *Venha, Street Fighter - vamos nos encontrar como iguais no ringue!*





Nome: Praetorian
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Jerr-If'nawhan
Escola: Gladiadores de Phalanx
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Gladiador Alienígena
Assinatura: Braços e rosto para os céus!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●●●●
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ●○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●○
Condução ○○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●●●
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ●●○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●○○○○
Fama ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●●
Chute ●●●●●
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●●●
Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch, Kippup
 Power Uppercut, Regeneration
 Hyper Fist, Tough Skin
 Foot Sweep, Shock Treatment
 Double Hit Kick, Triple Strike
 Psychokinetic Channeling
 Maka Wara
 Punch Defense
 Missile Reflection

Combos:

RENOME

Glória
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 9
Situação Atual
 Vitórias: 52 Derrotas: 2
 Empates: 1 KO's: 43

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

JACKIE QUACE

“Aqui está ilegal, e então aqui é ilegal” – é dessa maneira que Jackie raciocina sobre seu hobby Street Fighting com sua profissão como policial. “Olha, existe tanta coisa ilegal agora que todo mundo está descumprindo a lei de alguma forma. Eu não sou uma babá, eu sou uma policial. Eu mantenho as pessoas a salvo. Eu vou atrás de traficantes, ladrões, psicopatas que pensam que aterrorizar pessoas inocentes é divertido. Street Fighters são todos adultos - eles sabem que eles estão fazendo. É uma estupidez e uma perda de tempo querer prender Street Fighters enquanto os verdadeiros criminosos estão por aí.”

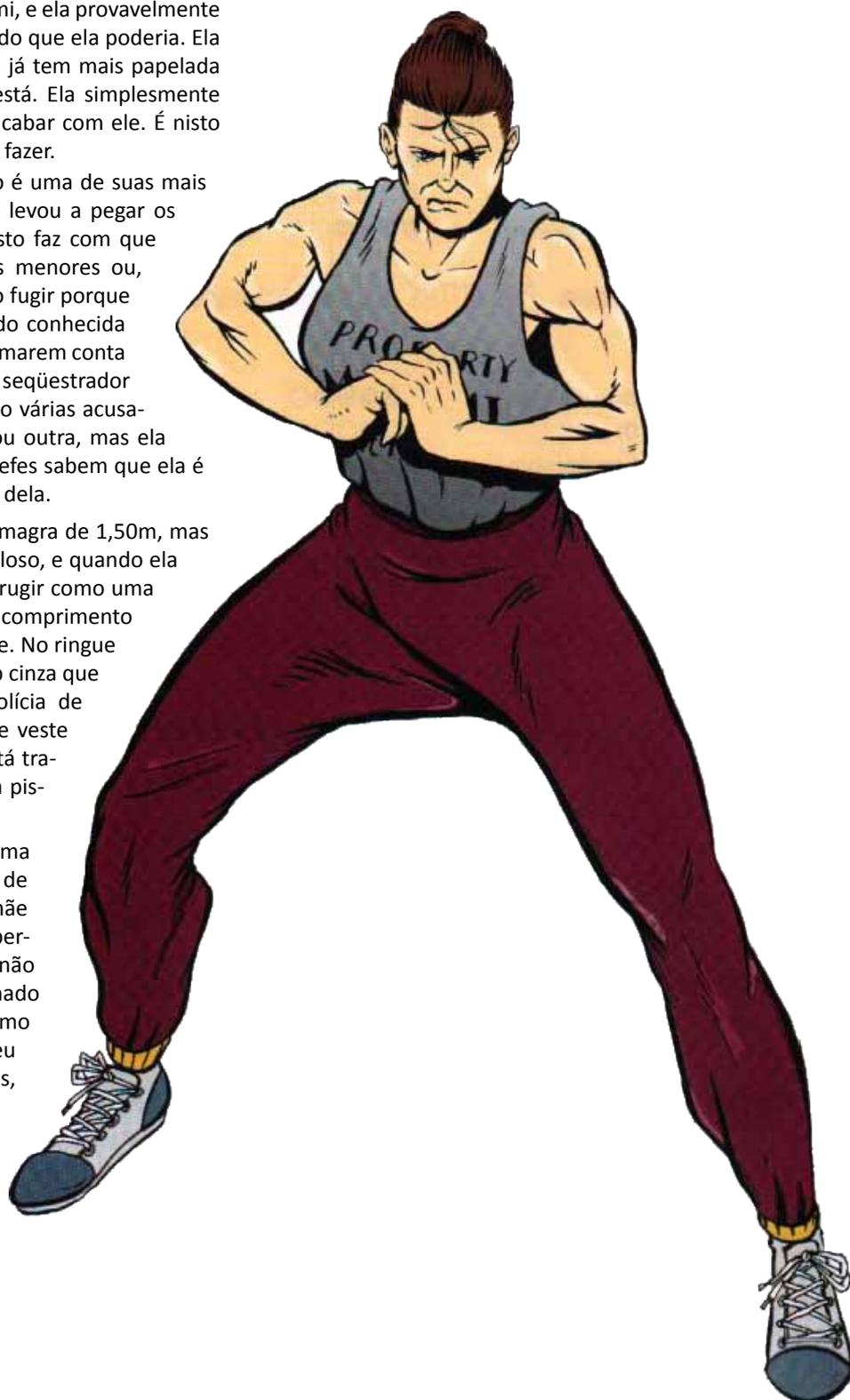
Jackie é um oficial dedicada em Miami, e ela provavelmente tem sido promovida muito mais vezes do que ela poderia. Ela não quer um cargo administrativo: ela já tem mais papelada do que ela é capaz de cuidar como está. Ela simplesmente quer encontrar o bandido culpado e acabar com ele. É nisto que ela é boa, e é isto que ela gosta de fazer.

Jackie acredita que seu julgamento é uma de suas mais valiosas ferramentas, e sua intuição a levou a pegar os culpados diversas vezes. Entretanto, isto faz com que ela tenha tendência a ignorar crimes menores ou, em raras ocasiões, a deixar o criminoso fugir porque “eles tiveram suas razões.” Ela tem sido conhecida também por deixar as suas emoções tomarem conta de si quando embosca um assassino ou seqüestrador particularmente esquivo, e ela tem tido várias acusações de brutalidade aparecendo vez ou outra, mas ela não deixa que isto a aborreça. Seus chefes sabem que ela é uma boa policial, e eles ficarão ao lado dela.

Aparência: Jackie é uma mulher magra de 1,50m, mas seu corpo é rígido como ferro e musculoso, e quando ela assume sua “voz de policial” ela pode rugir como uma leoa. Seu cabelo é castanho escuro, de comprimento médio, e geralmente está em um coque. No ringue ela veste calças largas escuras e um top cinza que diz “Propriedade da Academia de Polícia de Miami”. Fora do ringue ela geralmente veste camisas de flanela e jeans. Quando está trabalhando, ela usa seu uniforme e uma pistola.

Interpretando Jackie: você é uma policial durona e sensata. Você veio de uma família de policiais - seu pai e mãe eram ambos policiais, e eles tentaram persuadi-la a ser qualquer outra coisa que não fosse uma policial. Seu pai foi assassinado em serviço e sua mãe se aposentou como uma velha amarga, mas você ama o seu trabalho. Você gosta de ajudar pessoas, mas principalmente você gosta de caçar bandidos.

Lema: *Vamos garotão, me dê o seu melhor golpe.*





Nome: Jackie Quace
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Judô
Escola: Polícia de Miami
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Tira dura-na-queda
Assinatura: Cracks knuckles!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●●●●○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●●●○
Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●●○○
Liderança ●●●○○
Segurança ●●●●○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ●○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●●○○○
Investigação ●●●●○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
Apoio ●●○○○
Contatos ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
Chute ●○○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●○○
Foco ○○○○○
Pistola ●●●○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Power Uppercut, Jump
 Spinning Back Fist, Kippup
 Air Throw
 Grappling Defense
 Improved Pin
 Pin
 Throw
 Air Smash
 Breakfall

Combos: Throw para Pin (Dizzy);
 Bloqueio para Improved Pin

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

HONRA

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5
Situação Atual
 Vitórias: 12 Derrotas: 7
 Empates: 2 KO's: 2

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

RAVANA

Ele rasteja pela noite, espreitando nas mais escuras sombras de nosso mundo, buscando uma satisfação encontrada no sangue e na dor. Ele é Ravana, o Demônio Gritante (pois Ravana significa “grito”), anteriormente aprisionado em um templo na Índia até que arqueólogos acidentalmente o libertaram no mundo; agora, ele ronda pelo mundo, provando sua força contra aqueles mais merecedores de seu desafio.

Ravana é um rakshasa, um dos demônios da mitologia Indiana. Sua espécie foi banida de nosso mundo, trancada atrás de uma grande barreira; mas ele foi deixado para trás, preso a um leito enterrado em um templo subterrâneo abaixo de Calcutá. Agora, com os selos de sua prisão quebrados, ele está livre para correr a Terra.

Sendo um dos demônios guerreiros, Ravana anseia por nada mais que derramamento de sangue e violência; foi a sua insaciável sede por combate que levou-o a atacar os deuses e foi por seu orgulho e tolice que ele foi aprisionado para contemplar sua burrice. Imóvel por milênios, sua meta era apenas escapar, mas, em vez disso, ele aprendeu a virtude da paciência.

Quando Ravana foi libertado, ele viu que um admirável mundo novo o aguardava, um novo campo para derramar sangue. Entretanto, ele não poderia mais travar guerras sem pensar. Em vez disso, ele decidiu que seria mais cauteloso ao selecionar sua presa, escolhendo apenas os mais valiosos guerreiros. Se a presa fosse uma vítima desafiadora, Ravana poderia se banquetear com seu coração e cérebro, para honrá-lo e absorver seu poder. Embora os deuses pareçam ter desaparecido, ele encontrou uma equipe valorosa de oponentes no circuito Street Fighter. Uns poucos lutadores têm desaparecido, e seus corpos horrivelmente mutilados vêm sendo encontrados mais tarde. Entretanto, a existência de Ravana permanece um segredo.

Agora ele aguarda em silêncio, observando seu novo campo de batalha. Ele espreita nas sombras de torneios e assiste aos melhores lutadores, contemplando sua próxima presa.

Aparência: Exceto por sua pele vermelho-escura, Ravana aparenta ser humano. Seu longo cabelo é de um preto opaco e seu corpo é imensamente musculoso e cheio de cicatrizes. Seu rosto é tipicamente sem expressão, denunciando poucas emoções que não sejam prazer quando um oponente mostra uma certa medida de habilidade ou ousadia. Ele luta vestindo uma simples tanga longa junto usa adornos dourados como braceletes e um cinturão. Quando está caçando, ele fica armado com sua pata e seu katar.

Lema: *Prove a si mesmo, guerreiro - eu estou com fome esta noite.*





Nome: Ravana
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Rakshasa
Assinatura: Uivo alucinante!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●●●
Destreza ●●●●●●●●
Vigor ●●●●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●●○○
Manipulação ●●○○○○
Aparência ●●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●●●
Inteligência ●●●●○○
Raciocínio ●●●●●●

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○○
Interrogação ○○○○○○
Intimidação ●●●●●●
Perspicácia ●●●●○○
Manha ○○○○○○
Lábia ○○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●●●
Condução ○○○○○○
Liderança ○○○○○○
Segurança ○○○○○○
Furtividade ●●●●●●
Sobrevivência ●●●●●●

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●○○
Computador ○○○○○○
Investigação ●●●●○○
Medicina ●●○○○○
Mistérios ●●●●●●
Estilos ●●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES

____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●●●●
Chute ●●●●●●
Bloqueio ●●●●●○
Apresamento ●●●●○○
Esportes ●●●●●○
Foco ●●●●●●
Faca/ Espada ●●●●●●

MANOBRAS ESPECIAIS

Triple Strike, Fireball
 Flying Knee Thrust, Yoga Flame
 Slide Kick, Yoga Teleport
 San He, Ghost Form
 Cannon Drill, Regeneration
 Missile Reflection, Stunning Shout
 Spinning Foot Sweep
 Energy Reflection
 Extendible Limbs

Combos:

RENOME

Glória
 ○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: NA _____
Posto: - _____
Situação Atual
Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

RIX

Richard Hardell, mas conhecido nas ruas como “Rix,” iniciou como uma boa criança em uma péssima vizinhança. Guerras de gangues eram constantes, mas Rix sempre se conseguia evitá-las. Ele ia para a escola, ele estudava duro, ele fazia tudo que era a coisa “certa” a fazer.

Quando os tumultos de Los Angeles estavam em seu pior momento, Rix estava tentando desesperadamente fugir para casa e sair das ruas - ele foi encontrado pela polícia, golpeado na cabeça com um cassetete e jogado em uma van. Ele passou três dias na cadeia, e saiu de lá uma pessoa muito diferente.

Ele estava furioso, desiludido e frustrado. Ele estava exasperado com o secretário que o havia prendido por causa da cor de sua pele; ele estava furioso com a sociedade que tinha criado a situação; ele estava cansado de ficar ouvindo que se ele fizesse a coisa certa, a vida poderia ser boa.

Mas, acima de tudo, ela estava cansado de depender da misericórdia dos outros. Se algum gângster viesse pra cima dele com uma faca, ou algum policial com um cassetete, ele não conseguiria se defender. Ele decidiu que se deveria haver opressão para ser feita, ele seria o opressor.

Ele perambulou em diversas escolas de artes marciais mas foi impaciente com todas elas - ele não estava interessado em aprender uma forma de esporte, ele queria aprender a lutar. Finalmente ele encontrou um dojô num beco que dizia ensinar “as técnicas secretas de luta do Jeet Kune Dô”. O lugar era 75% “feijão-com-arroz”, mas 25% era técnica real; isto, combinado com estudo cuidadoso do combate, era o bastante para começar. Ele entrou no circuito Street Fighter, mas foi derrotado estrondosamente - mas ele aprendeu da experiência e entrou em outra luta, a qual ele venceu. Ele tem competido regularmente desde então, vencendo mais do que perdendo, refinando sua técnica a cada luta.

Aparência: Sendo um alto e esbelto afro-americano, com cabelo curto e olhos penetrantes, Rix é inteligente e está constantemente examinando sua situação. No ringue ele fica sem camisa, vestindo somente calças largas e uma faixa na cabeça, ambos vermelhos.

Interpretando Rix: você é o típico jovem problemático. Você é basicamente uma boa pessoa, mas você tem uma incrível inclinação para se meter em problemas nos lugares mais inócuos, e isto o tira do sério. Você tem notado que deixa sua raiva tomar conta de você, o que geralmente o leva a problemas maiores ainda. Você não segue mais as regras dos outros - você faz suas próprias regras agora. Você segue os ditames da sua consciência - mas algumas vezes a tentação o leva a ponderar, o que o leva aos problemas...

Lema: *O ponto fraco do Air Hurricane Kick é que se você se abaixar e desferir um Hanstand Kick, e acertar um ponto de pressão específico, você sabe no que vai dar.*





Nome: Rix
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Jeet Kune Dô
Escola: Mundo Real
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Garoto Amargurado
Assinatura: Sopra as unhas e esfrega no peito

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●○○
Perspicácia ●●●●○
Manha ●●●○○
Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●●○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Head Butt, Flying Heel Stomp
 Hyper Fist, Jump
 Power Uppercut, Kippup
 Backflip Kick, Air Hurricane Kick
 Handstand Kick
 Deflecting Punch
 Punch Defense
 Throw
 Air Smash

Combos: Bloqueio para Handstand Kick; Jab para Strong para Jump + Roundhouse (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4
Situação Atual
Vitórias: 7 **Derrotas:** 7
Empates: 1 **KO's:** 2

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

O pai de Bruce Garibaldi, Enrico, era o “cabeça” de um grande sindicato do crime em Nova York; a mãe de Bruce morreu em um acidente de carro quando ele ainda era uma criança. Quando ele não estava estudando nas mais exclusivas escolas internas do mundo, ele estava de férias em locais exóticos e badalados, longe dos negócios da família: seu pai queria que ele se tornasse um médico ou um legítimo homem de negócios, não um gângster.

A despeito de sua afluência - ou por causa dela - Bruce sentiu-se mal-amado. Ele quase nunca via seu pai, em vez disso gastava seu tempo com seus capangas. Ele tornou-se determinado em fazer o seu nome sozinho e devotou-se aos estudos. Ele também aprendeu a lutar com os professores da academia e com personal trainers, praticando por horas todos os dias. Seus professores se preocupavam com o fato de o garoto parecer ser bem mais velho que a sua idade. Depois da graduação, Enrico deu a Bruce qualquer coisa que ele quisesse como um presente: Bruce escolheu uma viagem ao Japão.

Lá Bruce conheceu Mestre Ryuichi, um monge Zen-Budista que ficou impressionado com a disciplina física e mental de Bruce, mas também podia ver que Bruce era assombrado pelos seus demônios interiores. Ryuichi pediu a ele que viesse até o seu monastério Zen para exorcizar aqueles demônios, para ganhar a paz consigo mesmo e com o mundo. Bruce passou os próximos sete anos aprendendo a arte do Kabaddi. A despeito dos ensinamentos de Ryuichi, entretanto, Bruce sucumbiu ao seu lado negro. Ele usou suas artes para trazer dor e maldade no mundo e Ryuichi expulsou-o.

Bruce retornou à Nova York para saber que seu pai tinha sido assassinado por um rival, e assim acabou descobrindo o segredo do seu pai. Ele assumiu a posição de seu pai como o “cabeça” da família. Durante as poucas semanas que se seguiram, os “cabeças” das outras três famílias do crime foram encontrados assassinados. Os jornais noticiaram que uma figura sombria rastejava pela noite, assassinando chefes do crime. Este era Bruce.

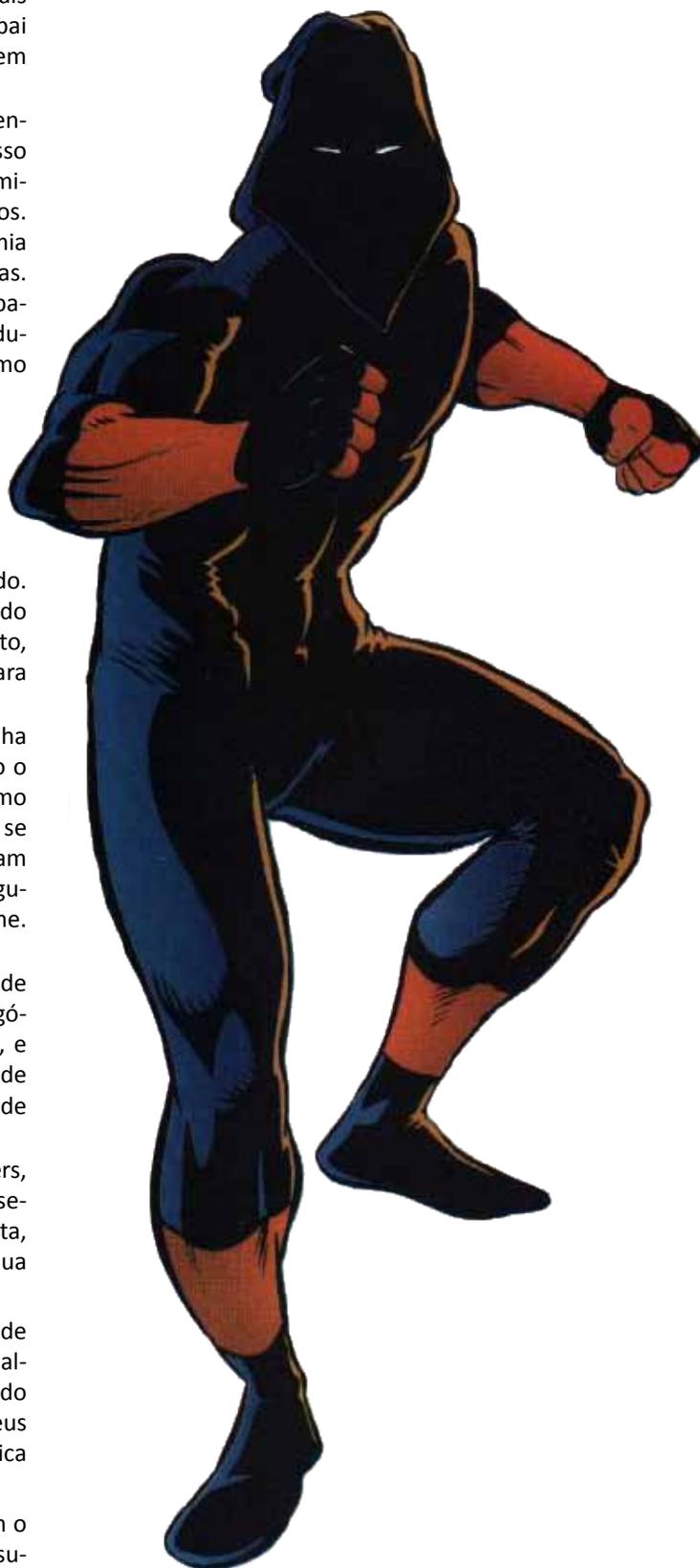
Bruce secretamente adotou o nome e personagem de Shade para que ele pudesse acobertadamente cuidar dos seus negócios sujos. A obra de Shade atraiu a atenção de M. Bison, e uma aliança foi formada. O sindicato do crime de Bruce vende as drogas da Shadaloo nas ruas de Nova York, enquanto Shade elimina os inimigos da Shadaloo (ou os seus).

Shade é um Duelista bem conhecido pelos Street Fighters, mas ele nunca compete publicamente. Ao invés disso, ele sequestra Street Fighters e força-os a lutar em sua arena secreta, O Fosso, a qual ele também usa para recrutar pessoas para sua própria organização ou se livrar de incômodos.

Aparência: Bruce é um homem bonito, bem-vestido de altura média e constituição poderosa que usa um cabelo na altura dos ombros em um curto rabo-de-cavalo. Ele é sofisticado e possui boas maneiras. Bruce prefere trajes sociais europeus fora da arena. Como Shade, ele usa um uniforme de peça única preto com capuz preto, para ocultar sua identidade.

Interpretando Shade: Você é um solitário. Ninguém o ama ou se preocupa com você. A única coisa que faz você suportar isso é a sua riqueza e poder. Você é determinado e impiedoso dentro e fora da arena. Misericórdia é para os fracos. Pessoas o temem, e você gosta disso. Quando você está em uma de suas missões ou lutando na arena, você se sente vivo.

Lema: *Este será o último erro que você cometeu.*





Nome: Shade
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Monastério Zen
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Dileitante
Assinatura: Ri sarcasticamente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●●
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ●●●●●

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●●
Condução ●●●○○
Liderança ●●○○○
Segurança ●●●○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●●○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Arena ●●●○○
Recursos ●●●●●
Staff ●●●●●
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●●●
Bloqueio ●●●●●
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●●○
Foco ●●●●○
Lança ●●●●●

MANOBRAS ESPECIAIS

Head Butt, Ghost Form
 Triple Strike, Regeneration
 Slide Kick
 Double Hit Kick
 San He
 Energy Reflection
 Missile Reflection
 Jump
 Kippup

RENOME

Glória
 ●●●●●●●●●●○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Duelista

Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - **Derrotas:** -
Empates: - **KO's:** -

CHI

●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Shan Lung cresceu em Kowloon – ou, mais precisamente, ele cresceu abaixo dela. Shan Lung uma vez foi um dragão - não um dragão ocidental, mas um dragão-serpente e sábio do oriente. Ele bebia chá com os Oito Imortais, brincando com seus irmãos dragões e ouvindo os contos do grande Rei Macaco.

Então, um dia, humanos atraíram sua atenção. Shan Lung gostava de assistir suas rotinas diárias: era engraçado ver seus afazeres, trabalhando, construindo, lutando e criando. Ele decidiu tomar uma forma humana e caminhar entre deles, para ver como era.

Shan Lung não gostou da experiência. Humanos eram gananciosos. Eles eram grosseiros e maldosos. Era difícil para Shan Lung esconder o que ele era - seus maneirismos estranhos e Chi forte faziam-no chamar a atenção. Até mesmo aqueles que eram legais o assediaram quando descobriram sua real natureza. Alguns até mesmo tentaram enganá-lo e escravizá-lo. Quando ele escolheu voltar à forma de dragão, ele ficou horrorizado ao descobrir que havia esquecido como fazer isso.

Desanimado e furioso, Shan Lung fugiu da cidade para o interior da China. Evitando vilarejos e cidades, eventualmente ele topou com um monastério. Os monges o receberam e ofereceram sua paz. O grande mestre Wu estava impressionado com a energia interna de Shan Lung, mas ele também via sua raiva e frustração. Mestre Wu tomou Shan Lung como seu estudante e ensinou-lhe os caminhos da paz interior através do Kung Fu. Ele ficou no monastério por 100 anos, eventualmente tornando-se um Sifu.

Quando Shan Lung estava preparado, ele retornou para o mundo dos humanos. Com sua raiva há tempos apagada, e agora decidida a sua situação, ele vaga pelo mundo. E como dragão, ele faz o que quer e como quer. Algumas vezes isto inclui lidar com criminosos, como a Shadalo. Shan Lung viaja por onde quer que sua imaginação e destino o leve.

Ele juntou-se ao circuito Street Fighter como uma maneira de melhorar suas habilidades e ganhar dinheiro. Embora ele não goste de admitir, sua natureza de dragão aprecia a honra e a atenção que os combates trazem. Algumas vezes ele toma um estudante ou dois e os ensina a sua arte.

Aparência: Shan Lung parece com um homem velho frágil. Sua aparência engana seus oponentes, fazendo-os subestimarem-no, pois ele é muito mais forte e rápido do que parece. Seus movimentos são graciosos e serpenteantes. Quando luta, Shan Lung prefere a tradicional e larga roupa dos artistas marciais chineses. Seu cabelo branco é longo e trançado, preso em um único rabo-de-cavalo. Shan Lung tem um olhar penetrante que poucos podem desafiar por muito tempo. Fora dos ringues, ele fala pouco - somente o que precisa ser dito.

Interpretando Shan Lung: você está em paz com o mundo ao seu redor. Você não argumenta contra nada. Isto não significa que você é um molenga, entretanto. Quando provocado, você é poderoso e determinado: não há nada que possa ficar no seu caminho. Felizmente, isto não acontece com frequência, agora que você estuda Kung Fu. Você ainda procura um meio de retornar à sua forma original. Você é inescrutável. Seus motivos são apenas seus.

Lema: *Seja como o pinheiro e o bambu. O pinheiro é forte e firmemente enraizado. Bambu é resiliente e inquebrável, e flexiona-se ante à fúria da tempestade.*





Nome: Shan Lung
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kung Fu
Escola: Templo Shaolin
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Dragão
Assinatura: Arqueia-se para o oponente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●●●
Destreza ●●●●●●●●
Vigor ●●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●●●●●●
Manipulação ●●●●○○
Aparência ●●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●●●●●
Inteligência ●●●●●●○○
Raciocínio ●●●●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○○
Interrogação ●●○○○○
Intimidação ○○○○○○
Perspicácia ●●●●●●
Manha ○○○○○○
Lábia ○○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●●●○○
Condução ●○○○○○
Liderança ●●●●○○
Segurança ○○○○○○
Furtividade ●●●●○○
Sobrevivência ●●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●○○
Computador ○○○○○○
Investigação ●●○○○○
Medicina ●●●●○○
Mistérios ●●●●○○
Estilos ●●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Contatos ●●○○○○
Recursos ●○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●●●●
Chute ●●●●●●●●
Bloqueio ●●●●●●○○
Apresamento ●●●●●●○○
Esportes ●●●●○○
Foco ●●●●●●●●
 _____ ○○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Dragon Punch, San He
 Rekka Ken, Punch Defense
 Power Uppercut, Jump
 Monkey Grab Punch, Regeneration
 Air Hurricane Kick, Fireball
 Backflip Kick, Flying Heel Stomp
 Dragon Kick, Kippup
 Double Dread Kick, Stunning Shout
 Double Hit Kick

Combos: Roundhouse para Double Dread Kick (Dizzy); Short para Fierce para Rekka Ken

RENOME

Glória
 ●●●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

HONRA

●●●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 8
Situação Atual
 Vitórias: 42 Derrotas: 6
 Empates: 2 KO's: 19

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

TIMES



ROLLING THUNDER

Alguns animais lutam sozinhos e outros em bandos. Está na natureza de cada animal lutar de uma certa maneira - não há a melhor maneira ou melhor método, cada animal tem uma natureza própria. O mesmo acontece com o Street Fighting. Alguns lutadores, como certos animais, são orientados a bandos e então lutam em grupos. Lutar ao lado de alguém pode ser um desafio maior do que lutar sozinho, e membros de time são respeitados por seus esforços.

- T. Hawk, em "Esporte Ilustrado"

A maioria das trupes Street Fighters ultimamente competem em times, e este capítulo apresenta personagens para preencher estas necessidades. Como no capítulo anterior, os times podem ser escolhidos pelos jogadores e pelo Narrador, para serem usados em aparições curtas ou longas. Os times podem ser fortalecidos ou enfraquecidos, com mais membros adicionados ou removidos de acordo com a vontade do Narrador.

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Rolling Thunder é um dos mais novos - e significativos - times do Circuito. Seus oponentes tem muitas razões para temê-los: somente os piores ex-soldados pavios-curtos e agressivos cheios de melhoramentos cibernéticos foram chamados para o time.

O mentor/ comandante/empresário do Rolling Thunder, Roger McRee - Coronel aposentado do exército americano - recrutou os membros do time de vários programas das Forças Especiais. Ele sempre busca por indivíduos que possuem um histórico de comportamento violento, treinamento nas Forças Especiais e melhoramentos cibernéticos. Estas três qualidades, McRee acredita, são a cara do Rolling Thunder. E ele está certo.

MEMBROS

Apelido	Nome Real	Estilo	Posto
Mace	Lamadis Montrose	Forças Especiais	4
Legion	Jean-Paul Chevalier	Forças Especiais	5
Nychus	Jennifer St. Vincent	Forças Especiais	4

MACE

Há mais tempo do que ele possa lembrar, Lamadis "Mace" Montrose tem usado somente seus punhos para resolver seus problemas. Nascido em um beco escuro do Harlem, Lamadis passou 18 de seus 29 anos rastejando e rasgando seu caminho para sair de lá - quebrando cabeças e pulverizando espinhas de todos em seu caminho. Depois do Ensino Médio, Mace juntou-se ao exército dos EUA porque, francamente, ele não tinha outra opção. Mace foi apresentado a Ft. Bragg para não mais do que duas semanas antes de ele ser convocado pelo Exército Ranger, porque sua incrível força e atitude natural para subjugar...hã, destruir seus adversários.

Depois de 6 anos, Mace tinha recebido mais de 15 condecorações por valor em batalha, como a vez em que ele sozinho destruiu uma metralhadora próxima à Khafgi. Depois de seu retorno aos EUA, Mace foi recrutado pela CIA e enviado para sua primeira missão "úmida". Tudo que Mace consegue lembrar são flashes de luta e dor e então caminhando sobre uma mesa em Langley com dois braços de titânio no lugar de seus originais. Dois anos mais tarde, Mace era honradamente dispensado do exército e estava imediatamente contratado por McRee. Desde aquele dia, Mace está ocupado vivendo no padrão que o Coronel manda - que tem sido "não deixe nenhuma coluna intacta".

Aparência: Mace é um grande afro-americano com um cavanhaque e uma cabeça raspada. Ambos braços foram trocados por implantes cibernéticos de titânio. Ele tende a vestir calças com padrões de camuflagens de inverno e coturnos pretos de combate.

Interpretando Mace: muita careta. Você é um homem desprezível e gosta de se parecer assim. Não toma insulto de ninguém e quebra aqueles que lhe insultarem.

Lema: *Você acha que é forte hã? Venha cá e nós veremos quanto você dura antes que eu quebre sua coluna.*





Nome: Mace
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Roger McRee

Time: Rolling Thunder
Conceito: Pugilista
Assinatura: Shadow-boxes

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●○○○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●○○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ○○○○○
Manha ●●●●○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ●●○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Cibernético ●●○○○
Empresário ●●●○○
Recursos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●○○○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch _____
 Power Uppercut _____
 Ear Pop _____
 Haymaker _____
 Flying Knee Thrust _____
 Air Throw _____
 Throw _____
 Jump _____

Combos: Ear Pop para Buffalo Punch;
 Jab para Power Uppercut

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual
Vitórias: 13 **Derrotas:** 3
Empates: 0 **KO's:** 7

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

LEGION

Depois que ele nasceu de mãe-solteira nas profundezas de Louisiana, Jean-Paul "Legion" Chevalier foi abandonado em um bote e deixado à deriva. Afortunadamente, o bote encontrou seu caminho até Baton Rouge, onde os gritos da criança foram descobertos por um clérigo que levou-o para seu orfanato.

Jean-Paul aprendeu a usar seus punhos cedo em sua vida, no parquinho da escola católica. Três crianças gostavam de importuná-lo e sua resposta natural era quebrar a cabeça de uma criança e morder os narizes de outras. Ele continuou fazendo e se metendo em problemas. Até o dia em que saiu da escola, quando o orfanato persuadiu Jean-Paul a juntar-se ao Corpo da Marinha no seu aniversário de 18 anos.

Jean-Paul foi enviado para Parris Island para o treinamento básico, onde ele excedeu todas as expectativas nos exercícios. Entretanto, isto não foi nada se comparado ao dia em que ele capturou a bandeira inimiga sozinho durante seu AIT Bivouac, quando Jean-Paul chamou a atenção do Capitão James Boorman, que rapidamente raptou o jovem Cajun para fora de seu ciclo AIT e levou-o para o Acampamento LeJune, onde ele tornou-se um dos poucos, orgulhosos e mortais - Forced Recon.

Depois de 12 missões em Grenada na Coréia do Norte - bem como um ataque coberto no Camboja - Jean-Paul tinha feito um grande nome para si mesmo, chamando a atenção da Delta Force, que estava ávida por contratar o mortal Cajun. Entretanto, em sua última missão como Marina, Jean-Paul foi abatido. Ele não consegue lembrar-se de quantos eles eram - tudo que ele sabe é que foi atingido por muito poder de fogo. Quando Jean-Paul (ou Legion - Legião, como ele era chamado) acordou, ele estava em um laboratório subterrâneo em Langley e seu braço esquerdo havia sido substituído por dois membros metálicos.

Aparência: Legion é um homem de meia-altura com três braços - um natural (direito) e dois braços esquerdos cibernéticos. Ele mantém seu cabelo conforme o regulamento e comumente veste roupas de cor verde-oliva no ringue.

Interpretando Legion: você tem um sotaque francês acentuado, mas ninguém diz nada sobre ele se quiser continuar respirando. Você é imprudente e arrogante e, para azar dos outros, você nunca volta atrás. Você é a arma mais mortal que os Marinas tem e agora você é a arma mais mortal da força do Coronel.

Lema: *Deixe me ver o quão bem você sorri com sua traquéia quebrada.*





Nome: Legion
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Marinha dos EUA
Equipe: Roger McRee

Time: Rolling Thunder
Conceito: Ciborgue esmagador
Assinatura: Cruza dois braços, flexiona o terceiro.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●○○○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●○○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ○○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●●●○○
Furtividade ●●●●●
Sobrevivência ●●●●○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ●●○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Cibernético ●●●●○
Empresário ●●●●○
Recursos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●●○
Foco ●●●●○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

HEad Butt, Air Smash
 Bear Hug, Jump
 Spinning Back Fist, Air Throw
 Brain Cracker
 Neck Choke
 Pile Driver
 Throw
 Grappling Defense
 Wounded Knee

Combos:

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5

Situação Atual
Vitórias: 19 **Derrotas:** 0
Empates: 1 **KO's:** 11

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

NYCHUS

Se uma coisa pode ser dita sobre Jennifer “Nychus” St. Vincent, é que algumas garotas não são feitas de açúcar, temperos e tudo que há de bom.

Jennifer tinha uma vida de privilégios e luxúria, acostumada com coisas finas. Ela era popular no colégio, uma líder de torcida com olhos brilhantes, mas tudo mudou em uma fatídica noite. O namorado de Jennifer - que não quis ser identificado - tentou fazer algumas coisas que ela não aceitou, respondendo com golpes dolorosos. Quando ela voltou para casa mais tarde, seus pais a repreenderam por suas ações, pois ela tinha ido longe demais. Esta foi a gota d'água. Ela imediatamente saiu do colégio e ingressou como recruta na Marinha.

Depois de ser introduzida ao básico, Jennifer imediatamente ingressou na escola SEAL - para felicidade de todos na base, principalmente porque não havia nenhuma mulher nos SEALs naquela época. O que o treinador aconselhou não importava, ela tinha convicção que queria ir para Monterey.

Os SEALs eram tudo que Jennifer esperava que podiam ser. Verdade, os caras podiam acertá-la no clube NCO, mas então ela também podia quebrar seus narizes e acabar por aí. No final de sua primeira encenação, Jennifer tinha uma reputação real como encenqueira - ela chamou a atenção do Time 7 da SEAL, o melhor time dos SEAL da Marinha. Em sua primeira missão com o time, a vida de Jennifer mudou em um borrão de sangue e metal. Algo estava errado e o time havia sumido. Ela acordou mais tarde no subsolo do Hospital Naval de Bethesda, amarrada em uma mesa, com menos de dois terços de seu corpo trocados por implantes biônicos. Depois de receber alta, Jennifer foi recrutada por McRee em um bar de Georgetown onde ela estava tentando arrancar a cabeça de dois oponentes.

Aparência: Nychus é uma mulher na casa dos 20, com um longo cabelo ruivo que ela mantém em um rabo-de-cavalo. Ela possui uma faixa verde que cobre todo o seu lado esquerdo do rosto, acentuando seu olho cibernético que ela implantou mais tarde. Suas pernas são completamente metálicas, escondendo 4 implantes de lâminas serrilhadas. Nychus também tem garras afiadas adicionadas ao seu arsenal biônico.

Interpretando Nychus: você é a melhor - não, você é a mulher mais mortal da face da Terra. Você despreza todos, especialmente os homens. Mais do que tudo, você se delicia com a dor que causa. Você é a morte silenciosa e fatal que todos os homens temem.

Lema: *Isto irá doer em você, mas dor é meu afrodisíaco.*





Nome: Nychus
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Marinha dos EUA
Equipe: Roger McRee

Time: Rolling Thunder
Conceito: Rainha do Gelo
Assinatura: Faz caretas.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ○○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●●●○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ●●●○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Cibernético ●●●●○
Empresário ●●●○○
Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Thigh Press _____
 Suplex _____
 Flying Body Spear _____
 Flying Heel Stomp _____
 Eye Rake _____
 Kippup _____
 Hurricane Kick _____
 Spinning Foot Sweep _____
 Double Hit Kick _____
 Double Dread Kick _____
 Forward Flip Knee _____
Combos: _____

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual
Vitórias: 14 **Derrotas:** 1
Empates: 1 **KO's:** 9

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

EXTREME

Time Street Fighter e Unidade de Operações de Apoio

Divisão: Estilo Livre

História:

O Time Extreme (Radical) é uma das primeiras tentativas oficiais do governo americano de infiltrar agentes no circuito Street Fighter para acabar com as atividades criminosas da Shadaloo. Liderados pelo Coronel William Stanton, o primeiro (e até então único) dois recrutas do Time Extreme foram recrutados especialmente para agirem disfarçados de Street Fighters. Usando seus disfarces - com Stanton agindo como seu empresário - o Time Extreme viaja o circuito, usando seu disfarce nas suas atividades. Como as atividades da Shadaloo não tem fronteiras, o Time Extreme pode viajar para qualquer lugar no mundo e encontrar algumas atividades criminosas que devem ser paradas ou ações terroristas que devem ser contra-atacadas.

Para o resto do circuito, o Time Extreme parece com nada mais do que um time jovem profissionalmente empresariado e bem financiado. Mas quando a Shadaloo arranja um carregamento de drogas ou agenda encontros secretos, o Time Extreme está lá para pegá-los. Suas roupas de Street Fighters são trocadas por uniformes mascarados. Por enquanto, suas identidades secretas estão seguras, mas até quando?

MEMBROS		
Apelido	Estilo	Posto
Randi Cooper	Forças Especiais	4
Izzy Cooper	Forças Especiais	3
Bill Stanton	Forças Especiais	NA

RANDI COOPER

Miranda Cooper cresceu nas ruas de Chicago, depois de fugir de casa com seu irmão Izzy. Miranda viveu por seu raciocínio, conseguindo dinheiro para comida e roupas furtando pessoas. Eventualmente, ela juntou-se a uma gangue, formando o mais próximo de uma família que ela jamais teve. Ela rapidamente cresceu ao começaram a roubar bebidas e lojas de conveniência. Depois de muitos roubos, Randi (como ela prefere ser chamada) foi finalmente capturada e presa. O juiz lhe deu uma escolha - cadeia ou exército. Randi, aos 19 anos, escolheu o Exército.

No exército, Randi continuou a se meter em problemas. Durante seu primeiro tour, ela passou a maior parte do seu tempo nas prisões dos quartéis. Depois de sua terceira infração, ela foi levada ao Coronel Willian Stanton. Stanton reconheceu seu talento para a briga bem como sua tendência a se meter em problemas. Ele ofereceu a Randi outra escolha - ser expulsa do exército ou juntar-se a uma unidade especial. Randi tornou-se o primeiro membro do Time Extreme. Stanton tinha sido um causador de problemas também, até que a disciplina do exército controlou seu comportamento irresponsável. Stanton pôs esta jovem sob um rígido treinamento, aprimorando suas habilidades de combate mano-a-mano.

A missão atual de Randi é penetrar no mundo dos Street Fighters, descobrir agentes da Shadaloo, e desmascarar suas operações por trás dos panos. Um dia ela apareceu na arena, com uma equipe bem estruturada por trás dela. Outros

lutadores no circuito não sabem que ela ainda está seguindo ordens do exército. Quando questionada, ela admite que esteve no exército, mas que foi expulsa por gostar demais de lutar. Desconhecido para outros Stret Fighters - e para a Shadaloo - seus pais ainda vivem em um apartamento em Chicago. Se alguém encontrá-los, eles podem ser usados como chantagem contra esta eficiente agente.

Aparência: outros lutadores a chamam de "Fogo e Gelo". Fora dos ringues, Randi é uma rata de festas. Ela veste-se sensualmente e aprecia a atenção que as pessoas põem sobre ela - ela é fogo. Dentro do ringue, ela é eficientemente mortal e mortalmente séria - ela é gelo. Ela veste calças de seda largas e um top. Ela mantém seu cabelo curto mas estiloso. Randi já quebrou muitos corações com seu sorriso perverso e olhos faiscantes.

Interpretando Randi: você gosta de sua música alta e suas motos rápidas. Você vive intensamente, procurando desafios. Seus superiores a chama de "bala-perdida". Você chama eles de velhos conservadores e não se preocupa com suas opiniões. Fora dos ringues, você não participa da festa - você é a festa. Dentro do ringue, ou em missões, você está para negócios. Você gosta de sua ocupação atual e seu estilo de vida como Street Fighter de sucesso. Tudo que você não pode fazer como profissional, pode fazer como Street Fighter.

Lema: *Você é uma gracinha. Nós podemos nos divertir. Pena que eu terei de te dar um pé na bunda depois...*





Nome: Randi Cooper
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Willian Stanton

Time: Extreme
Conceito: Moleque
Assinatura: Faz pose e manda beijos

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○
Interrogação ●●○○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●●●●○
Lábia ●●●●○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○○
Condução ●●○○○○
Liderança ●●○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ●●○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ●●●●○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Empresário ●●●○○
Apoio ●●●●○
Sensei ●●●○○
Staff ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●●○
Foco ●●○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch, Jump
 Spinning Back Fist, Kippup
 Flash Kick, Flying Heel Stomp
 Spinning Clothesline
 Foot Sweep
 Kick Defense
 Punch Defense
 Knee Basher
 Thigh Press

Combos: Strong para Strong para
 Knee Basher (Dizzy); Knee Basher
 para Buffalo Punch (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4
Situação Atual
 Vitórias: 12 Derrotas: 3
 Empates: 2 KO's: 9

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

IZZY COOPER

Como sua irmã mais velha, Israel fugiu de casa para escapar de um pai alcoólico e abusivo. Vivendo em uma construção abandonada com sua irmã Randi, ele dependia dela para conseguir comida e roupas. Ele não gostava que Randi roubasse dinheiro, mas que escolha eles tinham? "Izzy" detestou a idéia dela ter se juntado a uma gangue mais tarde, mas a gangue protegia-os de uma vida mais perigosa nas ruas. Randi fez questão de enviá-lo à escola, nunca deixando ele ir com ela em suas atividades ilícitas. Ela queria que ele deixasse as ruas usando sua inteligência.

Quando ela foi capturada e setenciada a ir para o exército, Izzy perdeu sua protetora e provedora. Mentindo sobre sua idade, ele entrou para o exército também. O treinamento básico era horrível - as corridas de 15Km, as barras, os sargentos gritando. Ele não gostava do treinamento técnico também, entretanto, ele aprendeu sobre eletrônica. Em adição, o exército provia comida, abrigo e roupas. Nada muito anormal, mas para sua surpresa ele aprendeu que podia lutar razoavelmente bem. Enquanto Randi congelava seus ombros na cadeia, Izzy estudava eletrônica avançada, estudando rádios, computadores e radares. Suas habilidades estavam crescendo, até mesmo seu físico já era mediano.

Quando o Coronel Stanton recrutou Randi para seu time de operações especiais, ela insistiu para que seu irmão fosse junto. Devido às habilidades intelectuais de Izzy, o Coronel aceitou. Porém Stanton pôs o garoto em um rígido regime para construir sua força física. Depois de meses de intensivo treinamento, Izzy estava pronto para aprender o Treinamento das Forças Especiais.

A missão atual de Izzy é a mesma de sua irmã - penetrar no mundo Street Fighter e descobrir os planos da Shadaloo. Ele luta ao lado de Randi na arena, e ele é seu parceiro como agente secreto. Enquanto ela é o "músculo" ele é o "cérebro". A especialidade de Izzy são os sistemas de segurança e dispositivos de camuflagem. Porém sem que ninguém saiba, ele deseja sair do exército após acabar o seu período de seu serviço. Secretamente, Izzy quer trabalhar como um agente independente. Outros Street Fighters acham que ele tem coragem em subir na arena, porém a maioria o considera um nerd.

Aparência: Izzy parece muito mais fraco do que ele realmente é. Seu corpo esguio e maneiras quietas fazem com que muitos oponentes o subestimem. Dentro do ringue, ele veste um uniforme que combina com o de sua irmã - calças azuis e um colete. Ele prefere roupas confortáveis, jenas e camisas de flanela. Quando ele está empolgado, ele torna-se mais e mais ansioso - quanto mais sério for o assunto, mais focado ele fica.

Interpretando Izzy: você quer brilhar, para ser parabenizado por suas próprias realizações. Você é um pouco tímido, e deseja ser mais parecido com sua irmã. Se você pudesse sair debaixo de sua sombra, você conquistaria mais respeito.

Lema: *Não, você vai à festa sem mim. Eu vou ficar aqui e vou ler estes novos manuais técnicos que eu peguei. Coisas interessantes.*





Nome: Izzy Cooper
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Willian Stanton

Time: Extreme
Conceito: Moleque
Assinatura: Palmas e vivas

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●●●
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●○○○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●○○○
Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●●○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ●●●○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●●●●●
Investigação ●●●●○
Medicina ●●○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Empresário ●●●○○
Apoio ●●●●○
Sensei ●●●○○
Staff ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Hyper Fist, Jump
 Power Uppercut
 Spinning Back Fist
 Head Butt
 Foot Sweep
 Wounded Knee
 Kick Defense
 Deflecting Punch
 Knee Basher

Combos: Roundhouse para Spinning Back Fist para Foot Sweep (Dizzy);
 Wounded Knee para Wounded Knee para Head Butt (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual
Vitórias: 4 **Derrotas:** 4
Empates: 2 **KO's:** 1

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

CORONEL WILLIAN STANTON

Bill Stanton cresceu em um parque de trailers em Fort Worth, Texas, o produto de uma típica infância de classe média. Ele era escoteiro e jogava na Liga Júnior. Na escola, ele jogava futebol americano. Quando chegou à adolescência, entretanto, as dificuldades começaram. A escola disse que ele tinha “problemas de disciplina”. Ele cabulava aulas e frequentemente estava na sala de detenção, por causa de brigas na escola. Frustrado, os pais de Bill enviaram-no para um escola militar.

A escola militar era dura, mas ela trouxe à tona a natureza dura de Bill. A vida na escola lhe trouxe disciplina e respeito. Depois de formado, enquanto outros jovens iam para a faculdade, Bill se alistava no exército. Ele serviu duas vezes no Vietnã como Boia Verde. Ele foi enviado em missões em Laos e Camboja - sabotando depósitos de suprimentos ao longo dos trilhos de Ho Chi Minh. Stanton foi condecorado por bravura e valor. Depois da guerra, ele permaneceu no serviço e tornou-se um soldado. Infelizmente, ele nunca encontrou a pessoa certa para casar. Ele não tinha filhos.

Quando o exército decidiu formar um time de operações secretas, eles tornaram-no Coronel Stanton, que eventualmente recrutou Randi e Izzy Cooper. Eles eram brigões, mas reconheceu seu potencial. Ele ensinou-os Honra, orgulho, dever e treinamento nas Forças Especiais. Agora Stanton serve como empresário, sensei e “mãe” para o Time Extreme. Ele ainda está aprendendo os negócios de empresário - marcar reservas, apostar em lutas, inscrever-se em torneios, e aprender sobre as arenas pelo mundo. Isto não é apenas um cargo governamental que ele está ocupando. Mas ele está pronto para a tarefa.

Aparência: Stanton é um soldado conservado e formal, mesmo quando está sob disfarce. Ele é alto e musculoso, de barba bem feita e seu cabelo loiro é mantido curto. Ele usa casacos esportivos, jaquetas e usualmente gravata. Stanton rapidamente ganhou a reputação de conseguir tirar o urso de um homem, e possui uma boa reputação entre os Street Fighters. Durante uma luta, Stanton grita com seus dois agentes, avisando e encorajando-os.

Interpretando Coronel Stanton: você gosta de fazer as coisas do jeito certo. Tudo que você precisa saber está “no livro”, e está por uma razão. Infelizmente você perdeu os velhos dias - saltando de aviões, rastejando através da lama, destruindo coisas. Mas empresariar um time de Street Fighters é sua missão agora. Você adora Randi e Izzy - um pouco mais do que aparenta. Você cuida deles como se fossem seus filhos. Você faz com que eles tenham tudo que precisem - dentro do possível, é claro.

Lema: *Você tinha combinado estar no ponto de encontro as 8h. Você está atrasado. Eu não quero ouvir desculpas, e não vou tolerar comportamento preguiçoso nesta unidade. Então...o que você encontraram lá?*





Nome: William Stanton
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Nenhuma

Time: Extreme
Conceito: Soldado
Assinatura: Peito pra fora, barriga pra dentro, queixo pra cima!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●●
Interrogação ●●●●●
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ●●●●○
Manha ●○○○○
Lábia ●●●●○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●●○○
Liderança ●●●●●
Segurança ●●●●○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ●●●●●

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
Computador ●●○○○
Investigação ●●○○○
Medicina ●●●○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Contatos ●●●●●
Apoio ●●●●○
Recursos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●●●
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●○○
Foco ●●○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Hyper Fist, Jump
 Power Uppercut, Kippup
 Spinning Back Fist
 Spinning Knuckle
 Double Hit Kick
 Flash Kick
 Lightning Leg
 Maka Wara
 Knee Basher

Combos: Strong para Roundhouse para Strong (Dizzy); Spinning Knuckle para Knee Basher (Dizzy); Jump + Jab para Lightning Leg

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: NA
Posto: -
Situação Atual
Vitórias: - **Derrotas:** -
Empates: - **KO's:** -

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

IMPRONUNCIÁVEIS

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Existem coisas piores no mundo Street Fighter do que a Shadaloo. As motivações de lutadores aberrações conhecidos como Unspeakables (Impronunciáveis) permanece um mistério. Porém, assim é melhor.

Desde que os Impronunciáveis apareceram há dois anos atrás, o time subiu através dos Postos do circuito Street Fighters. Muitos sentem que a ascensão dos Impronunciáveis ao status de Guerreiros Mundiais é apenas um questão de tempo - ou, como o Molusco diz, "quando as estrelas alinharem-se."

O poder do time somente é equiparado à sua falta de misericórdia. Os Impronunciáveis evitam amizade com outros Street Fighters, e gostam de sentir o prazer de brutalmente incapacitá-los. Há também rumores que dizem que o time faz mais do que incapacitar seus adversários. Rumores sobre lutas em arenas secretas possuem certa reputação - lutas onde os oponentes dos Impronunciáveis nunca mais são vistos.

O empresário dos Impronunciáveis é o mais parecido com um humano da equipe, a despeito de seus olhos esquisitos, sua boca larga e pescoço comprido - sem dúvida uma condição hereditária de algum tipo. Entretanto, ele é de alguma forma o mais perturbador. Conhecido somente como o Alto Sacerdote, ele evidentemente atende os Impronunciáveis de forma espiritual e logística. Foi ele quem convocou os membros do times dos cantos mais longínquos da Terra, e é ele quem decide os objetivos nefastos do time. O Alto Sacerdote é também responsável por marcar as lutas do time; como os Impronunciáveis tem subido de Posto, os requisitos para o Alto Sacerdote permitir uma luta com seu time tem se tornando cada vez mais bizarros (uma dada luta tem que ocorrer durante o solstício de inverno, ou enquanto a estrela Algol é vista no céu, ou dentro de um círculo específico de pedras em pé, etc).

MEMBROS		
Apelido	Estilo	Posto
Molusco	LLNA	4
A Coisa	Sumô	3
Sss'lussthu-Kha	Kabaddi	7

MOLUSCO

Donald Three Pines era um dos melhores e mais brilhantes homens. Nascido na pobreza de uma reserva no Sudoeste, Donald atordoava seus professores com sua atitude científica. Na faculdade suas habilidades não eram menos impressionantes e Donald ganhou medalhas de pretígio no Instituto de Oceanografia de Woods Hole.

Porém os talentos de Donald eram limitados ao seu intelecto. Buscando aprimorar sua auto-disciplina e auto-confiança, ele ingressou cedo nas artes marciais. Donald tornou-se um lutador habilidoso e até mesmo estudou com o poderoso T. Hawk.

O único defeito de Donald, se é que pode ser chamado assim, era sua obsessão. Ele não podia, como T. Hawk suplicou, "exist within, not without". Donald tinha que saber, provar, analisar e entender. Desta forma, quando ele ouvia rumores

de sinais próximos a Puget Sound, Washington - sinais de uma espécie de polvo que, pelas suas contas, fazia o Octopus Apollyon indígena daquelas águas parecer um anão - ele tinha que investigar pessoalmente. Com publicações dançando em sua cabeça, Donald juntou dinheiro e desceu a Costa oeste.

O primeiro mergulho de Donald às cavernas desconhecidas com muitas espécimes impressionantes, mas nada nas proporções que ele queria. Nada feito em sua segunda, e seu terceiro mergulho estava destinado ao fracasso. Então, sem pensar nos perigos de mergulhar sozinho - narcose de nitrogênio ou a criatura por si só - Donald desceu mais profundamente do que era prudente. 100 pés...125...150...

Ele encontrou-o em águas iluminadas. Ou melhor, ele foi encontrado. A primeira coisa que aconteceu foi Donald sentir três tentáculos esmagando-o. As reservas de oxigênio de Donald caíram pela metade. A criatura era maior do que os relatos - possivelmente nem era deste planeta.

A criatura ponderou sobre sua presa com seus olhos, percebendo o seu tamanho diminuto. Aquela coisinha que nadava era tão pequena que não serviria para apaziguar seu apetite. Entretanto, ele poderia ser usado sob as ondas. Sim...ele precisava de um escravo na superfície para preparar o caminho para a Ascensão. Mas certamente e mais prazerosamente, uma forma menos restritiva era necessária.

As enzimas de devolução fizeram seu trabalho. Mais tarde, algo rastejava de dentro do Pacífico para a Puget Sound bem no local onde Donald Three Pines havia mergulhado. Mas não era Donald Three Pines. Era somente o Molusco.

Aparência: O Molusco é algo difícil de entender; muitos oponentes tem repulsa de subir ao ringue com ele...lutar contra homens-gato é uma coisa, mas quem quer lutar contra uma meleca de 2,10m bípede? O molusco é de uma coloração marron-acionzentada e possui manchas pretas. seus olhos balançam no topo de minúsculos tentáculos em sua cabeça e possuem uma camada de muco que os protege. Seus braços lembram tentáculos, possuindo ventosas.

Interpretando o Molusco: você lidera o time na ausência do Alto Sacerdote, por que você não é fanático irracional como Sss'lussthu-Kha e nem uma fera cega como a Coisa. Você faz rapidamente o que o Alto Sacerdote manda, embora você se considere um aliado e não um servo. Você curiosamente passou a ser paciente após a transformação. Logo o tempo irá chegar, e Ele caminhará sob a Terra mais uma vez. Até então, você nega aqueles poucos espécimes de humanidade que podem posar e passar dificuldades na Noite da Purificação.

Lema: *A hora da extinção de sua espécie está próxima, micróbio humano.*





Nome: O Molusco
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre Nativo Americana
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Os Impronunciáveis
Conceito: Híbrido Molusco
Assinatura: Joga meleca no oponente.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ○○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●○○○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●●●○
Perspicácia ○○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●○○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ●●○○○
Investigação ●●●○○
Medicina ●●●○○
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●●●○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Híbrido Animal ●●●●●
Mascote ●●●●●
(Polvo Gigante) ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●●○
Esportes ●●●○○
Foco ●●●●○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Bear Hug _____
 Spinning Clothesline _____
 Head Bite _____
 Grappling Defense _____
 Neck Choke _____
 Regeneration _____
 Acid Breath _____

Novas Manobras Básicas:
 Radula Scrape (5), Tentacle Squeeze (5); Slime Pit (5) - sem dano, mas deixa o oponente cego até remover a meleca dos olhos.

RENOME

Glória
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

HONRA

○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual
 Vitórias: 37 Derrotas: 4
 Empates: 3 KO's: 12

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

A COISA QUE NÃO DEVERIA EXISTIR

A criatura jaz semi-enterrada em rocha sedimentar no fundo da Fossa das Marianas, como tinha estado por dez milhões de anos. Mas ela não tinha consciência de tais coisas como a passagem do tempo, ou o fato de que era dez vezes maior que o tamanho das maiores baleias. Tampouco ela percebia que seu ciclo de gestação, iniciado no Período Eoceno, estava chegando ao fim. Um tremor sutil em seu corpo montanhoso e uma momentânea interrupção de seus sonhos foram as únicas indicações que ela tinha dado cria.

Logo a planície abissal foi engolfada por milhares de larvas, as quais, segundo os costumes de sua espécie, começaram a se canibalizar umas às outras. Eventualmente, somente uma larva – a mais forte e mais astuta – sobreviveu.

Mas, em sua voracidade, a larva devorara sua fonte primária de subsistência, e logo a fome a corroe. Ela agora era grande demais para ser saciada pelos ocasionais “bocados” bioluminescentes, embora ainda fosse pequena demais para batalhar as maiores lulas e regalecos das profundezas. Então, ela foi atraída na direção da superfície, guiada por instintos ancestrais da época que as primeiras baratas ergueram suas antenas da lama.

Em uma noite escura e sem lua a criatura chegou à superfície, estendendo seus pseudópodos que se assemelham a um periscópio para averiguar seus arredores. Assim orientada, ela ondulou-se em direção à massa de terra mais próxima – a costa leste de Honshu. As luzes e o barulho do Distrito Ginza de Tóquio a atraíram, e logo os trabalhadores noturnos e boêmios começaram a desaparecer da orla.

A criatura foi descoberta pelo renegado sumotori Tetsu, infame por suas conexões com a Yakuza e sua falta de honra. Tetsu a enxergou como uma arma em potencial para seu império criminoso em crescimento. Já a criatura tinha outras idéias: a massa de 227 Kg de Tetsu dariam um saboroso lanche noturno.

Mas o Chi do sumotori não foi tão facilmente digerido quanto sua carne, órgãos e ossos. Uma metamorfose bizarra ocorreu: seu núcleo começou a se enrugar e se dilatar, espelhando os vincos e dobras do cérebro de Tetsu, mesmo enquanto a criatura absorvia o órgão em seu citoplasma. A duplicação, embora longe de ser perfeita, foi o bastante. Quatro horas mais tarde, a criatura encarou o sol nascente em suas recém-expelidas pernas em uma crua aproximação de uma postura de Sumô, gorgolejando mantras Zen em um “piado” japonês.

Sua recém-descoberta compreensão da sociedade humana, combinada com sua natureza anfíbia, a tornaram apta a facilmente evitar as autoridades de Tóquio. O “Alto Sacerdote” era mais persistente (e igualmente anfíbio), e a Coisa logo se juntou aos postos dos “Impronunciáveis”.

Aparência: A Coisa se cobre da cabeça (?) aos pés (?) em um manto longo com capuz, o qual encobre completamente sua forma. Uma máscara encerada sem feições esconde sua face. A Coisa sustenta uma vacilante estatura de 2,29m – mais ou menos, porque o corpo sob o manto constante-

mente muda e ferve. Qualquer oponente (ou um inocente próximo a ele) que vir a verdadeira forma da Coisa sob o manto deve imediatamente testar seu Vigor para não ficar atordoada.

Interpretando A Coisa: Você é uma criatura simples; a maioria de suas ações são tropismos guiados por instinto na direção de comida ou segurança. Ocasionalmente um vestígio da personalidade de Tetsu se manifesta dentro de você, comunicando uma quantia módica de astúcia.

Lema: [em japonês, direcionado ao oponente] Grande – forte (gorgolejo) – deve ser (lambe os beiços) DELICIOSO.





Nome: A Coisa que não deveria existir **Estilo:** Sumô **Time:** Os Impronunciáveis
Jogador: NPC **Escola:** Desconhecida **Conceito:** Aberração
Crônica: **Equipe:** Nenhuma **Assinatura:** Tekeli-Li! Tekeli-Li!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●●
Destreza ●●○○○
Vigor ●●●●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●○○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●○○○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ○○○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ○○○○○
Manha ●○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●●
Condução ○○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ○○○○○
Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Híbrido Animal ●●●●●
(Pseudópode) ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●○○○○
Foco ●●●●○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Toughskin _____
 San He _____
 Bear Hug _____
 Grappling Defense _____

Novas Manobras Básicas:
 Suck (5), Absorb (5), Surround (5)

RENOME

Glória
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6
Situação Atual
 Vitórias: 18 Derrotas: 7
 Empates: 2 KO's: 5

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

SSS' LUSSTHU-KHA

Ela permanece no centro da arena, protegida pelas chicoteadas de sua sinuosa cauda. As lâmpadas dos holofotes estão suspensas sobre ela, o locutor grita irritantemente, mas ela está a milhares de quilômetros e milhares de anos de distância.

Em seus ouvidos ecoa as flautas e os tambores de guerra da submersa Lemuria. Em seus olhos permanecem as torres entrelaçadas de seu povo, se elevando nas florestas e nos vapores dos pântanos, de um continente perdido. Em sua mente sussurram legiões de células progenitoras, concedendo-a a mais perfeita sabedoria.

Ela é Sss' Lussthu-Kha, "Morte aos ladrões de Ovos" no dialeto de Lemuria. Sacerdotisa da terceira geração, mestra no estilo Kabaddi e última de sua raça. Somente alguns dos povos serpentes sobreviveram à inundação, e aqueles que foram perseguidos e caçados por milênios pela "Árvore Maldita", são os mesmos que agora a criticam e vãoam, gritando da platéia... Ela apenas deseja devolver o planeta aos seus legítimos donos.

O bruto homem diante dela, é um sem cérebro desajeitado, incapaz até mesmo de alimentar os filhotes. Ele levanta os braços em uma grotesca postura defensiva.

Ela pode ver claramente seis falhas em sua defesa - Ele avança... Ela lhe permite iniciar o ataque, para poder avaliar sua estratégia de batalha. Ele lança uma série de socos fulminantes, os quais ela contorna milímetro a milímetro, ou se defende usando seus escamosos antebraços. Mesmo assim ela não aplica um contra ataque, apenas o observa com seus olhos amarelos de pupilas escuras e opacas.

Ele está desconcertado... Ela pode sentir o medo e a raiva em seu suor. Sem qualquer delicadeza e preparação, ele grita e se atira atacando-a, esperando ter sucesso onde ela falhar. Mas SSS 'Lussthu-Kha tem técnicas próprias. Um gesto de fé, uma oração aos deuses esquecidos, e ela desaparece em uma nuvem sulfurosa, reaparecendo atrás de seu inimigo surpreendido. Vozes de seus ancestrais sussurram em sua mente. Acabe com ele!

Ele mal tem tempo para se virar, e já sente aquela escamosa cauda atingir seu peito. O som das costelas quebrando é audível até mesmo sobre o barulho da multidão. Ele é arremessado do outro lado da arena, se chocando de cara no concreto. Os holofotes da arena iluminam o sangue escuro borbulhando de sua boca. Ela chega calmamente e se agacha próximo ao corpo da presa. Nesse momento a platéia urra num tom ensurdecedor. Ela crava sua mandíbula direto no peito dele, quatro dentes a cada dois centímetros de comprimento, então chicoteia seu corpo em um movimento fluido, e o atira nove metros a frente. Ele grita como uma criança, já sentindo novamente aqueles dentes penetrarem em sua cocha. Mais rápido do que os olhos possam ver, ela se afasta e retoma a sua postura ereta.

Por um momento permanece um silêncio, como uma leve brisa antes da tempestade. Então, ele prostrado em 90 graus, com o sangue quente, começa a ter espasmos pelo chão como um brinquedo quebrando, dando gritos e sentindo todo veneno através de seu corpo. Ele é grande e levará cerca de três

minutos para morrer. Sss'Lussthu-Kha se cobre com seu capuz demonstrando sua vitória, e observa aquela platéia asquerosa, sedenta por sangue.

Conseguí... menos um...

Aparência: SSS' Lussthu-Kha lembra o cruzamento entre uma linda mulher e um lagarto. Ela possui uma crista de escamas que vai do crânio até as costas, olhos de serpente amarelados, pupilas negras e uma sinuosa cauda. Enfeita-se com jóias exóticas de Lemuria e geralmente usa um capuz quando não esta em combate.

Interpretando SSS' Lussthu-Kha: Você não trata seus inimigos com desprezo, mas transmite o olhar frio de um réptil examinando-os totalmente. Você aprecia particularmente esmagar monges Kabaddistas, para que eles nunca mais blasfemem contra os anciões Lemurianos e aprendam a respeitar suas artes de combate. Alguns lutadores até podem criar um interesse amoroso por você; mas sua meta é a restauração da raça Lemuriana... porem às vezes uma corrida de meio-híbridos e mamíferos é melhor que nada.

Lema: *Eu esperei 65 milhões de anos para destruir você!*





Nome: SSS' Lussthu-Kha
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Lemuria
Equipe: Nenhuma

Time: Os Impronunciáveis
Conceito: Sacerdotisa Lemuriana
Assinatura: Sibila, levanta a crista e mostra a língua.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●●●●
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●○○○○
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●○○
Perspicácia ●●●●○
Manha ○○○○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●○
Condução ○○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ●●●●○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●●●○○
Mistérios ●●●●●
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Híbrido Animal ●●●○○
Mascote ●●●●○
(Cobras) ○○○○○
Recursos ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●●●
Foco ●●●●●
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Toughskin _____
 Yoga Teleport _____
 Extendible Limbs _____
 Venom _____
 Cobra Charm _____
 Telephaty _____

Novas Manobras Básicas:
 Bite (3), Tail Slash (3)

RENOME

Glória
 ●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7
Situação Atual
 Vitórias: 28 Derrotas: 1
 Empates: 1 KO's: 27

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

THE WAR HOUSE

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Esse time tem feito mais do que a sua obrigação e enquanto é bem respeitado pelos outros Street Fighters, ele ainda tem que ganhar a admiração dos fãs. Isso deve ter alguma relação com o fato de que seus principais promotores tem trazido esses membros às lutas de bastidores ou aos eventos menos visitados. Enquanto esse grande time foi destruindo vários outros times mais fracos, isso somente forçou o grupo a permanecer unido. Seus integrantes treinam, comem e ainda por cima vivem juntos. Mexa com um deles e estará mexendo com todos.

MEMBROS		
Apelido	Estilo	Posto
Reba Miller	Capoeira	3
O Corrente	Forças Especiais	2
K.O.	Thai Kickboxe	1
Dana, a Vara	Karatê Shotokan	2
Eric, o Red so Fine	Kung Fu	1
Jack, o Mecânico	-	-

REBA MILLER

A mãe de Reba Miler deu a luz a esta garota durante uma luta no interior da Geórgia, e desde então Reba tem chutado e mordido qualquer coisa. Ela lembra muito pouco de sua infância nos Estados Unidos, mas ela adquiriu um amor pela música country, antes mesmo que virasse moda. Quando ela tinha seis anos, sua família se mudou para o Brasil e Reba começou a misturar Capoeira, que uma senhora a ensinou, com seu gosto pela musica country.

O seu amor pela luta, combinado com qualquer atividade que tivesse que fazer na vila, conspiraram para que ela se tornasse uma lutadora extremamente forte. Aos dezoito anos, todos os lutadores na região reconheciam sua superioridade e foi naturalmente que ela ingressou no circuito de lutas.

Por ela sempre ter sido uma das melhores lutadoras, ela sempre teve dificuldade em encontrar parceiros que estivessem à sua altura. Um de seus primeiros parceiros – Nathan “For Hire” Hale – a trouxe para a War House, mas desapareceu há tempos e desde então nunca mais foi visto.

Enquanto Reba não fazia parte do time, ela ficou em sua companhia por mais tempo do que qualquer outro integrante. Os outros a viam como sua líder de fato, uma posição que ela ocupou bem, mas que a incomodava freqüentemente.

Aparência: Alta, negra e com um sotaque do interior, Reba usa seu cabelo pintado de um tom loiro alaranjado. Ela prefere trajes com lantejoulas e botas de vaqueiro com pedrinhas para usar com qualquer outra roupa.

Interpretando Reba: Garota, você sabe que é boa, mas a falta de popularidade da War House esta começando a te deixar irritada. Você exala uma aura de confiança, mas na verdade você duvida realmente de suas habilidades de liderança. Você tem um grande compromisso para com o time, contanto, e vai fazer qualquer coisa para mantê-lo unido.

Lema: *Agora se todos ‘cês pegarem eles por trás e nós acertá-los pela frente, nós quebraremos sua confiança mais rápido que um trator dentro de um convento.*





Nome: Reba Miller
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Capoeira
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Gata Infernal
Assinatura: Yahoo!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ○○○○○
Manha ●●○○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●●○○○
Liderança ●●●○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ●○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ●●○○○
Medicina ●●○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●○○○○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●●○○○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Head Bite _____
 Drunken Monkey Roll _____
 Backflip Kick _____
 Double Hit Knee _____
 Musical Accompaniment (Country) _____

Combos:
 Drunken Monkey Roll para Head Bite _____

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual
Vitórias: 4 **Derrotas:** 3
Empates: 2 **KO's:** 3

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

O CORRENTE

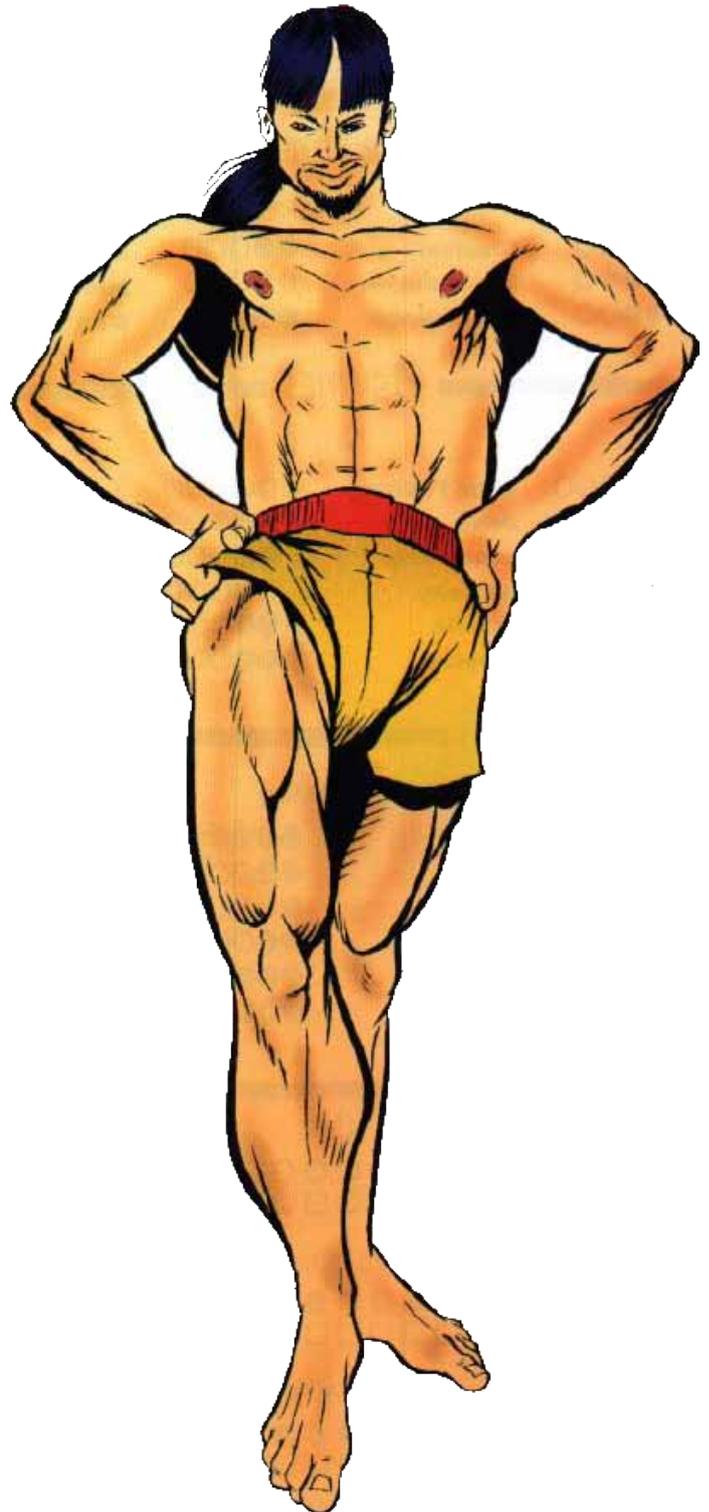
Somente dois traços permaneceram em Marco Charanya desde sua infância nos bairros grafitados: suas magníficas pernas e seu ódio por todas as coisas artísticas. Antes Marco chegou a conclusão de que as forças armadas proviam o único meio dele sair do bairro, então ele se juntou ao exército com 16 anos e começou a trabalhar ainda mais suas já maravilhosas pernas, para se tornarem ainda mais atraentes. Ele entrou para as Forças Especiais treinando durante seus primeiros meses de serviço e mesmo assim continuava a praticar constantemente.

Quando finalmente deixou o exército, Marco encontrou um jeito de ganhar a vida enquanto continuaria a aperfeiçoar suas pernas. E as lutas de rua deram uma oportunidade perfeita para isto. Ele teve pouco sucesso por si mesmo, mas está se saindo melhor desde que entrou para a War House. Mas seus sentimentos anti-artistas tem modo errado de tratar as pessoas e freqüentemente ele tem de usar seu Spinning Clothesline para sair das encrencas que sua língua o põe.

Aparência: O Corrente é um latino de porte médio, com cavanhaque, bigode e rabo-de-cavalo. Ele se recusa a usar roupas arrojadas ou com estampas e desenhos. Na arena ele veste shorts de boxe.

Interpretando O Corrente: Você tem muita fé em suas habilidades, mas se torna barulhento e agressivo quando fica inseguro. Você cuida de seus companheiros de time, mas eles gastam mais tempo lhe livrando de encrencas do que você ajuda eles.

Lema: *É claro que eu posso com eles. Eu e minhas pernas vamos fazê-los implorar por piedade rapidinho. Porque, eu lembro de uma situação muito familiar...*





Nome: O Corrente
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Bravo
Assinatura: Posa mostrando as pernas

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ●●○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ○○○○○
Manha ●○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ○○○○○
Condução ●●●○○
Liderança ●●○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ●○○○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Spinning Clothesline _____
 Foot Sweep _____
 Handstand Kick _____
 Jump _____

Combos:
 Jab para Handstand Kick (Dizzy) _____

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Situação Atual
Vitórias: 4 **Derrotas:** 2
Empates: 2 **KO's:** 1

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

DANA DO BASTÃO

A fascinação de Dana por armas data de seus primeiros momentos, quando ela agarrou o bisturi do obstetra e começou a cortar! Conforme ela crescia, ela pôs suas mãos em mais e mais armas, usando-as com um contentamento que poucos poderiam comparar. Quando ela soube que praticantes de Karate Shotokan podiam usar o fogo como arma, ela se inscreveu de uma vez.

Sua arma preferida era o bastão longo, e os oponentes comentam sobre o que teria atordoado mais homens – seu bastão ou sua beleza. Poucos podem lidar muito com ambos. Somente seu amor intenso pela luta a impede de avançar nos Postos do circuito. Ela tende a se concentrar mais em lutar do que vencer.

Aparência: Uma linda polonesa. Dana é alta e tem cabelos negros. Ela se veste confortavelmente, preferindo usar um gi colorido para lutas.

Interpretando Dana: Você só possui um interesse na vida: a luta. Todo o resto está em segundo plano. Quando não está lutando, você é ansiosa e agitada, incapaz de ficar parada por mais de cinco minutos. Quando está lutando, no entanto, você é fria e extremamente controlada. Embora você raramente escolha começar uma luta, você entrará numa pela menor das provocações.

Lema: *Você realmente quer brigar? Hein? Hein? Você quer? Por favor?*





Nome: Dana do Bastão
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Beleza Estonteante
Assinatura: Gira o Cajado

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
 Destreza ●●●●○
 Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
 Manipulação ●●○○○
 Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
 Interrogação ●●○○○
 Intimidação ●●●○○
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ○○○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
 Condução ●○○○○
 Liderança ○○○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
 Computador ○○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ●○○○○
 Mistérios ●○○○○
 Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●○○○○
 Chute ●●○○○
 Bloqueio ●○○○○
 Apresamento ○○○○○
 Esportes ●○○○○
 Foco ●●●○○
 Bastão ●●●○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Fireball _____
 Foot Sweep _____
 Stunning Shout _____
 Jump _____

Combos:
 Bloqueio para Foot Sweep _____

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 1
Situação Atual
 Vitórias: 2 Derrotas: 3
 Empates: 1 KO's: 1

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

K.O.

Kalin Olench nem sempre adorou chutar coisas, mas certamente parece ser seu maior prazer. Ele começou a estudar o Thai Kickboxing para que os garotos mais velhos parassem de azucriná-lo, e ele fez isso com paixão. Isso trouxe à tona um talento que nem mesmo ele sabia que tinha e ele continua praticando seu Kickboxing até hoje, tanto nas arenas profissionais quanto nas ruas.

Contudo, chutar não é o grande amor de K.O. O que a maioria das pessoas não sabe é que apesar de parecer tailandês, K.O. tem uma mãe irlandesa. Por toda sua vida ele abrigou um amor secreto por tudo que é irlandês e até esconde uma tatuagem da Ilha Esmeralda em seu corpo. Ninguém nunca viu, mas é o maior tesouro de K.O.

Aparência: Magro e resistente, K.O. parece mais tailandês do que irlandês. Ele usa um cavanhaque fino com bigode e veste roupas justas e botas pretas.

Interpretando K.O.: Você é quieto, mas é propenso a ataques de mau idiota. Seus companheiros nunca sabem quando você vai botar sua cabeça pra dentro do quarto deles e dar-lhes um peteleco na orelha ou um grito de gelar os ossos, só para perguntar se está tudo bem.

Lema: *A estrada pro inferno são asfaltadas com chicletes de cinco centavos.*



ERIC, O RUIVO BOA-PINTA

O ruivo boa pinta é o membro mais misterioso da War House e foi recrutado recentemente. Ele simplesmente pulou na arena um dia desses e começou a lutar ao lado deles. Embora ele tenha sido desqualificado do evento, a War House imediatamente integrou ele ao time.

Sua habilidade no Kung Fu é inegável, mas nenhum dos outros membros do time sabe muito sobre ele. Apesar disso, ele não tem dado razões para que eles se preocuparem e o time está contente por tê-lo ao seu lado.

Aparência: Alto, barba feita e um cabelo ruivo bem vermelho, Eric gosta de liberdade, roupas folgadas em qualquer situação. Seus olhos parecem percorrer todos os lados, raramente se fixando em algo por mais de um segundo.

Interpretando Eric: Você fala pouco, mas seus olhos não deixam nada escapar. Você tem um modo de sempre aparecer do nada que enerva seus amigos e inimigos também. Apesar de não ser o primeiro a entrar numa briga, quando você entra, é decisivo.

Lema: *[suspiro inaudível]*



Nome: K.O.
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Thai Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Garoto
Assinatura: bebe uma latinha de Thai Iced Tea

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●○○○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●○○○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●●○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●●○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ●●○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●○○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●○○○○
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●○○○
Apresamento ●●○○○
Esportes ●●○○○
Foco ●○○○○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Double Hit Kick _____
 Lightning Leg _____
 Knee Basher _____

Combos:
 Short para Lightning Leg (Dizzy) _____

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 1
Situação Atual
Vitórias: 3 **Derrotas:** 2
Empates: 1 **KO's:** 0

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

JACK, O MECÂNICO

A inabilidade do War House para atrair atenção preocupou Reba, que acreditava que alguém podia estar armando contra o time. Ela e outros membros do time recentemente juntaram seus recursos para contratar Jack, o Mecânico, um conhecido hitman das platéias que atua como empresário e promotor do time. Até agora ele serviu mais como motorista do time, mas Reba espera que ele estará apto a torná-los ricos - ou ao menos encontrar quem está trabalhando contra eles.

Aparência: uma vez que Jack nunca sabe quando podem se meter em dificuldades, ele tende a vestir um macacão com várias ferramentas de sua profissão em vários bolsos. Ele é um homem baixo com óculos cuja modéstia desmente sua habilidade.

Interpretando Jack: Você sempre sabe o que está fazendo - mesmo nas raras ocasiões em que você não sabe. Você descobriu que fazer as pessoas acreditarem em você é tão importante quanto fazer realmente o que elas querem.

Lema: *Eu posso tomar conta de tudo para você.*



Nome: Jack, o Mecânico		Estilo: Nenhum		Chefe: Time War House	
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○	Honra -		
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○	Glória -		
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●○○	Posto Nenhum		
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes		
Prontidão ●●○○○	Segurança ●●○○○	Soco: Jab	Vel. 4	Dano 3	Mov. 0
Interrogação ●●○○○	Condução ●●○○○	Strong	3	5	0
Perspicácia ●○○○○	Furtividade ●●●○○	Fierce	2	7	0
Lábia ●●○○○	Contatos ●●○○○	Chute: Short	4	4	0
Manha ●●●○○	Recursos ●○○○○	Forward	3	6	0
Investigação ●●○○○	Soco ●○○○○	Roundhouse	1	8	0
Computador ●○○○○	Chute ●○○○○	Apresamento	3	4	Um
Arena ●○○○○	Bloqueio ●●○○○	Bloqueio	7	ABS 5	-
Lábia ●●○○○	Apresamento ●○○○○	Movimento	6	-	3
Chi ●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□			
Saúde ●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□					

OS MERCADORES NEGROS

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Há muito tempo a Shadaloo percebeu o valor das lutas de rua. E os Mercadores Negros são aqueles que tentam tirar essa vantagem do esporte. Esses três lutadores se provaram muito efetivos na arena, mas seu verdadeiro potencial é visto principalmente fora delas. Ao mesmo tempo em que não são oficialmente membros da Shadaloo, eles respeitam a corporação e cumprem sua vontade. Eles aproveitam o disfarce de lutadores para poder contrabandear mercadorias, realizar ataques e perseguir os inimigos da Shadaloo. Vencer na arena é menos importante do que vencer fora dela.

MEMBROS		
Apelido	Estilo	Posto
Wesley Adams	Ninjitsu Espanhol	3
Bluegrass	Sumô	2
Flailer	Boxe	2

WESLEY ADAMS (CYNDI BELL)

Quando a Shadaloo capturou o traidor Wesley Adams, o belo ninja espanhol acreditou que seus superiores fossem matá-lo, mas ao invés disso eles tinham um destino muito pior reservado para o rapaz. Ele seria usado como cobaia nos experimentos de transplantes cerebrais da Shadaloo. Adams, então encontrou-se preso numa mesa oposta a outra na qual se encontrava uma garota de treze anos. A próxima coisa que ele percebeu foi estar vendo o mundo através dos olhos dela e ela havia tomado conta de seu corpo!

Agora Cyndi Bell habita o corpo de Wesley, enquanto este enlouquecia trancado num hospício para menores de idade. Sem querer desperdiçar seu potencial, a Shadaloo ensinou Cyndi a como usar o corpo de Wesley com sua melhor performance, ela acabou tornando-se uma assassina mais fria e efetiva que o próprio homem jamais fora. Ela é a líder dos Mercadores Negros, mas somente porque os outros membros não tem idéia que Wesley Adams é, na verdade uma jovem garotinha.

Aparência: Wesley é um homem belo com ombros largos, cabelos ruivos e longos. Ele carrega consigo uma rapieira, sempre que está numa missão ou presente perigo.

Interpretando Wesley: Você aprende a mascarar-se como um homem crescido e tende a ser até mais sagaz do que o próprio Wesley era, mas ao mesmo tempo você ainda é uma garota. Ficando frustrada facilmente e também sempre procurando o meio mais fácil para fazer as coisas. Mas mesmo assim, com seus meios convintes e as habilidades físicas de Wesley, você é uma oponente perigosa.

Lema: *Quem ousa se opor ao meu poder? Minha rapieira já provou o sangue de homens mais fortes que você. Não gosta de mim?*





Nome: Wesley Adams
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu Espanhol
Escola: Vega
Equipe: Shadaloo

Time: Mercadores Negros
Conceito: Transplante de Cérebro
Assinatura: Bate Palmas!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
 Destreza ●●●○○
 Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
 Manipulação ●●○○○
 Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
 Inteligência ●●●○○
 Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●○○○○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ●●●○○
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ●○○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
 Condução ●○○○○
 Liderança ●○○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
 Computador ●○○○○
 Investigação ●○○○○
 Medicina ●○○○○
 Mistérios ●○○○○
 Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●●○○○
 Contatos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●○○○○
 Chute ●●●○○
 Bloqueio ●●○○○
 Apresamento ●●○○○
 Esportes ●●●●○
 Foco ●○○○○
 Rapier ●●●○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump _____
 Slide Kick _____
 Backflip Kick _____
 Suplex _____
 Wall Spring _____
 Diving Hawk _____

Combos: Bloqueio para Slide Kick para Diving Hawk

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual
 Vitórias: 7 Derrotas: 3
 Empates: 2 KO's: 2

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

KEN "BLUEGRASS" PADUCAH

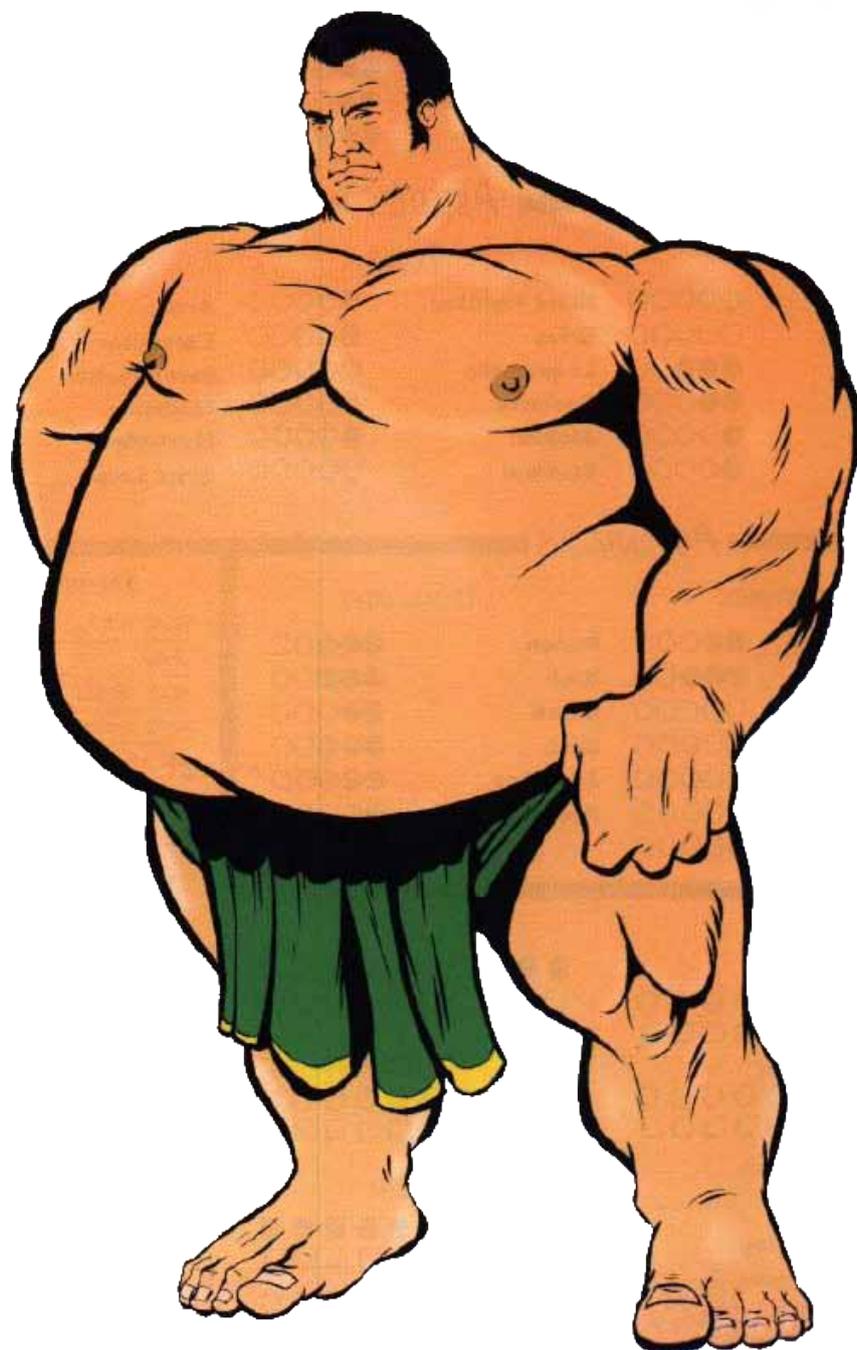
Criado no oeste do Kentucky sob uma dieta de purê de batatas e carne de cavalo, Bluegrass (Gramazul) cresceu grande e forte – e então continuou crescendo. Na época em que terminou o ensino médio, seus pais decidiram que era hora do rapaz se tornar um Sumotori. Gramazul, contudo, não estava muito certo disso.

Preocupado com o que estaria fazendo e especialmente assustado com as histórias que ouviu sobre a xenofobia japonesa. Gramazul procurou ajuda no lugar errado: Shadalo. Um mandante do crime local prometeu tomar conta de tudo para o rapaz e conforme prometido, ele encontrou os japoneses tão educados e amigáveis quanto qualquer um no Kentucky. Obviamente o criminoso não havia feito nada – Gramazul não tinha nada o que temer. Embora o chefe do crime achasse que não houvesse razão para Gramazul saber sobre este detalhe, ate porque agora o grande rapaz está retribuindo o "favor".

Aparência: Gramazul tem uma aparência muito bem tratada apesar do seu tamanho. Com cabelos negros e costeletas, ele se mostra uma figura imponente, mas na maior parte do tempo tem um sorriso que abre a guarda até mesmo dos mais desconfiados.

Interpretando Bluegrass: Você não tem interesse em machucar ninguém ou fazer a coisa errada, mas você sente que não tem escolha. Você faz o seu melhor para a Shadalo simplesmente porque você não conhece outro jeito de fazer as coisas, mas nunca põe o seu coração nisso. Tudo que você queria – não que você tenha compartilhado esse sonho com seus companheiros – é voltar para o Kentucky e abrir uma loja de curtume.

Lema: *Oh, droga!*





Nome: Ken Paducah
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sumô
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Mercadores Negros
Conceito: Cara Grande
Assinatura: Mãos na cintura.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ○○○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●○○○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
Computador ●●○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●●○○○
Contatos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●○○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●○○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump _____
 Head Butt _____
 Foot Sweep _____
 Knee Basher _____
 Air Smash _____
 Flying Head Butt _____

Combos: Bloqueio para Flying Head Butt para Knee Basher

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2
Situação Atual
 Vitórias: 6 Derrotas: 2
 Empates: 1 KO's: 0

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

FREDDY "FLAILER" EARTHER

Freddy Earther nunca foi bom boxeador quanto ele achou que seria. Ele treinou e treinou, praticou e praticou, mas tinha sempre alguém que era melhor do que ele. Não importa o quanto ele lutasse, ele nunca parecia ser capaz de destituir os campeões.

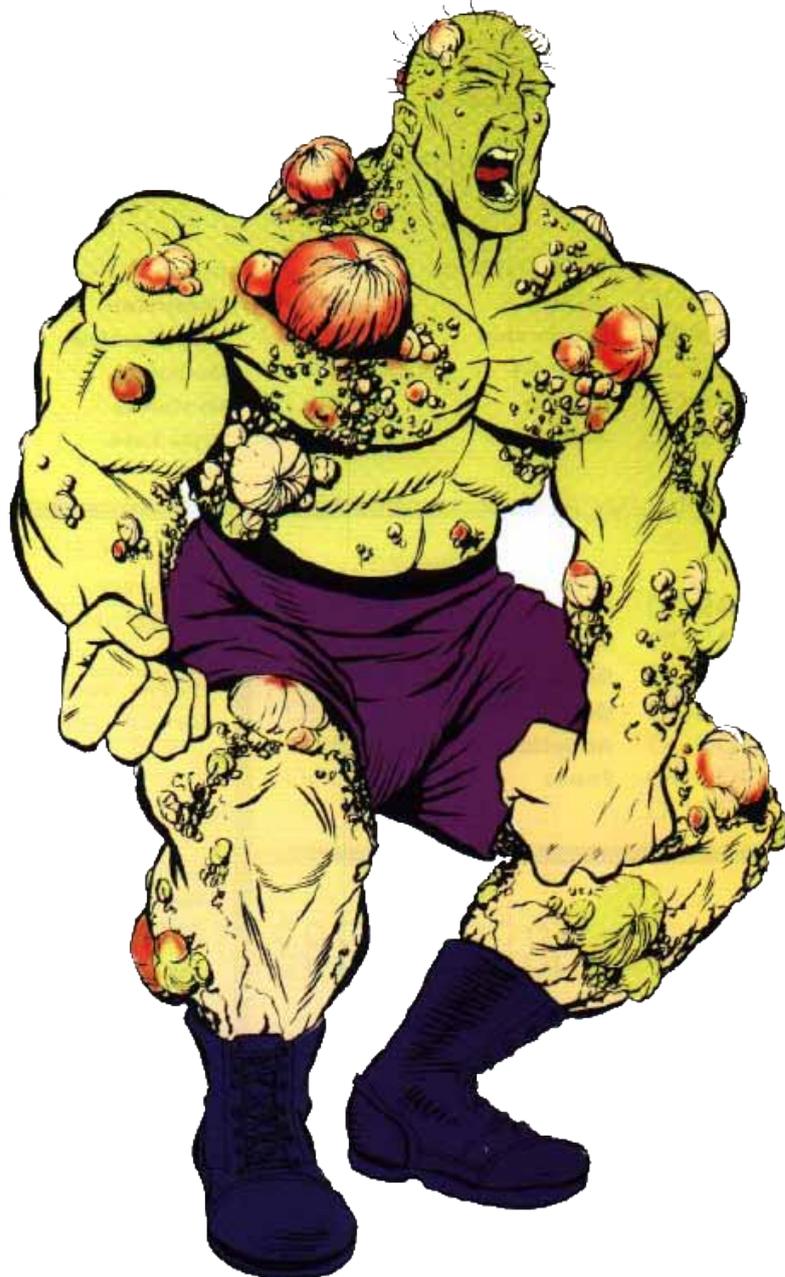
Num momento de desespero, Freddy procurou por ajuda com um traficante que o abordou há um tempo tentando oferecer-lhe alguns esteróides. Freddy então adicionou tais produtos químicos na sua rotina diária e rapidamente ele começou a se sentir maior e mais forte. O que ele, na sua euforia, não percebeu foi que tais produtos não eram esteróides normais, mas sim medicamentos experimentais da Shadaloo.

Logo na sua próxima luta Freddy enlouqueceu. Ele não pode se conter e surrou seu oponente impiedosamente. Quando o juiz tentou interferir, Freddy o jogou a lona. Ao fim de tudo ele tinha matado dois homens, hospitalizado mais dois e foi então apelidado de, O Destruidor (The Flailer)! O único abrigo que ele conseguiu encontrar foi na Shadaloo, onde ele realiza alguns serviços desde então.

Aparência: Outrora extremamente atlético, agora os esteróides começaram a afetar sua aparência. Coisas esquisitas começaram a crescer em seu corpo e agora o Destruidor vive com medo de se tornar um horrível e deformado tumor.

Interpretando Flailer: Você tenta se manter longe da confusão, mas não consegue evitar em ficar longe dela. De algum jeito uma luta vai começar e você não vai ser capaz de se controlar.

Lema: *Não me deixe nervoso. Você não vai gostar de mim quando eu... [POW]*





Nome: Freddy Earther
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Boxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Mercadores Negros
Conceito: Criatura Homicida
Assinatura: Pulmões

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ○○○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ○○○○○
Manha ●●●○○
Lábia ●●○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
Condução ●●○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●○○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●●○○○
Contatos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ○○○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ○○○○○
Esportes ●●●○○
Foco ○○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Fist Sweep _____
 Dashing Punch _____
 Jump _____
 Jumping Shoulder Butt _____
 Buffalo Punch _____

Combos: Jab para Fist Sweep para Buffalo Punch (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2
Situação Atual
Vitórias: 8 **Derrotas:** 1
Empates: 1 **KO's:** 8

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

O MASSACRE DO ANEL TRIPLO

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Muitos dos lutadores dessa mistura internacional foram originalmente recrutados de circos e como um time, eles ainda mantêm uma atmosfera circense em suas aparições: acrobacias, roupas coloridas e chamativas e um gosto por lâminas afiadas – em adição a uma apresentação violenta – representa a marca registrada do Massacre do Anel Triplo no circuito Street Fighter. Os proprietários e representantes do time perceberam o quão popular tal “Circo de Lutas” pode ser, então eles rodaram o mundo procurando por lutadores em potencial, e ficaram mais do que satisfeitos quando encontraram. Até mesmo quando seus lutadores perdem, O Massacre do Anel Triplo conquista a platéia que retribui pelo espetáculo.

ROSIE

Tão famosa por causa do sangue brilhante que ela faz jorrar quando está na arena. Como uma acrobata, ela voa pelos ares – com a maior facilidade, é claro – e raramente erra um alvo. Tendo aprendido da pior maneira que cinco metros é uma longa distância para cair, aée mesmo com a rede de proteção abaixo.

Rosie nasceu em Cielo Ponce, na cidade do Panamá, somente Panamá para uma família circense. Quando criança, ela começou a combinar seu treinamento em Capoeira com as habilidades acrobáticas, produzindo estonteantes movimentos, misturando saltos e movimentos atléticos com a ginga dançante da Capoeira. Ela foi o primeiro membro da família a conseguir a fama internacional por conta própria. Contudo ela nunca esqueceu suas raízes e abandonou sua próspera carreira quando sua família precisou dela por estar indo à falência. Retornar ao seu antigo padrão de vida não foi nada fácil, na verdade foi uma mudança muito radical. E numa oportunidade ela entrou no circuito Street Fighter, e descobriu ser tão bem sucedida que agora ela viaja o mundo, enviando dinheiro aos seus pais, satisfazendo suas necessidades e a de seus pais.

Aparência: Rosie tem uma linda pele morena. Ela não hesitaria em usar sua aparência para forçar um oponente a ser descuidado. Ela veste um brilhante traje de leopardo digno de uma grande artista acrobata – tudo do melhor para que seu oponente saiba o que o acertou.

Interpretando Rosie: Você é esperta, um fato que muitos ignoram por causa de sua aparência. Acima de tudo, você adora a adrenalina de entrar na arena. E como sempre esteve acostumada a ter de confiar em outros para pegarem você, você é ótima trabalhando em equipe.

Lema: *Si vienas por esta puerta, te mato!*

MEMBROS		
Apelido	Estilo	Posto
Rosie Cielo Ponce	Capoeira	3
Tick & Tock	Karate Shotokan	3
Vanda Pegazzani	Tai Chi Chuan	3



TICK E TOCK

Usman e Momin são irmãos gêmeos vindos de Islarnabad, no Paquistão. Com a conexão psíquica que somente os gêmeos têm, eles fazem malabarismo com qualquer coisa, em qualquer lugar – uma habilidade desenvolvida enquanto vendiam mangas no mercado. Pareceu bem natural para os dois trocar o malabarismo de frutas para armas. Com uma caravana circense de passagem pela cidade e uma péssima colheita eles jogaram o juízo pelos ares e decidiram se juntar ao show.

Aparência: Ambos são altos e musculosos com rabos-de-cavalo idênticos e olhos penetrantes, a concentração dos irmãos é óbvia enquanto eles estão girando lâminas no ar ou rodopiando socos em seus adversários.

Interpretando Tick & Tock: Embora tecnicamente sejam duas pessoas, vocês agem em tamanha sincronia que outros vêm você como uma única entidade – a ser considerada. Você usa movimentos extremamente rápidos para distrair seus oponentes enquanto seu irmão o acerta em cheio até o fim.

Lema: *AM k'dam kyaal heng? (Qual o preço das mangas?)*





Nome: Tick & Tock
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Massacre do Anel Tripla
Conceito: Gêmeos Malabaristas
Assinatura: Malabarismos com machados.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●○○○
 Destreza ●●●●●
 Vigor ●●○○○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
 Manipulação ●●○○○
 Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ○○○○○
 Perspicácia ●●●●○
 Manha ●●○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
 Condução ●●○○○
 Liderança ○○○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
 Computador ○○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ●○○○○
 Mistérios ●●○○○
 Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Recursos ●●○○○
 Staff ●●○○○
 Empresário ●●●○○
 Apoio ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
 Chute ●●○○○
 Bloqueio ●●●○○
 Apresamento ●○○○○
 Esportes ●●●○○
 Foco ●○○○○
 Arremesso ●●●●○

MANOBRAS ESPECIAIS

Spinning Back Fist _____
 Triple Strike _____
 Kippup _____
 Kick Defense _____
 Punch Defense _____
 Backflip Kick _____

Combos: _____

RENOME

Glória
 ●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3
Situação Atual
 Vitórias: 5 Derrotas: 5
 Empates: 0 KO's: 0

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

VANDA

Vanda é uma equilibrista vinda de Cassino, na Itália. Ela não nasceu numa família circense e seu imenso talento só foi descoberto quando sua mãe a encontrou andando nas altíssimas ruínas de um monastério de onde se podia observar toda a cidade. Ao mesmo tempo seus pais começaram a fazê-la se apresentar, buscando fama e fortuna para eles. Embora Vanda, tenha ficado magoada com seus pais, até mesmo ela admite que hoje em dia lutar é sua vida e o equilíbrio e concentração desenvolvidos durante anos fazem dela uma oponente mais traiçoeira do que arame farpado.

Sua principal desvantagem é velocidade. Os muitos anos de praticas vagarosas e cuidadosas sobre a corda bamba tiveram sua parcela de culpa, ensinando-a a agir devagar e deliberadamente. Entretanto, Vanda tem se saído bem e o time está feliz por tê-la a bordo.

Vanda começou a estudar Tai Chi Chuan para aumentar seu equilíbrio e a força nas suas pernas. Após anos de estudos dedicados, ela prosseguiu se desenvolvendo no combate com bastão. Seu bastão pode ser tão mortal quanto salvador.

Aparência: Vanda possui um dorso truncado bem definido que lhe concede graça e equilíbrio, mas sua força é incontestável, ela acredita que sua performance é mais importante que sua aparência. E também odeia qualquer coisa supérflua atrapalhando seu senso de equilíbrio.

Interpretando Vanda: você é uma lutadora estável e muito confiável. Também é introspectiva e não faz amigos com facilidade. Contudo, você confia no seu time com sua vida.

Lema: *A vida é um delicado equilíbrio entre o meu bastão e a sua cabeça.*



RAGTAG

Grupo de Rock e Ímã de Problemas

História:

Cuidado mundo! Quando Ragtag está na cidade é melhor trancar as portas, esconder os objetos frágeis porque seus dois guitarristas, “Gonzo” Bob Hellstrom e Donna “Ciclone” Garetti, logo saíram pelos lugares procurando por emoção e se metendo em confusões.

Gonzo e Ciclone não são pessoas más, na verdade – são somente irritadiços e aventureiros, com um gosto por adrenalina. Ragtag é tão bem sucedida que suas duas estrelas sempre usam seus talões de cheque quando as coisas acabam destruídas. É um milagre que eles ainda não tenham sido presos ou pegos de jeito! Algumas cidades baniram os shows da banda, mas a maior parte do mundo é ávido para ver o show da banda mais problemática dos últimos tempos. Sua energia inesgotável, seu amor pela música e seus estouros de vendas que vão de Sydney a Los Angeles. Embora os gêmeos psicóticos não sejam lutadores de rua é bem provável que se estiverem dando umas voltas pela cidade durante uma luta, Gonzo e Ciclone vão cruzar os caminhos de alguns lutadores de um jeito ou de outro...

Ragtag tem um som bem sólido, um rock irrepreensível: distorções pesadas e uma atitude rebelde que reflete o modo agitado da vida do time de guitarras. Enquanto os outros três membros continuam com suas excentricidades até o momento do show, Bob e Donna se enfiam em qualquer confusão, festa ou desafio audacioso que possam encontrar – pulando de pára-quedas, caçando, escalando montanhas, surfando, brigando, farreando, esquiano, ou qualquer coisa que os chame a atenção. Boatos dizem que a Interpol já os usou em missões (como peões, é claro), nas quais eles já acabaram com rotas de tráfico, derrubaram poderosos traficantes, combateram animais selvagens com as mãos... e a lista continua, especialmente quando são eles que contam essas histórias. Eles sabem do circuito de lutas e estão loucos para tentar sua sorte na arena.

Você não está grato por não estar pagando suas apólices de seguro?

Comparados aos então chamados: Irmãos Trovão, o resto da banda é um pessoal bem tranquilo. Mike Summers, o baixista, é o membro mais velho e despreocupado. Ele coordena a maioria das atividades da banda fora dos palcos e sempre se preocupa com o fato de seus amigos “loucos por aventuras” possam se machucar seriamente algum dia. Um jovem alto afro-americano com quase trinta anos é o vocalista, sua voz suave acentua seu físico esbelto e temperamento tranquilo.

Jhonny Pyro é baixo e intenso, sempre que está longe da sua bateria ele está sempre batendo, incansavelmente, seus dedos nos ritmos mais complexos possíveis, em qualquer superfície. O mais novo membro da banda é tímido pessoalmente e raramente fala quando num grupo. Você nunca saberia que ele é o homem atrás da parede de som do Ragtag ao menos que o visse no palco. Então Pyro se perde, gritando rouco enquanto submete sua bateria a seus golpes. Quando o show acaba, ele rapidamente se recolhe no camarim. Os outros dizem que ele tem uma namorada, mas a imprensa nunca a viu. Johnny gosta desse jeito.

Thelma Saint-Germain é muito amigável e entusiástica. Por trás de seus teclados, ela sorri constantemente e oscila como uma serpente. A imprensa a adora e lhe faz favores em troca de entrevistas. Sua beleza agradável só é ofuscada pela

atração causada pelo magnetismo animal de sua “irmã”, mas ela parece não se importar. Thelma é atraente e descolada, mas guarda seus sentimentos mais profundos. Se um dia ela visse as lutas de ruas, poderia ficar chocada. Mechas ruivas caem em seus olhos castanhos. Ela corre diariamente mantendo-se em forma.

IDÉIAS DE HISTÓRIAS PARA
GONZO E CYCLONE

Este par de problemáticos pode trabalhar em uma crônica existente de Street Fighter de muitas maneiras: eles podem virar amigos de um ou mais jogadores, interferir com a vingança de um lutador, atralhar um sequestro ou uma tentativa de resgate, instigar uma briga de bar, ou simplesmente estarem no local errado na hora errada - ou somente no momento certo de trocar a luta por um favor de um jogador. Gonzo e Cyclone não são malignos, somente descuidados, mas seu egoísmo causa problemas reais para qualquer um dentro do seu raio de problemas. Quando as coisas dão errado, eles irão tentar arrumar sua parte do problema - a menos que eles não sejam os únicos que necessitam ser salvos. Qualquer que seja a festa que eles toquem, estes dois podem se tornar bons personagens, aparecendo quando se menos precisa ou espera.

GONZO BOB HELLSTROM

Hiperativo? Seria a palavra ideal para descrever o filho de Bob-Hood. Se houver uma árvore que todas as crianças estavam com medo de subir, um vizinho mal humorado que todos estavam com medo de irritar, ou qualquer outra travessura que nenhum outro garoto teria coragem de fazer, Bob Gonzo resolvia na base da brincadeira. Suas façanhas (geralmente aplicadas em professores) o levaram a expulsão de 3 escolas; e foi aos 10 anos de idade que seu primo o mostrou o caminho da música através da guitarra. Aos 15 anos ele já era mestre no instrumento copiou suas técnicas de vários guitarristas famosos como Alex Lifeson, Ace Frehley e Eddie Van Haley. Aos 16 anos ele montou sua primeira banda.

A morte de seu baterista por overdose de heroína deixou Bob Mais pensativo. Ele nunca seria fã de drogas, foi o que jurou, quando sua banda se desfez. Sua forte amizade por Donna (futuramente Cyclone Garetti) lhe fez deixar o seu egoísmo de lado; ele aprendeu a respeitar outros gêneros musicais, os quais ele não dava a mínima até seu velho amigo Mike aparecer, e foi assim que ele fundou a “Ragtag” sua nova banda. O espectro da morte ainda assombrava Bob, mas isso só alimenta cada vez mais o seu desejo pela vida. Lembrava de quando o baterista chegou para ele muitas vezes, Bob queria poder cuspir na cara dele, mas esse foi para o túmulo satisfeito, pois sabia que tinha feito tudo que um homem pode fazer na vida. Bob buscou emoções cada vez maiores, fez esportes arriscados sobrevivendo por pura sorte.

Rir da morte se tornou diversão para Bob, a maioria das músicas que ele escrevia misturava humor com desafios a morte; abordar tudo na vida com um sorriso triste porém selvagem se tornou a marca registrada de Bob... Felizmente Ragtag logo teve um contrato de gravação, e quando Cyclone Garetti assumiu uma guitarra no grupo, seus vídeos arrebentaram no mundo dos Headbanger’s. Agora Bob tinha tanto

palavra falada em todas as casas.

A fama não a intimidou nem um pouco; com o dinheiro de seu sucesso, Donna e Bob prometeram “dominar o mundo” e vencer. Seu dinamismo frenético agora os leva a toda situação tensa que eles possam encontrar. Sempre otimista, Ciclone anima Bob, tirando-lhe seus medos ocasionais, e ele puxa as rédeas do temperamento explosivo dela. Embora ela fique com a maior parte das funções vocais do Rag Tag, Donna canaliza sua constante energia na música e no karatê. Ela descobriu o circuito Street Fighter há cerca de um ano, e é o sonho dela desafiar – e derrotar – todos os homens neste esporte. Não é muito comum, mas todos devem ter um hobby...

Aparência: O bronzeado profundo de Donna e seus cabelos descoloridos e emaranhados mostram suas raízes de surfista. Um pente poderia se quebrar nos cabelos dela, se é que alguma vez ela usou um! Seus olhos metálicos mudam de tom conforme seu humor, de um verde alegre a um cinza tempestuoso, e sua voz límpida parece perpetuamente estar “ligada” no volume máximo. Ciclone Garetti prefere um collant de dançarina preto sob calças jeans cortadas como uma bermuda e fica descalça sempre que possível, mesmo no palco. Ela prefere usar jóias com correntes e ostenta várias tatuagens negras em seus braços e tornozelos, e pode ser bastante intimidadora quando ela quer ser. Seu senso de humor, como seu sorriso, tem uma ponta de maldade.

Interpretando Ciclone: Você é a melhor no que faz – exceto talvez pelo seu parceiro Bob! A pose convencida dele lhe dá uma agradável arrogância que lhe coloca de “cabeça quente”, mas ninguém disse que a vida era fácil. Se Bob parece desesperado, você é determinada. A vida não é apenas para ser vivida – é para ser bem-sucedida!

De vez em quando, você pára de se mover por tempo o bastante para abrir seus olhos para o resto do mundo, e o que você vê a deprime. Talvez seja isso que a impulsiona adiante: uma necessidade de cuspir na cara da desesperança. Quando as coisas ficam pesadas demais, você apenas ri, faz uma piada e encontra um pouco de diversão! É muito melhor do que “esfregar o chão”.

Lema: *Isso soou como um desafio para mim... Sério? Você está dentro! O primeiro a gritar paga a bebida, supondo que nós sobrevivamos.*

Capítulo 3:

ELENCO DE APOIO

Sai daqui!

- Guile, empurrando um cameraman

JASON BEST FÃ

Não presume que os personagens das crônicas de Street Fighter devem ser limitados exclusivamente aos Street Fighters. Qualquer crônica que leva personagens fora do ringue, no entanto, terá que desenvolver um elenco de apoio não-Street Fighters. Mesmo se o seu Street Fighters nunca sair da arena ou do torneio, há ainda uma série de personalidades que podem ser encontrados no circuito, de fotógrafos a massagistas.

Do mesmo modo, você não deve presumir que qualquer pessoa que não é um Street Fighter não pode ter um efeito dramático sobre a vida de um Street Fighter. Mesmo os Guerreiros Mundiais têm de interagir com as pessoas comuns, e uma Handstand Kick só irá tão longe quando se trata de um avarento gerente de banco. Alguns dos personagens introduzidos neste capítulo podem causar aborrecimento, mesmo que não ameçam diretamente Street Fighters, algumas delas podem causar um mundo de problemas para eles! Você também nunca sabe quando uma mão pode vir para ajudar.

Ele memorizou o histórico da vida de cada Guerreiro Mundial. Ele sabe mais sobre estilos que mais Street Fighters aprenderam em uma vida inteira. Ele pode te dizer quem ganhou cada torneio nos últimos cinco anos. Ele é Jason Best, Extraordinário Fã de Street Fighter.

Jason viaja utilizando todos os poucos centavos que tem para assistir as lutas de Street Fight, guardados em uma Poupança e com a ajuda de um tio rico que realmente não quer lidar com ele. Após Jason se formar no colégio, ele decidiu seguir o circuito de Street Fighter. Isto já tem três anos e contando.

Jason não tem residência fixa. Há um grande número de fãs que seguem seus Street Fighters favoritos, especialmente os Campeões Mundiais, a cada torneio. Jason é apenas um pouco mais fervoroso do que a maioria. Ele tenta recolher lembranças e autógrafos de todos os Street Fighters. Ele tem uma toalha que Balrog utilizava, uma pulseira de Chun Li, e até mesmo

MARCIE CALAHAN
EMPRESÁRIA DE LUTAS

Não diga a Márcia que mulheres não pertencem ao ringue: ela foi uma lutadora profissional até cinco anos atrás. Agora ela ajuda jovens Street Fighters a chegarem onde parou - com um melhor empresário, que ela jura que nunca teve!

Márcia é dura, mas a proteção de Lutadores estáveis. Ela não irá tolerar qualquer lixo em seu bando, mas também não permitirá que ninguém tire proveito deles. Márcia tem um coração mole, mas uma língua afiada: um extenso vocabulário de palavreados como os lutadores mais veteranos. Desde sua infância em uma vila rural irlandesa. Calahan tem lutado em favor do direito de ambos os sexos - dentro e fora do ringue. Ela prefere formar esperançosos lutadores - "quem tem fome e não têm uma atitude" - a vários veteranos com problemas e ela adora os fãs. Embora ela nunca admita isso, Márcia procura substitutos estáveis para as crianças que nunca tiveram, e, por vezes, trata-os nesse sentido.

Calahan sabe todos os segredos e a maior parte das armadilhas: o suborno, a pontuação, as etapas, os negócios e os jogadores. Ela já viajou por todo o mundo mais vezes do que ela pode se lembrar e conhece até os meandros de cada cidade que ela nunca visitou.

Márcia fala francês, alemão, russo, cantonês, bantu, gaélico e japonês, sem grandes problemas e é cheio de amigos em lugares ruins. Ela é uma empresária de cinco pontos para um "T" e vale cada ponto gasto.

Aparência: Márcia Calahan é uma mulher em torno de quarenta anos. Seu cabelo curto castanho é bonito e a torna ainda mais atraente com a idade. Ela fala abertamente e honestamente, com um ligeiro sotaque irlandês e veste calças e casaco ao fazer negócios, não gosta de jeans e saias.

Interpretando Márcia: Você realmente só quer o que é melhor para seus filhos - se eles sabem ou não. Seja direto

e não os jogue fora. Você pode fazer dele um companheiro estável quando o calor aumenta, mas quando é hora de trabalhar, você é que manda. Suas costas ainda doem em dias ruins. Tente não deixar que ele perceba, mas isso nem sempre é possível.

Lema: Use esse tipo de linguagem comigo novamente e você irá comer sua próxima refeição sem os dentes.



Nome: Marcie Calahan		Estilo: Nenhum		Chefe: Nenhum	
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●●○○	Honra 4		
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●●●○	Glória 1		
Vigor ●●●○○	Aparência ●●●○○	Raciocínio ●●●○○	Posto Nenhum		
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes		
Prontidão ●●○○○	Liderança ●●●●○	Soco: Jab	Vel. 4	Dano 4	Mov. 0
Interrogação ●●○○○	Condução ●●○○○	Strong	3	6	0
Perspicácia ●●●○○	Furtividade ●●●○○	Fierce	2	8	0
Lábia ●○○○○	Contatos ●●●●○	Chute: Short	4	5	0
Manha ●●●●○	Recursos ●○○○○	Forward	3	7	0
Investigação ●○○○○	Aliados ●●●○○	Roundhouse	1	9	0
Computador ●○○○○	Intimidação ●●●○○	Apresamento	3	6	Um
Arena ●●●●○	○○○○○	Bloqueio	7	ABS 5	-
Estilos ●●●○○	○○○○○	Movimento	6	-	3
Chi ●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□			
Saúde ●●●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□					

DR. LAO MESTRE TAOÍSTA

Ninguém está inteiramente certo sobre quem é realmente o Dr. Lao. Ele parece ser um homem chinês de meia-idade que vive em um pequeno apartamento em Chinatown. Ele vende remédios de ervas e faz fortunas na sua vida, e é considerado por muitos dos habitantes de Chinatown como um grande líder comunitário, embora ele nunca diga a ninguém o que fazer ou como agir.

Dr. Lao parece saber muita coisa sobre a história mundial, em geral, e história chinesa em particular. Ele conta histórias dos grandes feitos de antigos heróis como se ele realmente tivesse testemunhado o evento, e conhece todos os tipos de informações esotéricas. Quando lhe perguntaram como é que ele sabe tanto, ele simplesmente responde: "Eu observo. Escute-me".

Não há quase registros oficiais sobre ele: ele não tem documentos de imigração, sem carteira de motorista, e nenhum número de seguro social. Ele realiza todas as suas transações em dinheiro ou escambo - ele paga o apartamento dele, mantendo o prédio limpo e fornece medicamentos gratuitos para a senhoria e sua família.

Uma vez ou outra, alguns punks aparecem para tentar se livrar dele por achá-lo ingênuo. O punk invariavelmente acaba parando numa enfermaria ou, pior ainda, o Dr. Lao dá beliscões em suas orelhas acentuando a dor e isso somente por eles não terem respeito por anciões. Muitas pessoas têm ido ao Dr. Lao pedindo a ele para ensinar-lhes alguns dos seus segredos. A maioria destes pedidos ele recusou educadamente, mas de vez em quando ele promete pensar sobre um pedido ou dois.

Aparência: Dr. Lao é pequeno, de meia-idade, ligeiramente corpulento para um homem chinês. Ele geralmente tem um olhar pouco divertido no rosto, como se lembrar-se de uma piada ou uma agradável melodia. Ele parece um pouco desgredado, e sua roupa geralmente parecem pijamas. Seus olhos escuros e profundos - há vida após a vida útil de rugas em torno deles - e quando ele escolhe para que sejam, eles se impõem, quase de forma hipnótica.

Interpretando Dr. Lao: Você é gentil e suave, e com amor para ajudar as pessoas à sua volta. Você também é muito velho - muito mais velho do que aparenta. Seu conhecimento do Tao e os bons medicamentos e exercícios para manter o seu Chi fluindo corretamente, você tem se mantido mais jovem. Mesmo vivendo em um ambiente urbano, você ama a natureza, e que você tem um jardim de ervas no telhado do edifício onde vive. Você não gosta de exibir-se, e você não informa as pessoas das coisas que pode fazer. Se alguma vez for atacado, você geralmente prefere usar as manobras especiais que exigem menor movimento, como o Chi Push, porque você não gosta de fazer de si mesmo um espetáculo.

Lema: *Qual é a capacidade de quebrar pedras, em comparação com a capacidade de se criar uma única flor? Não existe mais poder em uma pequena semente que em cem buldogues.*





SAI
A NINJA VERDE

Quando os pais de Kathy Bryan matricularam-na no Karate quando ela tinha seis anos, não tinham idéia do que ela viria a se tornar - Sai, a Ninja Verde, vingadora dos oprimidos.

O clássico patinho feio. Kathy tinha aulas e muitas idéias para seu próprio bem. As outras crianças sacaneavam ela, chamando-lhe "Geeky" e "Cara de Galinha". Para lhe dar uma saída e construir sua auto-estima, os pais de Kathy apresentaram o Mestre Feng, que selecionou uma pequena turma de crianças para ensinar Karate.

Mestre Feng ensinou Kathy muito mais do que ela fantasiava, ele inseriu sua honra e fascínio para com a natureza. Nos ventos, árvores e águas, ela viu os padrões de um equilíbrio delicado. Sintonizando-se a esses padrões, ela encontrou um jeito de escapar dos colegas e professores por um tempo. Naturalmente tímida, Kathy preferiu a solidão à companhia de outros. Escondida na floresta, ela própria explora sobre as lendas do Rei Arthur, os Quarenta e Sete Ronins e a Mulher-Maravilha. A sua grande aventura parecia muito mais importante do que a interminável rotina da escola e de interação social. Ela continuou suas aulas e cresceu como uma jovem mulher que

discretamente evitava sua classe, mesmo quando foi anunciado sua transformação de patinho feio para gazela.

Então resolveram devastar a floresta.

Kathy estava furiosa quando viu a devastação, fez então um juramento de humilhar os vândalos que destruíram seu esconderijo. Usando suas habilidades em silêncio e diversão, Kathy destruiu os tratores, o escritório e rastejou o site da empresa. Quando ela descobriu uma série de práticas ilegais - resíduos tóxicos em lixões comuns, suborno, compra de voto - ela passou as informações para grupos ambientalistas e da imprensa. Chefes caíram, mas a floresta permanecera morta. Todos os seus esforços não tinham protegido seu refúgio. Mas, tinha aprendido lições e exemplos de seus ídolos, Kathy encontrou um destino e finalidade - a proteção da vida selvagem.

Não foi tão fácil como ela esperava. Uma mulher, independentemente das suas competências, não poderia fazer muito, e muitas de suas táticas eram ilegais. Uma noite, uma sombra aproximou-se dela perto de uma lixeira. "Quer saber o segredo do Nin-Do", ela perguntou, "e assumir o seu manto como protetora?" Apesar das suas desconfianças, Kathy disse que sim, e seguiu-se à sombra de um arvoredo de antigos salgueiros. A noite soprava uma brisa fria, a Associação de Nin a levou em sua formação e em suas formas. Só depois que ela aprendeu que Mestre Feng foi líder desses modernos cavaleiros, e que ela tinha sido preparada por uma década.

Seu trabalho envolveu mais do que apenas proteger a natureza. A Associação de Nin tinha sido formada para proteger os inocentes oprimidos, que sentiram sua existência sendo varrida por homens com muita ganância e muito poder. Proteger os inocentes é uma tarefa interminável, cada um dos nove Cavaleiros de Nin escolhe uma arma e um protegido. Kathy escolheu o Sai, que desarma rapidamente sem matar, e as madeiras, que a tinham abrigado em sua infância. Embora ela sabe que sua tarefa é fazer mais além, é a magnitude que garante que ela nunca vai procurar um outro propósito.

Aparência: Kathy é uma mulher fina em torno de vinte anos, com cabelo longo castanho-médio. Embora ela use lentes de contato para trabalhos Ninja, Kathy ainda utiliza óculos para ler ou passar o tempo sozinha. Ela parece atraente de uma forma tímida, e sua graça e força são apenas aparentes, quando ela age. Livros e uma dura bengala são seus companheiros constantes, e ela seu uniforme sob blusas soltas e coletes coloridos.

Sai usa um quimono verde e faixa verde. Os Sais ela optou em pendurar numa faixa na cintura, e suas mangas são preenchidas com bombas de fumaça, pequenas ferramentas, dispositivos de gravação, e outros truques.

Interpretando Sai: Você é a brisa que sopra forte e em silêncio, com ataque rápido que bloqueia a língua e a coragem dos inimigos. Em outras palavras, você é uma mística que adora metáforas floridas e chuta a bunda dos outros de maneira tranqüila. As pessoas poderiam viver sem você, mas as florestas são sagradas para você. Você é misteriosa e sozinha. Quando você tem de trabalhar com outros, fica afastada e crítica, e tenta inserir algum respeito pela floresta.

Lema: *Apenas com o caos no seu coração você pode ver as formas que rodeiam você. Ria se quiser, mas você só poderá adivinhar os segredos se eu quiser.*



Nome: Sai
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu
Escola: Mestre Feng
Equipe: Cavaleiros de Nin

Time: Nenhum
Conceito: Protetora Mascarada
Assinatura: Silêncio

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●●
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●○○○○
Lábia ●●○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●○
Condução ●○○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ●○○○○
Investigação ●●●○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Sensei ●●●○○
Aliados ●●●●○
Recursos ●●○○○
Contatos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●●○
Foco ●●●○○
Sai ●●●●○

MANOBRAS ESPECIAIS

Power Uppercut _____
 Spinning Back Fist _____
 Triple Strike _____
 Backflip Kick _____
 Spinning Foot Sweep _____
 Deflecting Punch _____
 Kippup _____
 Zen no Mind _____
 Stunning Shout _____
 Shrouded Moon _____
 Speed of the Mongoose _____
Combos: _____

RENOME

Glória

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CHI

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SAÚDE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

EXPERIÊNCIA

Divisão: Nenhuma _____
Posto: - _____
Situação Atual
Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

MESTRE TAKASHI MONJE ZEN

Descendente de uma longa linhagem de guerreiros samurais, Ichi Takashi ficou órfão aos três anos durante a Segunda Guerra Mundial. Não tendo outros parentes com quem ele poderia viver, ele foi levado para um mosteiro Zen onde ele iria passar a maior parte de sua vida tutorado pelos monges, estudando Aikido, meditando, e realizando boas obras entre os camponeses.

Duas pessoas chegaram a dominar e moldar Takashi enquanto vivia no mosteiro. O primeiro foi um alegre e amável monge chamado Sato. Quando Takashi chegou ao mosteiro, a sua amizade fez um estranho emparelhamento. Sato teve um especial, quase paternal, interesse por Takashi em relação a educação. Quando o rapaz estava infeliz ou ferido, Sato iria acalmar ele. Numa tarde quente de Verão, ele contou sobre mitologia japonesa e chinesa. Mas, mais importante, Takashi fez Sato rir. Apelidado de Old Laughing pelos outros monges, Sato foi inteligente, jogava constantemente um sorriso nos lábios. Ele achava divertido este mundo de sofrimento, comparando os líderes políticos com celeiros de animais, imitando o mais obstinado monge, tendo pensamentos sujos ou pintava retratos de esqueletos dançando - tudo para ilustrar que nada neste mundo deve ser levado a sério, nem mesmo a morte.

A segunda maior influência sobre a vida de Takashi foi o stern Mestre Hiroshi. Este monge fez Takashi ter uma vida difícil, como se o homem tivesse algum ressentimento por Takashi, dando-lhe as tarefas mais desagradáveis - a limpeza das latrinas, remover rochas do jardim após uma tempestade, e ajudar os camponeses nos arrozais lamacentos. Takashi ia até tarde na noite, esfregando pisos e remendando objetos quebrados. O que fez de Takashi ser mais infeliz que Hiroshi foi o capitão do mosteiro: ele deu ao menino questões difíceis de responder e batia cruelmente nele conforme suas respostas. Alguns dias, Takashi pensava em fugir de seu lar adotivo, mas, graças a Old Laughing Sato, ele ficou. Sato mostrou-lhe o humor da situação. "Quando você está até o seu umbigo na lama, ajudando com a plantação de arroz", ele disse, "você deve ser feliz como um porco no estrume. Seja como o porco e chafurque na lama!"

Um dia, no início dos anos 1970, os monges do mosteiro se juntaram para prestar uma importante decisão - um monge estava de viagem para os Estados Unidos para abrir um mosteiro lá. Até agora, Takashi tinha se tornado um mestre zen por direito próprio, e alguns até sussurraram que ele tinha conseguido Buddhahood. Muitas outras surpresas para Takashi, Hiroshi o nomeou como um importante e auspicioso sucessor citando o seu altruísmo, devoção e temperamento. Toda a assembleia concordou, e Takashi se mudou para o Norte da Califórnia, e abriu o Centro de Estudos Budistas.

O Centro de Estudos Budistas teve seus altos e baixos, e é atualmente bastante conhecido no cenário Street Fighter - muitos lutadores vão até Mestre Takashi para este dar instrução ou cura.

Aparência: Normalmente, Takashi veste as roupas tradicionais de um monge Zen Budista. Embora Takashi tenha por volta de cinquenta anos, ele parece muito mais velho, devido a seus anos de trabalho árduo. Ele é careca, de pele áspera e enrugada de muito tempo no sol. Um ligeiro sorriso é apresentado nos lábios de Takashi, como se risse de uma piada particular.

Interpretando Mestre Takashi: De Sato, você aprendeu a não levar nada muito a sério, porque tudo é uma piada cósmica. Ria de seu sofrimento e você já não sofre. De Mestre Hiroshi, você aprendeu dedicação, disciplina e o valor do trabalho árduo. Não trabalhar é torturante para você, nenhuma outra situação é tão mesquinha. Você não gosta de lutar, pois é um desperdício de esforço e energia. A verdadeira luta para você se realiza dentro de você. No que diz respeito à Street Fighters, no entanto, você ensina a procurarem iluminação do seu próprio jeito.

Lema: *Formigas avançam para recolher migalhas, negligenciando o pé que se prepara para esmagá-las. Não fique negligente ao recolher suas migalhas. Preste atenção!*





Nome: Mestre Takashi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Aikidô
Escola: Centro de Estudos Budistas
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mestre Budista Zen
Assinatura: Arqueia-se

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●●
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ○○○○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●●●
Manha ●○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●○○○○
Liderança ●●●○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●●
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●●●●●
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Sensei ●●●●●
Aliados ●●○○○
Fama ●●○○○
Contatos ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●●●●
Bloqueio ●●●●●
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●○○
Foco ●●●●●
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Dim Mak, Air Throw
 Slide Kick, Zen no Mind
 Spinning Foot Sweep, Mind Reading
 Deflecting Punch, Regeneration
 Back Roll Throw, Kippup
 San He, Chi Kun Healing
 Improved Pin, Jump
 Breakfall, Throw
 Telepaty
 Pin

Combos: Deflecting Punch para Back Roll Throw para Improved Pin (Dizzy); Roundhouse para Spinning Foot Sweep ; San He para Jab para Fierce

RENOME

Glória
 ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: Nenhuma
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - **Derrotas:** -
Empates: - **KO's:** -

CHI

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SAÚDE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

ESTILOS

PARTE DOIS: O CAMINHO DO GUERREIRO

Vá direto para o coração do inimigo. Seu objetivo principal é como o de um guerreiro para derrotar o inimigo. Não amoleça pela aparência do inimigo ou de si mesmo. Não esteja consciente da técnica específica que você irá usar. Isto provoca hesitação. Se você entende esta mentalidade, você nunca será vencido. Sua atitude será reconhecida pelos inimigos em potenciais, e eles também preferem a luta. O objetivo final das artes marciais não é ter que usá-los.

- Miyamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis.

Sou contra a violência, e ainda luto - aparentemente um paradoxo, eu confesso. Como um homem de paz pode optar por se tornar um Street Fighter? Eu respondo assim: todos nós somos guerreiros neste mundo. O que os Street Fighters fazem dentro do ringue é apenas o renascimento do sagrado drama da criação e da destruição. Quando luto no ringue, não é uma luta contra um adversário; luto comigo, minha própria natureza. As lições que aprendemos ao conseguir vitórias, levo comigo pelo resto da vida e aplico-as aos meus esforços diários.

- Dhalsim, entrevistado em Índia Hoje.

Afinal, muitos Street Fighters aprendem que há pouca diferença entre Street Fighting e o "mundo real" - ambos são cercados de conflitos, evitando sempre que possível, e com triunfo quando é necessário. Esta atitude é freqüentemente chamada de Tao de Street Fighting. Discípulos da filosofia de Dhalsim que levam palavras ao coração e não vêm a si mesmos como gladiadores modernos, mas como guerreiros-filosóficos que se dedicam a combater a iluminação e o auto-entendimento. Mesmo o mais feroz Street Fighter, em última instância, aprende que o conflito não se limita ao ringue, e ele tem que muitas vezes depender das habilidades aprendidas como Street Fighter para lidar com a vida cotidiana.

Os capítulos seguintes mostram uma discussão mais aprofundada sobre a maneira Street Fighting, expandindo as informações apresentadas no primeiro Street Fighter. Ele introduz novos estilos de combate, discute sobre os Street Fighters e o uso de armas, e mostra como cada estabelecimento tem potencial para um conflito. Competidores é cercado de conflitos, e os capítulos seguintes são sobre a manifestação - e resolução - deste conflito.

CHI E AS ARTES MARCIAIS

Embora nunca tenha sido devidamente explicado, os cientistas teorizam que seja um campo da energia gerada pelos seres vivos. O homem já suspeitava de sua existência, mas ainda assim manteve-se no desconhecimento de seu potencial por milênios... A força emana de tudo e de todos nós. Alguns homens acreditam que direciona nossas ações, e não o inverso.

- George Lucas, Star Wars.

Chi é a energia que flui através de tudo e todos. Grandes artistas marciais não apenas moldam seu corpo e sua mente, mas cultivam seu Chi também. É usando Chi que muitas façanhas quase milagrosas podem ser cumpridas.

"Chi", tecnicamente falando, é uma palavra chinesa, uma que não seria utilizada por todas as artes marciais (em especial aquelas não-asiáticas!). Estilos japoneses, por exemplo, podem referir-se como Ki. Independentemente, a maioria dos estilos reconhece o conceito de Chi - a respiração do universo, a força unificadora da vida. Muitas metáforas são usadas para descrever o mesmo fenômeno.

Artes marciais não asiáticas, tais como Baraqa ou Lua, são igualmente fortes na cultura Chi - só a linguagem é diferente.

O Tao é como um bem;
utilizado, mas nunca completamente.
É como algo eternamente nulo;
preenchido com infinitas possibilidades.

- Lao Tsé, Tao Te Ching

O mundo das artes marciais é uma cópia dos estilos de combates, muitas das quais podem ser encontrados em torneios e jogos de Street Fighter. Alguns destes estilos são comumente conhecidos, tais como o Karate ou Boxe; estilos mais raros, tais como Sanbo ou Luta Livre Nativo Americana, tornaram-se mais conhecidas devido ao gosto popular pelos Campeões Mundiais Zangief e T. Hawk. Graças a Street Fighting, o mundo está começando a aceitar que as artes marciais não são exclusivamente de origem asiática, mas um fenômeno global, encontrados em quase todas as culturas.

NOVOS ESTILOS

Listadas abaixo estão nove novos estilos de artes marciais que podem ser escolhidos, além dos apresentados em Street Fighter RPG. Alguns, como o Jeet Kune Do ou a Luta Livre, já são estilos bastante conhecidos; outros, como Baraqah ou o Pankration, só recentemente foram revelados no circuito Street Fighting. Tanto jogadores quanto narradores podem escolher estes estilos para os novos personagens.

A arte marcial não é apenas um método de combate. Muitas vezes, é uma filosofia e um mundo de visão, e é quase sempre uma expressão da cultura. Tai Chi, por exemplo, taoísta seguindo princípios filosóficos, é dependente da noção de equilíbrio e de não-ação. Baraqah depende dos princípios da medicina tradicional islâmica e do misticismo.

Um jogador não deve escolher um estilo para o seu personagem com base apenas nas manobras especiais: deve-se ter um forte conceito do personagem em mente e escolher um estilo que melhor se adeque ao personagem. Isso não significa fazer valer estereótipos: nem todos os Tai Chi precisam ser um mestre pequeno, encarquilhado e asiático. Lembre-se que o estilo de um personagem será muitas vezes um reflexo de sua personalidade e perspectivas - e vice-versa. Escolha o estilo cuidadosamente: estilos não podem ser alterados como uma camisa ou um par de sapatos!

Alguns estilos se referem às novas manobras especiais, que podem ser encontrados mais tarde neste capítulo.

ESCOLHENDO NOVOS ESTILOS

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, como o Tae Kwon Do ou Shorinji Kempo, 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 História: 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 braços, ou é uma forma mista? Será que ela exige alguma formação espiritual? Trata-se de “pesada”, baseando-se em força muscular, ou “suave”, confiando mais no poder interior?

Chi / Força de Vontade: A vontade inicial 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 Tae Kwon Do 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.



Embora muitas vezes seja ensinado meramente como um desporto, Aikido é também uma disciplina filosófica e uma luta contra a arte. É um estilo passivo baseado fortemente na filosofia Zen e sem resistência. Se empurrado, um praticante de Aikido se move com o empurrão, combinando com o seu adversário a direção de movimento e energia, deixando-o em desequilíbrio e indefeso. Aikido é fluido, arte suave, o objetivo final não é a derrota dos adversários, mas a iluminação do próprio espírito.

Aikido enfatiza o Apresamento e o cultivo do Chi, em vez de socos e pontapés. A maior parte dos seus movimentos são circulares e descontraídos, ao contrário de outros estilos mais agressivos.

Escolas: São encontradas no mundo inteiro, mas Japão e E.U.A. têm a maioria. O Aikido é uma comunidade aberta e solidária, com muitos clubes e suas próprias leis. Novos alunos são sempre bem-vindos.

Membros: Quase ninguém que queira aprender a arte é aceito. Aikido é um esporte popular e cursos podem ser encontrados através de aulas de auto-defesa ou universidades, bem como escolas de Aikido. Estudar em uma escola é geralmente necessário para se tornar um faixa preta. Quando você atingir a faixa preta, você ainda se considera um novato: o estudo do Aikido é visto como uma aprendizagem ao cultivo do espírito.

Conceitos: filósofos, místicos, mães trabalhadoras, atletas, estudantes.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *Água flui tomando qualquer forma ou curso, mas é sempre coerente com sua própria natureza. Seja sensível ao fluxo e ao movimento do seu corpo e você vai alcançar o conhecimento sobre a sua própria natureza.*

AIKIDO

Manobras Especiais

Soco:

Dim Mak (4 pts.)

Chute:

Foot Sweep (1pt.)

Slide Kick (2 pts.)

Spinning Foot Sweep (1pt.)

Bloqueio:

Deflecting Punch (1pt.)

San He (3pts.)

Energy Reflection (3pts.)

Apresamento:

Air Throw (2pts.)

Back Roll Throw (1pt.)

Grappling Defense (3pts.)

Improved Pin (2pts.)

Pin (2pts.)

Esportes:

Breakfall (1pt.)

Drunken Monkey Roll (2pt.)

Foco:

Chi Kun Healing (3pts.)

Fireball (3pts.)

Ghost Form (5pts.)

Mind Reading (3pts.)

Psychokinetic Channeling (4pts.)

Regeneration (2pts.)

Stunning Shout (3pts.)

Telepaty (2pts.)

Zen no Mind (3pts.)



Baraqah é uma arte marcial rara e pouco conhecida, originária do Norte da África. Ela tem viajado o mundo, primeiramente próximo ao Oriente Médio, seguindo na direção da civilização islâmica. Seus seguidores, embora raros, podem ser encontrados em qualquer lugar onde os Islâmicos passaram.

Mestres de Baraqah não gostam de ensinar este estilo: as manobras de Baraqah são consideradas sagradas pelos islâmicos, concebidas para unir a graça dos Céus com uma saúde física perfeita. No entanto, apesar de tais promessas, estas técnicas são muito poderosas, quando utilizadas como manobras de autodefesa.

Técnicas de Baraqah são praticadas lentamente e graciosamente, mas quando aplicada em combate possuem uma velocidade vertiginosa. A maioria das técnicas de Baraqah lida com os braços, apesar de alguns lutadores utilizarem chutes e socos para pressionar as articulações e pontos sensíveis no corpo do adversário.

Baraqah raramente é visto, mesmo no mundo islâmico, seus mestres e alunos praticam sua arte por trás de portas fechadas, isolando esta arte milenar de olhares mundanos. Quando usado em um combate público, é transformado em algo mais simples e útil, suas técnicas se diluem ao seu mínimo.

Escolas: A maioria dos Mestres Baraqah são sufis - muçulmanos místicos que cultivam uma profunda comunhão com o divino. Treinar Baraqah tradicionalmente inclui o estudo das escrituras islâmicas, caligrafia e outras artes, bem como a hora da oração e meditação. As turmas de Baraqah são separadas por sexo, com homens e mulheres sendo ensinados separadamente.

Baraqah raramente é ensinado fora do mundo islâmico. As melhores escolas podem ser encontradas na Pérsia e na Ásia Menor, embora alguns rumores são de que permaneça na Espanha.

Membros: Quase todos os lutadores de Baraqah são muçulmanos, quer se trate de África, Malásia, ou Oriente Médio. Apenas os espiritualmente mais disciplinados são autorizados a avançar para o mais alto nível do estilo.

Conceitos: sifus, místicos, peregrinos.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Lema: *Você tem que aprender humildade. Baraqah não vem de nós, mas do céu. Só dominando nosso próprio ego e sentimentos é que o Baraqah pode fluir através de nós.*

BARAQAH

Manobras Especiais

Soco:

- Ear Pop (2 pts.)
- Hundred Hand Slap (5pts.)
- Monkey Grab Punch (1pt.)
- Spinning Back Fist (1pt.)
- Spinning Knuckle (3pts.)

Chute:

- Foot Sweep (1pt.)
- Wounded Knee (2 pts.)

Bloqueio:

- Deflecting Punch (1pt.)
- Maka Wara (3pts.)
- Energy Reflection (3pts.)

Apresamento:

- Back Roll Throw (1pt.)
- Dislocate Limb (2pt.)
- Grappling Defense (3pts.)
- Improved Pin (2pts.)
- Pin (3pts.)
- Sleeper (3pts.)

Esportes:

- Breakfall (1pt.)

Foco:

- Balance (3pts.)
- Baraqah Push (Chi Push) (5pts.)
- Ghost Form (5pts.)
- Levitation (4pts.)
- Mind Reading (3pts.)
- No Ego (Zen no Mind) (3pts.)
- Psychokinetic Channeling (4pts.)
- Regeneration (1pt.)
- Telephaty (2pts.)

Jeet Kune Do (ou JKD) não é uma arte marcial em si, mas uma nova maneira de olhar as artes marciais. Iniciada pelo falecido Bruce Lee, Jeet Kune Do é rápido, eficiente e um estilo de combate poderoso.

Jeet Kune Do tem o que é de melhor em muitas das artes marciais do mundo e coloca-os em um estilo que muda com o tempo e a situação. Jeet Kune Do vê os pontos fracos de diferentes estilos e se aproveita deles na hora do combate. Não possui uma lista de manobras e posições, mas uma filosofia - alguém que pretende aprender "manobras de Jeet Kune Do" provavelmente tenta impressionar outros ignorantes.

JKD não é um estilo concebido primordialmente para o combate, as maneiras de se combater em um ringue não são enfatizadas. A maioria das manobras são muito rápidas; Jeet Kune Do literalmente significa "O Caminho para interceptar Primeiro" e lutadores de JKD normalmente não executam manobras lentas, a menos que seu adversário sejam nocauteados ou derrubados.

Escolas: Embora existam inúmeros livros e professores para ensinar, alegando "os segredos do Jeet Kune Do", existem apenas alguns que são legítimos. Isto realmente não interessa, no entanto, Bruce Lee criou um livro prático, O Tao do Jeet Kune Do, e escolas primárias para este estilo, e ambos estão disponíveis em todo o mundo. Para aprender manobras que não estão no repertório regular do JKD, o personagem deve ter um professor ou alguém disposto a ensinar, ter apenas visto as manobras e treinar sozinho é algo incrivelmente difícil.

Membros: Quem pode estudar JKD. Geralmente, artes marciais ou kickboxers entusiasmados são os mais susceptíveis de estudar ativamente os conceitos do Jeet Kune Do e colocá-los em prática.

Conceitos: Artistas Marciais de todos os tipos, fãs de Bruce Lee, soldados, mendigos e guarda-costas.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: Criar um método de combate é tão difícil quanto colocar um galão de água em um papel de embrulho e moldá-lo

JEET KUNE DO

Manobras Especiais

Soco:

- Dragon Punch (5pts.)
- Ear Pop (2 pts.)
- Hundred Hand Slap (5pts.)
- Hyper Fist (5pts.)
- Monkey Grab Punch (1pt.)

Chute:

- Backflip Kick (2pts.)
- Flying Knee Thrust (1pt.)
- Foot Sweep (1pt.)
- Forward Flip Knee (3pts.)
- Hurricane Kick (5pts.)
- Lightning Leg (4pts.)
- Scissors Kick (3pts.)
- Stepping Front Kick (3pts.)
- Tiger Knee (5 pts.)

Bloqueio:

- Deflecting Punch (1pt.)
- Maka Wara (3pts.)

Apresamento:

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

Esportes:

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

Foco:

- Chi Kun Healing (4pts)
- Zen no Mind (3pts.)

JEET KUNE DO E AS MANOBRAS ESPECIAIS

Alguns personagens podem ter começado a estudar em um estilo tradicional, escolhendo depois iniciar o estudo do Jeet Kune Do. Neste caso, se uma Manobra Especial tem um custo para JKD diferente do que para o seu estilo original, ele paga o que for menor. Por exemplo, a manobra Forward Flip Knee custa 2 Pontos de Wu Shu e 3 para Jeet Kune Do. Se o lutador de JKD estudou anteriormente Wu Shu, ele pode comprar o Forward Flip Knee por apenas 2 Pontos.

Profissionais de Jeet Kune Do podem também aprender manobras especiais que são geralmente proibidas em outros estilos. No entanto, é muito caro! Para profissionais de Jeet Kune Do aprenderem uma manobra que é "proibida", pague o custo mais alto da manobra +1. Por exemplo, o Whirlwind Kick não faz parte do Jeet Kune Do, nem tem um custo para "qualquer" estilo. O valor mais caro listado é de cinco pontos (Karate Shotokan). Portanto, se um lutador de Jeet Kune Do quer aprender o Whirlwind Kick, ele iria custar 6 pontos.

A decisão de estudar JKD deve ser feita quando o personagem for criado. Um personagem não pode decidir "agora quero estudar JKD depois de muitos anos de Muay Thai", para permitir ao personagem duas listas de Manobras Especiais para escolher. Se um personagem retoma o estudo do Jeet Kune Do mais tarde no decorrer da sua carreira, tem de haver uma razão para isso - ele não pode simplesmente dizer "Eu estou estudando Jeet Kune Do agora" e, de repente começar a baixar os custos das Manobras!

Originalmente desenvolvida no Japão entre os séculos XV e XVII, o jiu jitsu é uma arte marcial “leve”, destinada a dominar (em vez de incapacitar) um adversário. Ela usa o próprio peso do adversário contra ele, tornando-se um estilo elegante e pacífico. Os alunos de Jiu Jitsu aprendem a usar uma alavanca, através da força inerente nas suas pernas e músculos, levantando facilmente e derrubando pessoas com três vezes ou mais o seu peso. Profissionais de Jiu Jitsu não têm de ser musculosos, embora isso ajude; muitos dos melhores competidores são meio fracos, mas ainda assim capazes de lançar adversários do outro lado do ringue sem derramar uma gota de suor.

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

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

Conceitos: Femme fatales, esportistas, policiais.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: Quanto maior o tamanho maior será o tombo.

REQUISITOS DO JIU JITSU

Profissionais do Jiu Jitsu são obrigados a ter um mínimo de dois pontos em Apresamento e Esportes, mas têm automaticamente Breakfall e Throw, sem custo algum.

JIU JITSU

Manobras Especiais

Soco:
Ear Pop (2 pts.)

Chute:
Foot Sweep (1pt.)
Spinning Foot Sweep (1pt.)

Bloqueio:
Deflecting Punch (1pt.)
Maka Wara (4pts.)
San He (3pt.)
Missile Reflection (1pt.)
Energy Reflection (3pts.)

Apresamento:
Air Throw (1pt.)
Back Breakr (2pts.)
Back Roll Throw (1pt.)
Dislocate Limb (3pts.)
Grappling Defense (2pts.)
Hair Throw (2pts.)
Improved Pin (2pts.)
Neck Choke (1pt.)
Pin (2pts.)
Stomach Pump (3pts.)
Suplex (1pt.)
Thigh Press (3pts.)
Throw (grátis)

Esportes:
Breakfall (grátis)
Kippup (1pt.)

Foco:
Chi Kun Healing (4pts)
Toughskin (3pts.)
Zen no Mind (3pts.)



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 perigosa combinação de braços e uma marcante prática do conhecimento da anatomia humana, particularmente o sistema nervoso e muscular. Street Fighters que usam Lua podem ser bastante ameaçadores no ringue: embora familiarizado no alcance médio das técnicas, a sua verdadeira ameaça surge na estreita variação de movimentos. Um Street Fighter, em uma luta contra um estilista de Lua deve manter-se à distância, ou em algum momento ele vai encontrar o chão e será incapaz de se mover.

A dança, como propostas que podem acompanhar Lua pode ser bastante enervante; muitos guerreiros Lua lutam juntamente com os tons de uma melodia, para acalmar e para que possa distrair um adversário ou mesmo para deixar sua guarda baixa - este é o momento em que um guerreiro Lua vence.

Como a arte Lua torna-se cada vez mais conhecida, os elementos mais escuros do seu passado estão surgindo junto. No passado, não era incomum os alunos esperarem por um viajante solitário e embosca-lo; dentro de uma questão de momentos, os membros da vítima eram completamente desarticulados e deslocados. Idealmente, os estudantes foram supostamente para recuperar e restaurar o corpo do alvo, mas muitas vezes ele foi deixado para morrer.

Escolas: As escolas podem ser encontradas apenas no Havaí. Um professor é chamado de Kahuna, que - tal como um sensei - é uma combinação de guerreiro, sacerdote e médico. Lua tem uma forte dimensão filosófica e espiritual, que infelizmente, muitas vezes não é estudada por seus profissionais.

Variações de Lua se acredita serem encontradas em toda a Polinésia, mas não foram confirmados.

Membros: Apesar de seu passado obscuro, Lua é estudado por muitos guerreiros honrados. Quase todos os guerreiros Lua são praticante na Polinésia. É raro que um não-polinésia seja ensinado, e tais casos são realmente exceções. Alunos da Lua são fisicamente condicionados, ao mesmo tempo, a apreender os meandros do corpo humano - para machucar e para curar.

Conceitos: Sacerdotes, médicos, curandeiro, assassino.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *Aproxime-se, venha ... certamente não sou uma ameaça para você ...*

LUA

Manobras Especiais

Soco:

Dim Mak (4 pts.)

Chute:

Backflip Kick (3pts.)

Double Hit Knee (1pt.)

Wounded Knee (2pts.)

Bloqueio:

Energy Reflection (3pts.)

Apresamento:

Choke Throw (2pts.)

Disengage (2pts.)

Dislocate Limb (2pts.)

Grappling Defense (3pts.)

Eye Rake (1pt.)

Head Bite (2pts.)

Improved Pin (2pts.)

Iron Claw (4pts.)

Neck Choke (2pts.)

Pin (2pts.)

Sleeper (3pts.)

Esportes:

Light Feet (3pts.)

Foco:

Balance (3pts.)

Chi Kun Healing (3pts)

Chi Push (5pts.)

Fireball (4pts.)

Ghost Form (5pts.)

Leech (3pts.)

Levitation (3pts.)

Mind Reading (3pts.)

Musical Accompaniment (1pt.)

Regeneration (2pts.)

Toughskin (3pts.)

Um dos estilos menos conhecidos no mundo, o Pankration é indiscutivelmente um dos mais antigos estilos de combate que já existiu. Os gregos acreditavam foi criado pelo herói Teseu, que combinava Luta-Livre com o Boxe para derrotar o Minotauro no labirinto. O Pankration foi usado como luta nos primórdios das Olimpíadas, ao lado de Boxe e Luta-Livre.

O Pankration apresenta muitas formas de combate em um: socos, chutes, apresamentos, mordida - quase tudo era permitido. Embora várias técnicas não fossem dadas os poéticos nomes comuns como às artes marciais Chinesas, não era incomum encontrar manobras comparadas com ataques dos animais.

Quando os exércitos de Alexandre, o Grande marcharam por todo o mundo conhecido, criaram tendas para manifestações de uma variedade de esportes, incluindo o Pankration. Alguns alegam que, quando estes exércitos atravessaram o Himalaia no século IV A.C., o Pankratiastas definiram o desenvolvimento do Kung Fu.

Era comum se acreditar que o Pankration morreu como arte marcial após o Império Romano. Vendo a diminuição do estilo, no entanto, os capitães eleitos ensinaram este estilo em segredo, só para os mais dignos candidatos. Mas com a entrada de Pankratiastas no circuito Street Fighter, o estilo reapareceu em público.

Quando uma luta ocorre contra um mestre do Pankration, deve-se estar preparado para tudo: enquanto um pankratiasta favorece o soco, outros poderão preferir chutes ou apresamentos. Muito similar ao Jeet Kune Do, o Pankration é uma luta contra o estilo pessoal, faltam os estilos formais comumente estudados no Oriente. O Pankrations é também uma das mais brutais artes marciais, não podendo ser encontrado em qualquer lugar, é ensinada apenas como uma "competição" ou "demonstração" de desporto.

Escolas: Tradicionalmente, uma escola Pankration era chamada de Korykeion, se assemelhando fortemente as modernas escolas de Boxe. Hoje em dia, no entanto, o estudo ocorre nas casas dos seus mestres. Com o aumento da popularidade deste estilo, tem havido algum falatório a respeito de se restabelecer o Korykeion como um método de instrução formal.

Professores do Pankration podem ser encontrados em quase qualquer lugar, mas a maioria deles estão em pequenas aldeias na Grécia. A formação neste estilo é brutal e eficiente, e os instrutores não são conhecidos por sua misericórdia.

Membros: Apenas indivíduos com espírito capazes de suportar muito mais aprendem Pankration. Enquanto muitos jovens começam a estudar com um comandante, os rigores do estilo tendem a desencorajar os mais dedicados.

Conceitos: fã de luta-livre, amazona, campeão do vilarejo

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *Eu sou a personificação de mais de 3000 anos de tradição. Meu estilo pode parecer simples, mas é puro em sua simplicidade.*

PANKRATION

Manobras Especiais

Soco:

- Buffalo Punch (1pt.)
- Ear Pop (2pts.)
- Ducking Fierce (1pt.)
- Fist Sweep (2pt.)
- Head Butt (1pt.)
- Spinning Back Fist (1pt.)

Chute:

- Double Hit Knee (1pt.)
- Flying Knee Thrust (1pt.)
- Foot Sweep (1pt.)
- Slide Kick (2pts.)
- Wounded Knee (2pts.)

Bloqueio:

- Maka Wara (3pts.)

Apresamento:

- Air Throw (2pts.)
- Back Breaker (2pts.)
- Bear Hug (1pt.)
- Brain Cracker (1pt.)
- Choke Throw (2pts.)
- Disengage (2pts.)
- Dislocate Limb (2pts.)
- Grappling Defense (3pts.)
- Head Bite (2pts.)
- Improved Pin (3pts.)
- Knee Basher (2pts.)
- Neck Choke (2pts.)
- Pin (2pts.)
- Stomach Pump (3pts.)
- Suplex (1pt.)

Esportes:

- Air Smash (1pt.)
- Breakfall (1pt.)
- Flying Heel Stomp (3pts.)
- Ground Fighting (2pts.)
- Thunderstrike (1pt.)

Foco:

- Toughskin (2pts.)

SILAT

Silat é uma arte marcial da Indonésia. Tal como o Kung Fu Chinês, é um estilo que cobrem uma série de variantes. Alguns estilos são mais graciosos e fluem enquanto outros são diretos e duros. Algumas estimativas calculam que há mais de 500 formas de Silat.

As manobras de Silat freqüentemente se assemelham com as de outros estilos, dos varrimentos de perna do Judô ao desviar com combinações de socos Wing Chung do Kung Fu. Um lutador de Silat deve ser completo e focalizado; ele aprende a usar o seu corpo inteiro como uma arma. Ele também aprende a devolver os ataques do adversário, e como ler a sua linguagem corporal para determinar a sua aptidão física e mental. Lutadores de Silat também aprendem a lutar em uma variedade de terrenos, de afloramentos rochosos e de pântanos. Silat é uma multiplicidade de estilos em um: leve como uma flor, mas rápido como raio, suave, mas letal.

A fase final da formação Silat envolve uma grande dose de disciplina espiritual e mental; Muitos comandantes Silat foram reconhecidos como magos, com a sua capacidade inata para curar ou prejudicar a uma certa distância, através de telepatia e clarividência.

Silat vem sendo bastante conhecido entre os artistas marciais, mas como os lutadores de Silat começam a aparecer no circuito Street Fighting, a arte é cada vez mais popular. Suas manobras enganosamente bonitas, concebidas para nocautear um adversário inferior, e sua guarda, vem ganhando muitos jogos.

Escolas: São encontradas em todo o mundo, mas as melhores e mais tradicionais continuam a ser encontradas na Malásia e na Indonésia. Mestres de Silat, chamados pandekars, são exigentes: eles exigem dos seus alunos que estudem seis dias por semana, três horas por dia. A formação pode continuar por anos.

Membros: Quem é dedicado o suficiente para persistir no estudo de Silat é aceito. Embora lutadores de Silat tendam a ser indonésios, os pandekars não são tão restritivos na escolha de estudantes, e muitos ocidentais têm sido bem aceitos.

Conceitos: Filósofos, místicos itinerantes, aprendizes de feiticeiro.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Lema: *Venha meu amigo, vamos dançar um pouco...*

SILAT

Manobras Especiais

Soco:

- Dim Mak (4pts.)
- Dragon Punch (5pts.)
- Hundred Hand Slap (5pts.)
- Monkey Grab Punch (1pt.)

Chute:

- Lightning Leg (4pts.)
- Double Hit Kick (1pt.)
- Dragon Kick (5pts.)
- Stepping Front Kick (3pts.)

Bloqueio:

- Deflecting Punch (1pt.)
- Energy reflection (3pts.)
- Maka Wara (3pts.)
- San He (3pts.)

Apresamento:

- Grappling Defense (4pts.)
- Dislocate Limb (3pts.)
- Hair Throw (2pts.)
- Iron Claw (4pts.)
- Pin (3pts.)
- Improved Pin (3pts.)

Esportes:

- Drunken Monkey Roll (2pts.)

Foco:

- Balance (3pts.)
- Chi Kun Healing (3pts.)
- Chi Push (5pts.)
- Extendible Limbs (5pts.)
- Fireball (4pts.)
- Improved Fireball (5pts.)
- Levitation (4pts.)
- Mind Reading (3pts.)
- Psychokinetic Channeling (4pts.)
- Regeneration (2pts.)
- Sonic Boom (3pts.)
- Stunning Shout (2pts.)
- Yoga Flame (3pts.)
- Zen no Mind (3pts.)

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 ela 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 chegaram à puberdade. Outras variações da arma podem ser feitas com uma mistura de níquel e meteorito de ferro, agora esgotado.

É uma arte marcial? É uma dança? Trata-se de uma meditação? Tai Chi Chuan é tudo isto junto sendo nenhum deles exclusivamente.

Tai Chi Chuan, o “último punho supremo”, é uma forma de Kung Fu Taoísta concebido para cultivar a harmonia interior e os do médico Chi. É estudado através de uma série de passos e movimentos muito lentos e relaxados, praticados diariamente por muitos chineses desde a dinastia Ming.

A origem do Tai Chi é misteriosa. Uma alegação é que ele foi desenvolvido por um monge Shaolin que viu uma cobra e um pássaro e admirou sua constante luta pela vida, o fluxo constante de ação e reação. Outra lenda afirma que foi ensinada por um ser celeste.

O Tai Chi Chuan praticante compreende ciclos de movimento e ritmo e a harmonia que existe entre os opostos - quando o adversário é forte (luta-se com soco, por exemplo), o lutador “fraco”, afasta-se do golpe ou desvia. Quando o adversário é fraco, o lutador vai ser forte, com um suave empurrão para derrubar-los.

Tai Chi é uma suave e calma - quase mansa - arte, mas é muito eficaz.

Escolas: Existem escolas em todo o mundo, mas são mais comuns na China e nos Estados Unidos. As formas básicas são amplamente disponíveis em vídeo, mas estas geralmente ensinam como uma forma de exercício e não de arte marcial.

Membros: Tai Chi Chuan pode ser estudado por qualquer pessoa de qualquer idade - a formação em suas primeiras fases é mais relaxante do que rigorosa, e muitos estudantes podem se beneficiar, a este nível. É mais comum estudá-la apenas como uma “meditação com movimento”, para unir alívio com exercícios.

Conceitos: imigrantes chineses, viajantes, estudantes filosóficos.

Chi Inicial: 6

Força de Vontade Inicial: 1

Lema: *Se deseja ser contraído, primeiro deve ser alongado. Para tornar-se fraco, primeiro deve ser forte. Antes de uma possível dispensa, primeiro deve prosperar. O sábio conquista o que é difícil, e o fraco vence o forte.*

TAI CHI CHUAN

Manobras Especiais

Soco:
 Dim Mak (4pts.)
 Monkey Grab Punch (1pt.)

Chute:
 Foot Sweep (1pt.)
 Slide Kick (2pts.)
 Spinning Foot Sweep (1pt.)

Bloqueio:
 Deflecting Punch (1pt.)
 San He (2pts.)
 Missile Reflection (1pt.)
 Energy Reflection (2pts.)

Apresamento:
 Air Throw (2pts.)
 Back Roll Throw (1pt.)
 Disengage (3pts.)
 Dislocate Limb (3pts.)
 Grappling Defense (3pts.)
 Pin (2pts.)
 Improved Pin (3pts.)

Esportes:
 Breakfall (1pt.)

Foco:
 Balance (2pts.)
 Chi Kun Healing (2pts.)
 Chi Push (5pts.)
 Ghost Form (5pts.)
 Levitation (4pts.)
 Stunning Shout (3pts.)
 Telephaty (2pts.)
 Zen no Mind (2pts.)

TAI CHI CHUAN E O STREET FIGHTING

Alguém que realmente entenda e abrace Tai Chi Chuan teria de ter um motivo para ser um Street Fighter – senseis Taoístas não se preocupam com glória, nem que eles queiram vingança contra Shadaloo ou tentem promover agressivamente o Tai Chi Chuan como uma arte marcial superior. No entanto, um competidor de Tai Chi precisa de uma maneira de pagar as despesas de viagem ou mesmo como uma tentativa de aperfeiçoar as formas do Tai Chi pelas experiências do mundo real e não com estudos isolados.

LUTA-LIVRE

Luta-Livre (Wrestling em inglês) refere-se a múltiplos estilos de combates que incidem sobre agarrões, travas e projeções. Tecnicamente, Sanbo, Sumô e Luta Livre Nativo Americana são praticamente iguais, mas diferem de alguns estilos a partir da Luta Livre estilo ocidental.

Este é um estilo com uma longa história. Desenhos em cavernas, mais de 15.000 anos, ilustram a Luta-Livre, e podem ser encontradas em pinturas e esculturas a partir do Egito, Pérsia e Suméria. É bem conhecido como um esporte clássico da Grécia e de Roma, realizada durante os Jogos Olímpicos e em concursos gladiatórios. Na Idade Média, a Luta-Livre era considerada uma habilidade nobre.

A Luta-Livre depende da velocidade, coordenação e força. Acima de tudo, requer um conhecimento de alavanca, o que permite uma menor força para derrotar um adversário maior e mais pesado. Tal como um esporte competitivo, tende a ter regras rígidas, como as proibições contra uma torção no adversário ou articulações dos dedos, ou cotoveladas no abdômen ou costas dele. Como um estilo de Street Fighting, no entanto, todas essas regras são ignoradas e detém a verdadeira eficácia do estilo.

Escolas: Instrução básica em Luta-Livre é facilmente encontrada, nas escolas, nos clubes amadores e no YMCA. Muitos lutadores começam sua instrução em escolas secundárias. Vários clubes ou organizações vão ensinar um tipo particular de Luta-Livre; é incomum encontrar uma escola que ensina o estilo em todas as suas formas.

Membros: Quem quiser aprender o esporte e gosta de ter seu corpo contorcido e atirado ao solo é bem-vindo. Como todos os outros estilos, que exige muita perseverança e disciplina, muitos estudantes interrompem o programa no início.

Conceitos: Atletas, estudantes universitários, lutadores profissionais.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *Eu não gosto da sua atitude. Talvez seja a hora de você cumprir sua palavra.*

LUTA-LIVRE

Manobras Especiais

Soco:

Ear Pop (2pts.)

Chute:

Bloqueio:

Apresamento:

Air Throw (2pts.)

Back Breaker (2pts.)

Bear Hug (1pt.)

Brain Cracker (1pt.)

Disengage (2pts.)

Dislocate Limb (3pts.)

Grappling Defense (3pts.)

Ground Fighting (3pts.)

Pin (2pts.)

Improved Pin (2pts.)

Iron Claw (4pts.)

Knee Basher (2pts.)

Neck Choke (1pt.)

Pile Driver (3pts.)

Spinning Pile Driver (3pts.)

Stomach Pump (3pts.)

Storm Hammer (5pts.)

Suplex (1pt.)

Thigh Press (2pts.)

Esportes:

Air Smash (1pt.)

Breakfall (1pt.)

Flying Head Butt (2pts.)

Foco:

VARIAÇÕES DE LUTA-LIVRE

A Luta-Livre tem uma série de variações, além dos já representados por Sumô, Luta Livre Nativo Americana ou Sanbo. A base das variações de Luta-Livre incluem:

Catch as Catch Can: Esta variante - também chamado de Luta Livre estilo Livre - é o verdadeiro herdeiro dos clássicos Wrestling Gregos e Romanos. É o mais popular desporto com estilos ensinados nos Estados Unidos e Canadá. Embora proíba pontapés e asfixia, também tem uma grande variedade de contato corpo-a-corpo. Os jogos variam conforme o período e seus regulamentos.

Greco-Romana: Esta variação, a mais popular na Europa, foi desenvolvida no século XIX, na França. Proíbe Tripping e Pins ou golpes com as pernas.

Profissional: Esta é a variação mais comum e conhecida popularmente de Luta-Livre. É um teatro, usando-se um grande auditório e figurino espalhafatoso. Um certo número de lutadores profissionais entraram no circuito Street Fighter apenas para descobrir que sua postura e desempenho são pouco aproveitáveis no ringue. Luta-Livre profissional não é considerada um legítimo esporte competitivo.

Sem Restrições: 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 regulação formal. Algumas escolas ensinam esta variação de Luta-Livre; outros Wrestlers (lutadores deste estilo) aprendem um dos modelos formais e, em seguida, se adaptam rapidamente no ringue.

Estilo "Folclórico": Esta variação é especial, normalmente não encontrada fora de um determinado país ou região. Tecnicamente, Sanbo e Sumô se encaixam nesta categoria. Incluindo outras variações:

- Yagli Gures: tradicionalmente Turca - Pehlivan é uma divisão do campeonato. Esses lutadores são campeões na Turquia, o estilo traz de volta o Império Otomano.
- Córnish Wrestling: praticado em Cornwall há mais de 15 séculos.
- Glimae: Luta-Livre Islandesa que se baseia em um cinto de couro que deve ser aproveitado ao longo de um torneio.

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

A seguir temos as manobras especiais que podem ser aprendidas por qualquer pessoa, com as condições prévias e Pontos de Poder.

APRESAMENTO

IMPROVED PIN

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 2, Pin

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

Esta manobra é simplesmente um aperfeiçoamento da técnica Pin.

Sistema: O lutador pode usar um Improved Pin sobre um oponente em seu hexágono ou no adjacente, mesmo se o oponente não foi derrubado ou sofreu Dizzy, utilizando os modificadores abaixo. Em todos os outros casos, aja exatamente como um Pin.

Custo: 1 Força de Vontade (1º turno, apenas)

Velocidade: +0

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

Movimento: +1 (1º turno)/ Dois (outros turnos)

PIN

Pré-requisitos: Apresamento 2

Pontos de Poder: Aikido, Jiu Jitsu, Lua, Wrestling, Pankration, Tai Chi Chuan 2; Baraqah, Jeet Kune Do, Kung Fu, Karate Shotokan, Silat, Wu Shu 3; Forças Especiais 4, Outros 5

Praticantes de Jiu Jitsu aprendem muitas maneiras de deter um oponente caído ou atordoadado. Para executar um Pin, o oponente deve ter sofrido um Knockdown ou ter sido atordoadado (Dizzy); o lutador se move pra cima de seu adversário e faz seu ataque. Se ele acertar dois ou mais pontos de dano, o adversário deve esperar até que consiga se libertar - uma tarefa difícil. O praticante de Jiu Jitsu utiliza Pin frequentemente perto do fim da luta em seu adversário e, em seguida, apenas espera a hora de acabar. Essa manobra é freqüentemente comprada como a segunda parte de um combo com Throw ou Air Throw.

Sistema: O Praticante de Jiu Jitsu ganha bônus de +3 em Força apenas para manter seu adversário preso (não alterando o dano). O lutador pode escolher infligir danos ou não em cada turno, após o primeiro. O alvo apenas usa Vigor e Grappling Defense (se ele possuir) contra este ataque. Esta é uma técnica de Apresamento Sustentado. Se o lutador sofre Dizzy ou é nocauteado, o Pin é automaticamente rompido.

Custo: 1 Força de Vontade (1º turno, apenas)

Velocidade: -1

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

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

ESPORTES

BREAKFALL

Pré-requisitos: Esportes 1

Pontos de Poder: Jiu Jitsu (grátis); Aikido, Capoeira, Wrestling, Pankration 1; Outros 2

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

Sistema: Breakfall é uma técnica que se deve praticar até que ela se torne instintiva. Sempre que seu personagem leva danos decorrentes de impacto e queda, você pode reduzir a quantidade de dano em um ponto de Saúde para cada sucesso em um teste de Destreza + Atletismo. (Nota: Breakfall não ajuda contra manobras que causem dano por Soco ou Chute, só ajuda contra manobras que originam o dano, tais como um Throw).

Custo: Nenhum

Velocidade: ver descrição

Dano: ver descrição

Movimento: ver descrição

GROUND FIGHTING

Pré-requisitos: Esportes 4

Pontos de Poder: Pankration 2; Sanbo, Wrestling, Luta Livre Nativo Americana 3; Forças Especiais 4

A maioria dos estilos de combates prepara um competidor para lutar de pé, mas uma vez que as costas atingem o solo, ele está em desvantagem. Street Fighters de outros estilos estão mais bem preparados para essa eventualidade, enquanto alguns competidores treinam combates no chão. Muitos ainda são conhecidos por derrubarem seu adversário no chão para tirar proveito da confusão.

Sistema: Essa manobra não exige uma Carta de Combate. Em vez disso, o jogador simplesmente avisa da manobra quando o personagem cai, ou tenha sido lançado de bruços. O Street Fighter não tem que se levantar para continuar lutando (o Street Fighter sofre com o choque da velocidade quando se levantar). Igualmente, ele continuará combatendo no solo, utilizando qualquer Manobra Básica ou Especial que não exija outro movimento. Isto requer algumas idéias sobre o que pode ou não ser realizado. Por exemplo, um Double Dread Kick seria impossível, enquanto um Slide Kick ainda poderia ser realizado. Street Fighters que não têm esta manobra podem tentar lutar no solo, mas com Velocidade -3 e Dano -3 aos seus próprios ataques.

Indivíduos que combatem apenas no solo têm suas próprias desvantagens. Desabitado por lutar contra alguém fora do chão, eles serão capazes de utilizar apenas ataques abaixo do alvo, caso contrário, qualquer outro ataque físico será penalizado em -2 Dano e -2 Velocidade.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade/Dano/Movimento: ver descrição

FOCO

CHI PUSH

Pré-requisitos: Foco 4, Chi Kun Healing

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi, Kung Fu, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Tai Chi Chuan 5

Os mestres do Chi Kung são capazes de utilizar seu Chi para quebrar uma rocha com um toque suave ou mesmo um gesto distante. Como Chi Kung Healing, o Chi Kung Push em vez de curar, é utilizado para derrubar ou destruir o alvo.

Sistema: Os danos causados por esta manobra são calculados com Raciocínio + Foco + 3 + 1 por cada ponto extra de Chi que for gasto na Manobra. O competidor deve escolher o que fazer com os seus dados: o dano da manobra pode reduzir um ponto para empurrar o oponente para trás por um hexágono. A manobra também pode ser feita sem tocar o alvo: aumentando o alcance em +1 hexágono por -2 de Dano. Chi Push não tem nenhum efeito em alguém usando a manobra San He. Além disso, pode adicionar sua absorção em 2 Chi para cada ponto gasto.

Custo: 2 Chi/ +1 Chi para cada 1 de dano adicional

Velocidade: -3

Dano: Raciocínio + Foco + 3 + Especial

Movimento: Nenhum

LEVITATION

Pré-requisitos: Foco 5

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi 3; Karate Shotokan, Kung Fu, Lua, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 4

Por uma intensa concentração e controle interno, o praticante poderá elevar o seu corpo do solo, normalmente sentado na posição lótus - pernas cruzadas, costa reta, palmas das mãos juntas em frente ao peito.

Sistema: O personagem pode deslocar-se um número de hexágonos, por turno, igual ao seu Foco, em qualquer direção que escolher (para cima, para baixo, pros lados), gastando um Chi por turno.

Custo: 1 Chi/turno

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: ver descrição



Capítulo 5:

DUELISTAS

*Armas são ferramentas de violência;
todo homem decente detesta elas.*

*Armas são ferramentas de medo;
todo homem decente evitará usá-las
exceto na necessidade direta
e, se compelido, usará
somente como último recurso.*

- Lao Tsé, Tao Te Ching

O uso de armas no Street Fighting é considerado uma desonra - um fato inédito se considerarmos que muitas artes marciais honradas são quase que exclusivamente orientadas ao treinamento com armas. Por exemplo, o Kyujitsu e Kyudo focam em arquearia enquanto Kenjitsu e Kendo focam na esgrima; ambos, entretanto, são respeitadas artes marciais japonesas.

Entretanto, com poucas exceções, Street Fighters honrados evitam o uso de armas no ringue: o Street Fighting é uma competição de técnica contra técnica, não simplesmente uma medida de quem possui melhor equipamento. Esta atitude é comumente seguida fora dos ringues, e os mais honrados Street Fighters irão evitar o uso de armas sempre que possível.

Existe, é claro, ocasiões quando o combate armado pode ser aceitável. Por exemplo, personagens podem ser desafiados a um duelo armado e recusar pode manchar sua reputação. Mais ainda, se um oponente o desafia ao uso de armas, os Street Fighters não perdem Honra por lutar desta mesma

maneira - mas eles podem ganhar Glória extra se forem vitoriosos sem o uso de armas.

Duelistas, entretanto, são Street Fighters especiais: eles não atraem nenhuma desonra pelo uso de armas dentro ou fora dos ringues. Duelistas estudam as mesmas artes marciais que a maioria dos Street Fighters, somente sua instrução é focada no uso de armas. Duelistas que lutam exclusivamente em torneios para duelistas, ou que usam armas somente contra outros duelistas, não perdem Honra pelo mero uso de armas. Entretanto, eles ainda mantêm as convenções de comportamento "honrado" associado às partidas de duelistas, que muitas vezes fazem com que sua Honra ou Glória sejam perdidas. Duelistas que lutam contra oponentes desarmados enfrentam perdas de Renome em potencial, enquanto seus oponentes podem ganhar Renome.

Nota: combatentes que lutam com Mascotes são considerados como armados!

DUELISTAS E RENOME

Ação	Honra	Glória
Usar uma arma de fogo	-1 permanente	-1 Permanente
Usar uma arma contra um oponente desarmado	-2	+0
Escolhar lutar sem armas contra um duelista	+1	+1
Lutar sem armas e derrotar um duelista	+0	+2
Perder porque você lutou desarmado contra um duelista	+1	+0
Desarmar um oponente	+0	+1
Permitir a um oponente desarmado recuperar sua arma	+1	+0

ESTILOS E O TREINAMENTO COM ARMAS

Armas são por vezes integradas ao treinamento de muitos estilos de artes marciais - embora os Street Fighters nunca optem pelo uso das mesmas, eles tiveram intenso treinamento com elas. Um número de estilos apresentados em Street Fighter estão listados abaixo, junto com algumas armas apropriadas que podem ser estudadas.

Aikidô

- Bastão
- Bokken
- Naginata
- Lança

Baraqaqah

- Sabre
- Bastão

Capoeira

- Navalha

Kabaddi/ Ler Drit

- Bhuj (Machado)
- Chakram (disco afiado)
- Katar (Adaga de Soco)
- Pata
- Sabre
- Lança
- Bastão

Kung Fu/ Wu Shu

muitas, incluindo:

- Espada
- Sabre
- Lança
- Bastão
- Chicote de Aço

Ninjitsu

muitas, incluindo:

- Arco
- Kusari, Kusarigama
- Ninjato
- Shuriken

Savate

- Bengala/Cacetete
- Rapier

Karatê Shotokan

- Nunchaku
- Sai
- Bastão
- Tonfa

Forças Especiais

- Faca de Combate

Silat

- Cacetete
- Kris

Ninjitsu Espanhol

- Garra
- Punhal
- Rapier
- Sabre
- Shuriken

Tai Chi Chuan

- Cacetete
- Espada
- Lança
- Bastão

USANDO ARMAS

Usar armas em Street Fighter é um pouco diferente de um combate desarmado; embora seja baseado no mesmo sistema, há algumas particularidades que você deve estar ciente.

TÉCNICAS COM ARMAS

Cada arma tem seu próprio espírito. Cada arma deve ser usada em seu local apropriado para ser efetiva e propiciar o manejo da arma que tome as vantagens de suas propriedades.

- Miyamoto Musashi, *O Livro dos Cinco Anéis*

Um número de Técnicas de armas são encontradas durante o curso de uma crônica de Street Fighter. Estas Técnicas com Armas incluem:

- Machados
- Arcos
- Armas de Contusão
- Correntes/Chicotes
- Porretes
- Manguais
- Armas de Fogo
- Facas
- Lanças
- Bastões
- Espadas
- Armas de Arremesso

MACHADOS

Esta categoria inclui qualquer variante de arma semelhante ao machado, de machados de acampamento aos machados de guerra medievais, chegando aos machados curtos de alguns estilos de Kung Fu. Dependendo do tamanho da arma, ela pode ser usada com uma ou duas mãos.

ARMAS DE CONTUSÃO

Estes são instrumentos pesados para usar contra um oponente. Eles podem ser elaboradas e perfeitamente desenvolvidas maças ou martelos de guerra, ou eles podem ser rochas ou bastões pesados picked up do chão. Dependendo do tamanho da arma, ela pode ser usada com uma ou com as duas mãos.

ARMAS E COMBATE DESARMADO

Armas são por vezes opõe-se a outros tipos d ataques. Um Dulista usando armas irá encontrar seus ataques desarmados restringidos:

Socos: se estiver usando armas de uma mão, o Duelista pode alternar entre a arma e seus socos. Se estiver usando armas de duas mãos, ele não poderá socar.

Chutes: Street Fighters portando armas normalmente não são proibidos de chutar, embora alguns chutes muito acrobáticos sejam proibidos. Use o bom senso: tentar um Backflip Kick enquanto segura uma lança não é muito prático - mesmo para um Street Fighter.

Bloqueios: Street Fighters armados podem bloquear com a mão livre ou com sua arma, e a maioria dos bloqueios não são restritos pelo uso de armas.

Apresamentos: Street Fighters não podem tentar Apresamentos enquanto seguram uma arma.

ARCOS

Arcos não são permitidos nos ringues, mas eles podem ser utilizados em torneios como teste e demonstração de técnica. A técnica pode ser desenvolvida por caçadores, assassinos, hobbystas e outros. Arcos são obviamente armas de duas mãos.

CORRENTES/CHICOTES

Estas são longas e flexíveis armas que são usualmente muito pesadas. Seu uso envolve movimentos de estalo ao final da arma para produzir um rápido e doloroso impacto ou uma ação de baqueteamento com flexão ao redor do alvo, acertando mais do que a superfície do mesmo. Elas também podem ser usadas para agarrar objetos por perto - como as armas dos oponentes (para desarmar a pessoa), vigas (para criar uma fuga improvisada), as pernas do oponente (para derrubá-lo), etc.

Note que um ponto mínimo de Correntes/Chicotes ou mais é necessário para usar estas armas sem sérios riscos de se auto-injuriar. Uso destas armas precisamente e com máximo efeito é uma tarefa difícil.

ARMAS DE FOGO

Estas são armas de qualquer tipo descritas em Street Fighter. Narradores podem sentir que as Armas de Fogo não são suficientemente ameaçadoras; se forem, Narradores podem reger que Armas de Fogo automaticamente causam dano agravado.

Street Fighters honrados não usam armas de fogo. É claro, se um Street Fighter tiver um treinamento militar, qualquer que seja, é tolice pensar que ele será um ignorante no uso de Armas de Fogo - algo como um samurai que foi treinado com rifles ao invés de arcos. Alguns estilistas tentam estabelecer pistoleiros e arqueiros zen como cognatos, mas eles são minoria.

MANGUAIS

Estas são armas que possuem duas ou mais seções conectadas por correntes ou cabos de curto comprimento. Usualmente elas são duas varas longas, embora elas possam ter três ou mais varas, seções longas de corrente, etc. Se a corrente é mais longa do que 30cm, entretanto, a arma é considerada uma arma Corrente/Chicote.

FACAS

Estas são armas de lâmina curta, usualmente não mais do que 30cm de comprimento. Facas (punhais, etc) são armas de uma mão, e algumas podem ser arremessadas.

LANÇAS

Estas são quaisquer armas que tenha um longo bastão com uma lâmina presa à alguma extremidade(ou ambas). A menos que especificado de outra forma, elas podem ser arremessadas ou usadas em combate corporal, e são armas de duas mãos.

BASTÕES

Estes são longas varas (1,2m ou mais), usualmente feitas de madeira. Elas são armas de duas mãos.

ESPADAS

Estes instrumentos de lâmina longa possuem uma incrível variedade de formas e tamanhos, e podem ser usadas com uma ou duas mãos, dependendo do tamanho. Enquanto elas não são balanceadas para arremesso, o Narrador pode permitir que um Street Fighter arremesse sua espada ao custo de 1 Força de Vontade.

ARMAS DE ARREMESSO

Estas são muitas armas desenhadas especialmente para serem arremessadas, como shurikens e dardos. Como armas de fogo, Armas de Arremesso são desenhadas por Street Fighters honrados. Seu alcance é usualmente medida pela Força + Técnica de Arremesso em hexes.

OUTRAS TÉCNICAS

É possível que o Narrador necessite de outras Técnicas (como Armas Anti-tanque), ele deve se sentir livre para desenvolver as suas baseadas nos exemplos mostrados.

MANOBRAS COM ARMAS

Lutar com armas é ligeiramente diferente do que um combate desarmado, e requer um grupo diferente de manobras básicas. Qualquer lutador treinado em qualquer Técnica com Arma tem as seguintes Manobras Básicas com Armas:

ATAQUES

- **Ataque Jab:** +2 Velocidade, -1 Dano, +0 Movimento
- **Ataque Strong:** +0 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento
- **Ataque Fierce:** -1 Velocidade, +3 Dano, -1 Movimento
- **Ataque Berserk:** -2 Velocidade, +4 Dano, -3 Movimento

OUTRAS MANOBRAS

- **Aparar:** +4 Velocidade, nenhum Dano, nenhum Movimento (Especial: veja descrição abaixo)
- **Desarmar:** -1 Velocidade, nenhum Dano, -2 Movimento (Especial: veja descrição abaixo)
- **Movimento:** assim como a manobra básica desarmada.
- **Apresamento:** veja descrição abaixo

Jogadores podem completar oito cartas de combate para cada Técnica com Arma - uma carta para cada Manobra Básica.

ATAQUES

Estas são as manobras básicas de ataque. As primeiras três correspondem às manobras de Soco Jab, Strong e Fierce, como no combate desarmado. A quarta, Ataque Berserk (ataque descontrolado, furioso), é um ataque matar-ou-morrer, usualmente usado em fúria ou desespero. Jogadores podem usar esta manobra somente quando a história assim o exige - como um ataque dramático em um grande duelo, por exemplo. Se usado com sucesso, esta manobra pode ter um efeito dramático (como destruir a arma com que o oponente bloqueou seu ataque ou jogar seu alvo contra a parede atrás dele, etc), e irá fazer com que o personagem ganhe um ponto temporário de Glória. Personagens que rotineiramente usem este ataque descontrolado correm o risco de serem tidos como instáveis e perigosos.

APARAR

Aparar com armas é similar à manobra básica de Bloqueio desarmado. Quando um personagem usa a manobra básica de Aparar, ele adiciona um modificador de Velocidade de +4 à sua Destreza, e adiciona sua Técnica com Arma ao seu Vigor para o propósito de calcular sua Absorção.

Quando aparando com uma arma, o personagem pode adicionar +2 de Velocidade à sua próxima manobra (no turno seguinte) se ele usar a arma novamente. Aparar, como bloqueios, pode ser usado para impedir que o personagem sofra Knock Down e é uma Manobra de Interrupção (Abort Manuever).

DESARMAR

Desarmes somente funcionam contra oponentes armados, derrubando a arma fora de sua mão para longe. O combatente rola sua Força + Técnica apropriada para o desarme - Arma, Soco ou Chute. Os sucessos conseguidos determinam a distância em hexes enquanto que a direção que a arma vai parar é decidida pelo atacante.

MOVIMENTO

Movimento é tratado da mesma maneira que a manobra básica do Livro Básico de Street Fighter.

APRESAMENTO

Pouquíssimas armas podem ser usadas para agarrar o oponente - geralmente armas flexíveis, como correntes ou chicotes. Isto é determinado caso a caso pelo Narrador.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS

Sua escolha de armas não faz muita diferença se você entende sua natureza.

- Miyamoto Musashi, *O Livro dos Cinco Anéis*

As seguintes armas podem ser encontradas usadas pelos Duelistas e outros Street Fighters, bem como capangas da Shadaloo e outras galeras desonradas.

Arco Curto - Embora o alcance do arco curto não seja tanto quanto o do longo, ela é mais facilmente ocultável ou transportado. É uma arma comum entre os ninjas.

Arco Longo - Este longo arco é uma arma tradicional ocidental.



Bagh Nakh - Esta arma, conhecida como "Garras do Tigre", consiste de uma espécie de Soco Inglês, porém com garras protuberantes que ficam à frente dos punhos.



Balisong - Esta é uma pequena faca que possui uma lâmina de 15cm conciliada em um manejo fechado-aberto. Ela é popularmente chamada de "Faca Borboleta".

Bastão - Um bastão de madeira com 1,2m a 1,8m, o bastão é uma arma comum através do mundo. Ela é por vezes a primeira arma ensinada nas artes marciais.



Bengala Espada - Usualmente se parece nada mais do que uma simples bengala, mas separando o cabo do bastão, revela uma lâmina rapier escondida. Lutadores de Savate por vezes as escondem em seus cacetetes ou rapiers - a arma de escolha dos cavalheiros.

Bokken/Shinai - Um bokken é uma katana de madeira, usada na prática do Kenjitsu. Uma shinai é uma longa espada de bambu usada em esportes como Kendo. Considerando que armaduras são normalmente utilizadas enquanto usam-se estas armas, há normalmente uma chance mínima de alguém sofrer danos em uma luta com estas armas. Entretanto, espadas de madeira podem ser mortais nas mãos de um mestre.

Cacetete - Este é um simples cacetete, tipicamente utilizado pela polícia.

Canivete - Esta arma, com uma lâmina retrátil, é uma das favoritas dos criminosos.



Cestus - Esta pesada manopla, comumente vista em pares, tem cravos ou puchadores protuberantes em todos os seus ângulos. Como um Soco Inglês, um Cestus não necessita de uma Técnica Específica, mas ao invés disso o usuário o usa em conjunto às três Manobras Básicas de Soco.



Chakram - Esta arma Sul Asiática é basicamente um disco afiado nas extremidades, em formato de anel metálico que é mortal quando arremessado.

Chicote - Este é um tradicional chicote de 6m, adorado por treinadores de leões e heróis de filmes. Aprender a usá-lo é doloroso e uma experiência difícil, mas é uma arma versátil.



Chicote de Aço - Muito parecido com um chicote, porém seu comprimento é composto de elos de aço.

Corrente - Esta é uma pesada corrente de 60 a 120cm. Como um Soco Inglês, esta arma é a favorita de capangas, mas um pouco mais flexível e de uso mais sofisticado. Se a corrente é pesada no final, entretanto, ela usa as estatísticas listadas para a Kusari (veja abaixo).

Espada - Esta é uma espada padrão, com lâmina estreita e afiada nas duas extremidades, encontrada ao redor do globo.

Espada Gancho - Uma arma popular do Kung Fu, a espada gancho consiste de uma longa haste com uma ponta curvada em um largo e afiado gancho e outra lâmina similar a de um machado extendendo perpendicularmente ao cabo. Elas são usualmente usadas em pares, e podem ser usadas para desarmar ou derrubar oponentes (personagens que saibam a manobra Monkey Grab Punch e tenha Espada 3+ podem usar o Monkey Grab Punch com um par de espadas gancho).

Faca Borboleta (verdadeira) - Esta curta espada de lâmina larga, muito utilizada em pares, é popular entre praticantes de Kung Fu.



Foice - Esta ferramenta pode ser uma arma mortal, e era por vezes usada pelos ninjas feudais quando agiam disfarçados como simples fazendeiros.

Garrote - Isto é qualquer coisa utilizada para estrangular alguém. Muitos garrotes são simples cabos ou pedaços de roupa, e é uma arma favorita de assassinos. Se o alvo do ataque é tomado de surpresa ou tomar mais de cinco níveis de Saúde de dano no ataque inicial, ele é considerado em choque e não possui Absorção alguma nos ataques subsequentes ao aprisionamento sustentado! Uma vez inconsciente, a vítima passa a sofrer dano agravado a mais do que sua Saúde antes de se asfixiar.

Uma variante particularmente suja de garrote é um fino barbante, que corta a carne do alvo, podendo cortar a artéria carótida e possivelmente decapitando-o. (Ick!)



Katana - a Katana é por vezes a espada de escolha do samurai moderno. Ligeiramente curvada com um lado afiado apenas, as melhores katanas são excelentes exemplos de design e fabricação.



Katar (Adaga de Soco) - Esta arma Sul Asiática consiste de uma barra e uma larga e triangular lâmina que se estende à frente do punho do lutador. Por causa de sua estrutura que envolve a mão do lutador, pode ser usada como uma luva para bloquear ataques com lâminas dos adversários.



Kris - Uma longa adaga com uma lâmina ondulada, a kris corta fácil e profundamente. Ela é a arma tradicional do estilo Silat.

Kusari - Esta é uma longa corrente com um peso no final, usualmente um anel de metal. Ela pode ser usada como uma corrente, mas pode também ser usada para derrubar oponentes, derrubar suas armas, etc. Uma variante de modelo, a Kusarigama, possui um pequena foice no final de corrente.

Machado Curto - Este item é mais uma arma das artes marciais do que um instrumento de acampamento.



Naginata - A Naginata é uma arma de haste com uma larga e curvada lâmina no final. Ela é comumente usada por samurais.

Navalha - esta é uma lâmina estreita usada em combate. Capoeiristas usam muito em situações acirradas.

Ninjato - semelhante a katana do samurai, mas com uma lâmina mais estreita e curta. Ela pode conter numerosos e secretos compartimentos para carregar barbantes, dardos, etc.

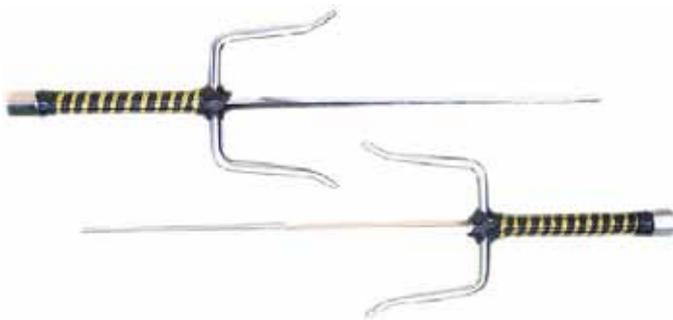
Nunchaku - Consiste em duas varas de madeira ou metal conectadas por um cabo ou corrente. Nas mãos de um expert, eles são versáteis e devastadoras armas.

Pata - Esta variante indiana de espada tem uma manopla incorporada ao cabo. Ela é primariamente usada pela cavalaria ou demonstrações.

Rapier - Primariamente uma arma de esgrima, rapiers estão entre as espadas mais leves e finas. Rapiers são quase exclusivamente armas de força.

Sabre - Uma variante de Espada, esta arma tem uma curvada lâmina de uma face. Um Sabre de esgrima lembra um rapier, somente incluindo um protetor de punho.

Sai - esta adaga lembra um longo garfo, cujas pontas afiadas se estendem entre os dedos do lutador. Ela é desenhada para capturar e bloquear ataques com armas do oponente, bem como para fazer perfurações. Ela também pode ser manejada como uma faca, com as mesmas estatísticas de uma faca normal.



Shikomi-Zue - este é um bastão que possui uma lâmina de espada escondida em uma de suas pontas. Normalmente se parece com um bastão ordinário ou bengala. Entretanto, basta remover um das pontas e a lâmina aparece na ponta do bastão, podendo ser usado como uma Lança.





Shuko - estas são garras ninjas de escalada, embora as estatísticas possam também ser usadas para representar luvas com lâminas ou outras armas estilo “garra”. Elas devem ser usadas com manobras de Soco, que devem ser desferidas com as palmas da mão. Elas também diminuem a dificuldade de testes de escalada (-1 na dificuldade do teste se utilizar em uma mão, ou -2 se utilizar um par).

Shuriken - estas são as estrelas de arremesso ninja, mas também podem ser dardos, cravos, ou qualquer lâmina arremessável que não seja uma Faca de Combate. Eles são mais irritantes do que mortais, mas elas podem ser facilmente escondidas e podem injuriar um oponente se arremessadas por um mestre. Um personagem pode arremessar um shuriken para cada ponto na técnica Arremesso. Desta maneira, um mestre Ninja com a Técnica Arremessar Arma 5, pode arremessar cinco shurikens simultaneamente.



Soco Inglês - Este item, popular entre capangas, é uma simples junção de anéis de metal, nos quais o usuário enfia seus dedos para dar socos mais fortes. O uso de “soqueiras” não exigem uma Técnica Específica, pois são usadas com as técnicas de soco.

Tonfa - Esta pequeno porrete com um cabo extra protuberante tem aproximadamente 1/3 do comprimento de um porrete.

Wakizashi - Esta lâmina curta desgastada é usada em conjunto da katana.

Yumi - Este arco japonês é uma arma tradicional do Kyudo e Kyujitsu, as artes da Arquearia Zen.



Arma	Técnica	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Arco					
• Arco Longo	Arquearia	+1	+2	+0	Alcance: 120 jardas
• Arco Curto	Arquearia	+2	+1	+0	Alcance: 90 jardas
• Yumi	Arquearia	+0	+4	Nenhum	Alcance: 150 jardas
Balisong	Faca	+2	+1	+0	Facilmente ocultável
Bagh Nakh	Faca	+1	+1	+0	
Bastão	Bastão	+0	+2	+1	
Bokken/Shinai	Espada	+1	+3	+0	
Canivete	Faca	+2	+2	+0	
Catetete	Contusão	+1	+0	+1	
Cestus	Soco	+0	+2	+0	Use com Manobras de Soco, +1 ABS em bloqueios
Chakram	Arremesso	+1	+1	-3	
Chicote	Corrente/Chicote	-1	+2	Nenhum	Alcance: 6 hexes; ver descrição
Chicote de Aço	Corrente/Chicote	-1	+3	Nenhum	Alcance: 3 hexes; ver descrição
Corrente	Corrente/Chicote	+0	+2	-2	Alcance: 2 hexes
Espada	Espada	-1	+4	+0	
Espada Borboleta	Espada	+0	+2	+0	
Espada Gancho	Espada	+0	+3	+0	+2d em Desarmes
Faca	Faca	+2	+1	+0	
Faca de Arremesso	Arremesso	+0	+0	+0	
Foice/Faca de Combate	Faca	+0	+3	+0	
Garrote	Apresamento	-3	+4	Nenhum	Apresamento Sustentado, ver descrição
Katana	Espada	+1	+3	+0	
Katar	Faca, Soco	+2	+3	+0	+1 Absorção ao bloquear armas de lâmina
Kris	Faca	+2	+2	+0	
Kusari	Corrente/Chicote	+0	+2	-1	Alcance 2 hexes, ver descrição
Kusarigama	Corrente/Chicote	+0	+3	-2	Alcance 2 hexes, ver descrição
Lança	Lança	+0	+3	+1	
Machado Curto	Machado	+1	+2	+0	Pode ser arremessado
Naginata	Lança	+0	+4	+0	
Navalha	Faca	+2	+2	+0	
Ninjato	Espada	+1	+2	+1	
Nunchaku	Mangual	+1	+2	+0	
Pata	Espada	-2	+3	+0	+1 Absorção ao Bloquear
Porrete	Contusão	+0	+2	+0	
Rapier	Espada	+2	+1	+1	
Sabre	Espada	+1	+3	+0	
Sabre (esgrima)	Espada	+1	+1	+1	+1 Absorção ao Bloquear
Sai	Faca	+1	+0	+0	+1 Absorção ao Bloquear, +2d em Desarmes
Shikomi-Zue					
* Haste	Bastão	+0	+1	+2	
* Lâmina	Lança	+1	+2	+1	
Shuko	Soco	+0	+1	+0	Use com Manobras de Soco
Shuriken	Arremesso	+2	-2	+0	Múltiplos podem ser arremessados, ver descrição
Soco Inglês	Soco	+0	+1	+0	Use com Manobras de Soco
Tonfa	Porrete, Soco	+0	+1	+0	+1 Absorção ao Bloquear
Wakizahi	Faca	+1	+2	+0	

Capítulo 6:

LOCAIS DE CONFLITO

*Conheça o outro, conheça a si mesmo,
E a vitória não será colocada em risco;
Conheça o terreno, conheça as
condições naturais,
E a vitória poderá ser total..*
- Sun Tzu, A Arte da Guerra

Todo dia está repleto de conflitos em potencial, e todo lugar é um cenário possível para um combate. O ringue não é o único lugar em que os competidores se encontrarão; seja um embate de punhos ou de vontades, qualquer lugar pode ser uma arena. Street Fighters em particular percebem que suas vidas são cheias de tensão e discórdia - seja em um estádio ou cercados por capangas em um beco, a violência parece segui-los onde quer que eles vão.

Os seguintes cenários representam uma variedade de locais para conflito. Alguns são verdadeiras arenas onde os competidores irão lutar pela vitória; outros são lugares onde os Street Fighters podem escolher visitar “fora do ringue” para descanso e repouso, somente para perceber que o conflito os segue por toda parte.

NO RINGUE... O ABISMO

Poucas pessoas sabem que abaixo das ruas de Manhattan, onde milhares de pessoas passam por cima todos os dias, está uma das arenas mais perigosas dos Estados Unidos. Esta arena, conhecida apenas como The Pit (O Abismo), é a notória arena secreta de Shade, um assassino de reputação crescente. Shade usa sua arena para aprimorar suas habilidades, desafiar adversários e se livrar de seus incômodos. Desconhecido para muitos, Shade é Bruce Garibaldi, uma figura importante no mundo do crime na Costa Leste. Enquanto muitos sabem da existência do Abismo, a sua localização específica e sua verdadeira natureza não são totalmente compreendidas pela maioria dos Street Fighters ou os seus associados.

Quando a habilidade de um Street Fighter em particular chega a ser percebida por Shade, ele o seqüestra. Seus capangas – recrutados do sindicato do crime de Garibaldi para seu uso como Shade – localizam a vítima, drogam-na e atiram-na na parte de trás de um carro esperando por ela. A vítima desperta descobrindo-se prisioneira na masmorra privada de Shade.

O Abismo é uma grande e plana câmara de concreto três andares abaixo do solo, escondida embaixo de um prédio de apartamentos não muito distante da cobertura privada do próprio Garibaldi. Portas de aço se abrem para a arena em ambas as extremidades. Atrás de uma porta há um elevador que leva ao andar térreo do prédio. Uma chave especial é necessária para operar o elevador.

Atrás da outra porta há um bloco de celas, onde os “convidados” de Shade são mantidos. Os quartos, preenchidos com mobília confortável e decoração elegante, parecem mais suítes de hotel do que celas de prisão. A despeito do ambiente de luxo, contudo, as portas estão trancadas, estabelecendo firmemente o verdadeiro propósito do quarto. As celas são monitoradas por uma câmera de circuito fechado de televisão; Shade ou seus subordinados se comunicam com o prisioneiro por um sistema de intercomunicação bidirecional. Todas as necessidades e desejos de um prisioneiro são sanados com suprimentos de comida gourmet, personal trainers, médicos e massagistas de Garibaldi. Ele quer seus oponentes estejam em sua melhor forma – sem ferimentos, fora de forma ou fraco de fome. Quando chega o momento, o cativo é levado sob pesada guarda à câmara principal.

Junto ao teto da arena, estão paredes de vidro, por trás das quais as celebridades assistem às competições; o comparecimento é por convite, e somente aqueles com experiência e mau-gosto horrendo são convidados. Se uma palavra sair sobre quem estava na platéia, a carreira de um número de importantes empresários, artistas e políticos poderia ser arruinada; esta ameaça serve para manter os espectadores quietos sobre a localização da arena e os eventos que ocorrem lá: eles não podem revelar o segredo para que não destruam suas próprias vidas. Normalmente, nenhum dos convidados sabe a verdadeira identidade de Shade. Os convidados recebem um convite apenas um ou dois dias antes da luta, normalmente por telefone. Enquanto saboreiam champanhe e mordiscam caviar, os poucos privilegiados assistem o esporte sangrento.

Shade prefere seqüestrar e lutar contra outros Duelistas, a fim de comparar suas proezas contra as deles. Ele tem sido conhecido por raptar lutadores de outras Divisões também – tipicamente lutadores que tenham entrado em conflito com o sindicato do crime de Garibaldi. Se um lutador põe fim a uma transação de drogas ou rompe uma das operações de seu agente de apostas, ele pode esperar a visita dos capangas de Shade e uma viagem ao Abismo. Alguns Duelistas ambicionam o “convite” de Shade – tendo ouvido sobre sua reputação, eles aguardam ansiosamente a chance de testar suas habilidades contra o misterioso mascarado. Rumores dizem que aqueles que lutam muito bem são convidados a integrar a Shadalo. Não há base real para esta especulação, embora Shade tenha começado a usar sua arena como um meio de testar recrutas em potencial para o seu sindicato do crime – ou de Garibaldi.

Fair Play não é uma das preocupações de Shade. Se um oponente combate desarmado, ele ainda usa sua lança – um ato claramente desonrado. Às vezes, quando Shade está inseguro do resultado da luta, ele espalha na comida de seu oponente o Crisântemo Negro. Se fica óbvio que o prisioneiro não comeu, então a droga é injetada nele à força. É menos provável que Shade drogue oponentes os quais ele raptou unicamente como um teste pessoal de habilidade.

O objetivo da arena de Shade não é acumular vitórias ou derrotas, e melhorar o Posto deveria ser a última coisa na mente de um cativo. O Abismo é sobre a vida e a morte, e alguns lutadores nunca retornaram de lá. Shade às vezes deixa um oponente caído à mercê da morte devido aos seus ferimentos não-tratados. Ocasionalmente, ele é até mesmo conhecido por golpear oponentes inconscientes com sua lança, assassinando uma pessoa indefesa. Se, num capricho, Shade decide deixar um oponente vivo, ele liberta o Street Fighter capturado após a luta. O prisioneiro é despejado em um local remoto, distante da arena. Se um lutador é raptado para “ensinar-lhe uma lição” e, em seguida, vence o primeiro duelo, ele é levado de volta à cela. Às vezes, ele é libertado, mas geralmente é mantido para uma revanche; para a próxima luta, o oponente é drogado com o Crisântemo Negro para garantir sua derrota.

Para aqueles que são seqüestrados como potenciais recrutas para a organização de Garibaldi e lutam bem, é oferecida uma posição após a competição: Street Fighters que recusem participar da organização de Garibaldi são simplesmente executados em um lugar isolado. Se a luta era só uma partida simples entre os lutadores, o cativo é, algumas vezes, libertado ileso, mesmo se Shade perder. Ele é drogado mais uma vez e levado para um beco ou terreno vazio longe do Abismo. Outras vezes, dependendo do capricho de Shade, o cativo simplesmente nunca mais é visto ou se ouve falar dele.

O CRISANTEMO NEGRO

Shade trouxe do Japão o segredo para sintetizar este potente narcótico, onde é usado por alguns clãs Ninjas. Os assassinos da Índia também eram conhecidos por usá-lo, assim como a Máfia Vietnamita.

Shade usa uma versão enfraquecida desta droga no Abismo: vítimas que são injetadas com esta exótica substância rolam seu Vigor (dificuldade 8). Falha indica que a Destreza do lutador é reduzida em um ponto durante uma hora; uma falha crítica dobra a duração. A versão mais potente desta droga, impraticável para uso no Abismo, deixa a vítima praticamente em coma por um dia.

Idéias de Histórias

Narradores podem usar o Abismo numa variedade de maneiras. Antes de realmente usar a arena, contudo, Narradores devem usar rumores sobre o Abismo para intimidar o time – deixe os personagens ouvirem histórias sussurradas amedrontadoramente a respeito de combates horrendos que lá ocorrem.

- Um personagem – particularmente um Duelista – é raptado por Shade para uma simples competição, para comparar estilos e habilidades.
- Uma organização do governo ou um dos Guerreiros Mundiais descobre sobre o Abismo e pede que os personagens o desativem.
- Um Street Fighter (ou um personagem jogador ou um NPC) está chegando muito próximo das operações de Garibaldi. Ele é seqüestrado e levado à arena para “aprender uma lição”. O personagem deve tentar uma fuga ou testar sua chance na arena com Shade, enquanto o resto do time tenta localizar o Abismo e resgatar seu colega. Se o cativo é um NPC, então, obviamente, a ênfase será na missão de resgate. Caso contrário, a atenção deve ser dividida entre o cativo e os salvadores.

O MUNDO DA BATALHA DE SONNY BENNETT

Esta arena foi fundada na metade da década de 1980 por Sonny Bennett. Ela não possui um local permanente, viajando em vez disso de cidade em cidade como um circo; um comboio de caminhões e ônibus é necessário para transportar o equipamento e pessoal. O Mundo da Batalha é mantido em qualquer que seja o estádio proeminente da cidade anfitriã, como o Madison Square Garden em Nova Iorque. Por duas ou três noites, Street Fighters lutam uns contra os outros para o deleite das multidões. Toda a operação, então, é desmontada e move-se para a próxima cidade da turnê.

A arena em si parece ser a mesma, não importa onde esteja instalada: é um ringue quadrado simples, com cordas em volta do perímetro. Competidores se encaram em partidas, gritando, em um palco lateral, enquanto suas atuações são transmitidas em telões acima. Os bastidores são um turbilhão de atividades, com técnicos correndo de um lugar para outro, administradores fechando negócios e fãs pressionando por autógrafos.

Sonny Bennett começou como um pequeno promotor de um torneio de artes marciais local na Filadélfia. Realizado anualmente, o torneio era uma vitrine para as escolas de artes marciais locais. Os competidores eram pouco mais que crianças e entusiastas de meio expediente. Guerreiros profissionais evitavam a arena de Bennett, nenhum empresário retornava suas ligações e a presença de espectadores era baixa. Bennett

estava num degrau abaixo da escada do sucesso, mas da noite para o dia ele se tornou um importante promotor, com uma grande banca. O segredo por trás da súbita prosperidade de Bennett foi a Shadaloo, que comprou a lealdade de Bennett e o instruiu a construir uma arena que pudesse fornecer cobertura para suas operações. Com o dinheiro da Shadaloo, ele desenvolveu a idéia de um crescimento rápido de artes marciais em viagem, similar a diversas operações de Luta-Livre profissional já em turnê pelo país. Agora, empresários estão disputando uns com os outros para agendar seus lutadores na arena de Bennett.

Bennett tem sua própria Equipe de lutadores: alguns são ativos, outros já tiveram o seu momento. Ressentimentos e rixas são tramados para fornecer uma razão para que os Street Fighters se confrontem, e para entreter os espectadores. No meio da luta, vinhetas são encenadas onde os lutadores se postam, discutem e trocam insultos. A maioria das brigas de uma noite é entre estes lutadores, mas é um aquecimento para o evento principal. Alguns dias, estas lutas são fixas, com o vencedor determinado previamente. Claro, Sonny e seus lutadores negam esta acusação com veemência.

O evento principal é normalmente reservado para Street Fighters independentes ou equipes. Os times são convidados para competir em lutas de duplas ou amplas lutas “livres para todos” contra times ou lutas individuais da própria Equipe de Street Fighters de Sonny. Lutadores independentes são agendados com semanas de antecedência e recebem o maior faturamento do pavilhão.

Mais e mais Street Fighters procuram Sonny e seu Mundo da Batalha, conforme a arena torna-se cada vez mais popular. Isto está fadado a crescer quando Sonny negociar um acordo para transmitir suas lutas na TV. Sonny também procura recém-chegados ao Street Fighting para dar-lhes um grande momento de invasão: diversos lutadores tiveram sua primeira chance nesta arena. Sonny está sempre à procura por novos talentos para adicionar à sua Equipe, no caso de um novo candidato quente ou um apagado (mas ainda popular) lutador. A eles é oferecido um exclusivo contrato de muitos anos com a Sonny Bennett Produções e é dado um camarim. Street Fighters sempre podem ser encontrados rodopiando sobre a arena, sejam eles visitantes para uma simples luta ou contratados por vários anos.

Sonny é cortês e amigável para convidados especiais, bajulando-os com presentes e cobrindo suas despesas de hotel e alimentação. Mas para aqueles que ele chefia, ele é duro e exigente. O que permanece um segredo muito bem guardado, pouco conhecido fora do Mundo da Batalha, é que Sonny explora seus combatentes regulares. Ele concede empréstimos para seus lutadores em taxas de agiota, então exige o pagamento em serviços: “Se você apenas levar este pacote para o bar das docas, eu esquecerei aquele último empréstimo...”

Mesmo se um lutador não estiver em dívida com ele, Sonny tem meios de conseguir o que quer. Ele apela para o sentimento de gratidão e culpa (“Pense em tudo o que eu fiz por você”), intimidando-os e oprimindo-os e, em alguns casos, ameaçando seus entes queridos. Um lutador insubordinado pode vir a estar continuamente em competições contra oponentes muito fáceis e perdedores e outras lutas que não contribuem para sua reputação. Um competidor rebelde pode vir a ser morto.

Assim, os lutadores empregados por Sonny tornam-se inconscientemente peões nos esquemas da Shadaloo. Viajando por todo o país, atraindo milhares de espectadores e dezenas de Street Fighters, o Mundo da Batalha serve como disfarce perfeito para as atividades criminosas da Shadaloo, já que pacotes

e encomendas são entregues por todo o país. Os lutadores providenciam músculos e proteção quando é necessário. Apesar dos perigos, algumas informações sobre a operação de Bennett escaparam, e alguns Guerreiros Mundiais começaram a suspeitar do que realmente é o Mundo da Batalha.

Idéias de Histórias

Em adição a um aparecimento único, o Mundo da Batalha poderia facilmente tornar-se um acessório em progressão na crônica do Narrador. Histórias possíveis incluem:

- Os personagens são Street Fighters iniciantes e, inconscientemente, se inscrevem no Mundo da Batalha. O que começa como uma oportunidade de carreira espetacular se deteriora lentamente em uma imersão no mundo do crime e uma situação de vida ou morte.
- Os Street Fighters são chamados por Cammy ou Guile para infiltrarem-se nas operações de Bennett e participar de sua Equipe, procurando a oportunidade certa para revelar seus planos ou neutralizá-los.
- Uma amiga dos personagens, agora empregado de Sonny, vem pedir-lhes ajuda. Sonny vem aborrecendo-a e ameaçando-a, e agora ela teme por sua vida e pede aos personagens para protegê-la dos capangas de Sonny, os quais estão convenientemente em seu caminho.

FORA DO RINGUE... O PRIMEIRO ASSALTO

Esse bar na cidade de Nova Iorque é um dos locais de passatempo favoritos dos Street Fighters. Localizado no centro de Manhattan, fica no porão de um prédio de apartamentos, logo abaixo de uma loja de eletrônicos. Um sinal estampado com o nome do bar está pendurado em cima das escadas que levam para baixo do nível da rua até a entrada. Alguns dos melhores artistas marciais do mundo podem ser encontrados aqui, a qualquer momento, incluindo muitos dos Guerreiros Mundiais. O Primeiro Assalto (The First Round) é um lugar onde Street Fighters podem se reunir em uma “irmandade” e trocar histórias. Rancores são deixados à porta.

Embora pareça um “buraco-na-parede” visto da rua, o Primeiro Assalto é na verdade muito grande. Em adição ao longo e espelhado bar junto a uma das paredes, mesas estão espalhadas pela sala. Claro, Street Fighters gostam de se exibir e preencher o lugar, mas brigas de qualquer tipo são proibidas. Para proporcionar uma saída para os Street Fighters mais vaidosos, o bar patrocina vários testes de força e habilidade: na parte de trás do estabelecimento, separados por um muro baixo, estão um saco pesado e um saco de velocidade, ambos equipados com contadores que medem o desempenho de um atleta, bem como levantamento de peso. Apostas sobre quem pode socar mais duramente ou levantar mais peso são comuns.

A principal política do Primeiro Assalto é uma estrita proibição contra a luta - uma proibição em vigor desde a abertura do bar. Um grande cartaz sobre o bar informa os recém-chegados desta regra, e poucos se atrevem a quebrá-la; espera-se até mesmo dos inimigos tradicionais a aderência a esta diretriz. Fregueses prestativos de longa data põe uma “palavra de sabedoria” na orelha do ocasional cliente brigão, enquanto seguranças, geralmente Street Fighters sem sucesso, impõem a regra da “não-luta” da qual, é claro, eles estão isentos como requerido.

Se um cliente for forte demais para os seguranças deterem, há notícia de que os fregueses assíduos dão uma “mãozinha”.

Se um cliente insiste em provocar uma luta, ele é rapidamente conduzido à porta de saída. Tais incidentes, no entanto, nunca se tornaram uma “briga de bar que esvazia o salão”, e o visitante ofensor não pode contar com a ajuda de nenhum dos outros clientes. O Primeiro Assalto é um paraíso onde rixas são postas de lado e lutadores podem apenas relaxar. Ninguém quer ver essa frágil paz perturbada.

O Primeiro Assalto é de propriedade de Antoine Stewart, um estilista de Kung Fu e Street Fighter aposentado que lutara sob o nome de Punho do Tigre (Tiger Fist) até que uma lesão - uma perna quebrada que foi mal curada - o forçou a se aposentar. Stewart levou o dinheiro que tinha guardado em suas vitórias e comprou o bar. Ele o divulgou em torno do circuito, e logo atraiu outros Street Fighters para seu novo estabelecimento. Stewart continua gerenciando, e pode ser encontrado aqui em quase todas as noites.

Apesar de estar fora do circuito há anos, Stewart ainda parece magro e forte. Muitas vezes trabalhando no bar, recém-chegados o confundem com um funcionário - mas não por muito tempo. Ele habitualmente saúda os recém-chegados ao bar por seu primeiro nome, se eles já tiverem sido vistos no circuito de lutas de rua. Simpático e sempre pronto a dar conselhos sobre luta, ele se mantém a par dos acontecimentos atuais, e pode direcionar uma pessoa para um novo tutor ou sensei.

O Primeiro Assalto é um bom lugar para os recém-chegados conhecerem lutadores mais experientes (e outros que trabalham no circuito, como empresários) ou para procurar um conselho ou informação sobre uma arena particular. Contatos podem ser feitos, ou emprego encontrado. Uma visita de Guerreiro Mundial não é incomum. Em qualquer noite, um visitante pode encontrar Ken sentado no bar a beber um chá verde ou Guile bebendo cerveja americana. Os empresários também vêm aqui em busca de novos talentos, e os promotores se certificam de que as informações sobre os seus próximos torneios sejam anunciadas aqui.

Qualquer um interessado na classificação de um Street Fighter pode consultar Larry Williams, um ex-apostador profissional empregado agora por Stewart para manter um registro das vitórias e derrotas. Com seus muitos contatos de jogo em Las Vegas, Nova York, Monte Carlo, Londres e as Bahamas, Larry é capaz de manter o controle de praticamente todos os Street Fighters do mundo. Larry precisa seguir cada lutador para determinar as probabilidades, e é também um mestre em avaliar os adversários, o que ele não souber, ele pode descobrir com alguns poucos telefonemas rápidos.

O Primeiro Assalto também é famoso por sua culinária, e tem um menu incomum e extenso. Os artistas marciais têm alguns gostos bastante estranhos, e este lugar atende a todos eles. Stewart emprega três cozinheiros que abrangem uma gama de cozinhas - de vietnamita e tailandesa a indiana e russa. Fei Long pode obter um prato de caracóis com molho de feijão preto, enquanto Edmond Honda pode apreciar alguns sushis saborosos. O bar serve todos os tipos de bebidas - desde as sodas típicas, cerveja, às mais exóticas misturas como o leite de tigre e chá de capim limão. A especialidade da casa é o “Soco Poderoso”, uma bebida especial de receita do próprio Stewart. Cheio de vitaminas, proteínas e sucos de frutas naturais, dizem que esta bebida serve para restaurar a energia e a força.

O Primeiro Assalto também tem sua parcela de problemas, no entanto, era inevitável que a fama de Stewart atraísse a atenção errada. Quando ele abriu o bar, Stewart teve alguns problemas com capangas da família da máfia que “apareceram para uma visita”. Em resumo, eles queriam que ele comprasse

as bebidas alcoólicas deles, para lhes permitir usar o bar para ocasiões especiais, e pagar-lhes por proteção também. Naturalmente, Stewart se recusou, e os bandidos foram embora, prometendo trazer-lhe problemas.

Stewart precisava de ajuda para impedir seu novo bar de ser destruído, então ele pediu ajuda a seus ex-colegas. Quando os capangas da família voltaram para destruir o lugar, eles encontraram uma surpresa desagradável esperando por eles: uma meia-dúzia de Street Fighters loucos por briga. Todos os cinco bandidos foram enviados ao hospital para uma visita um pouco demorada.

Este imbróglio iniciou uma guerra de seis meses entre O Primeiro Assalto e a Máfia. Cada vez que a Máfia enviou capangas para intimidar Stewart, ou para vandalizar o bar, Street Fighters vieram em seu socorro e enviaram os bandidos empacotados. Eventualmente, devido a muitos dos membros da família terem sido colocados “fora de ação”, a máfia declarou trégua, e Stewart foi deixado em paz. Até hoje, porém, o sindicato mantém um rancor, ganhando tempo até que ele possa se vingar. A principal razão para que eles não tenham simplesmente bombardeado o lugar é que a família está esperando Stewart falir e dar-lhe uma chance de obter uma propriedade muito desejável.

Ultimamente, O Primeiro Assalto também tem atraído a atenção da Shadaloo. Lutadores das conhecidas Equipes da Shadaloo começaram a visitar o Primeiro Assalto, como se fossem quaisquer outros Street Fighters, mas Stewart e os freqüentadores regulares não gostaram. No entanto, como o bar é destinado a ser um lugar para Street Fighters colocarem de lado suas diferenças e descontraírem, nada pode ser feito para impedir a Shadaloo.

Poucos sabem que os combatentes da Shadaloo fazem muito mais do que apenas socializar; eles vêm aqui para fazer negócios como agentes da Shadaloo: coleta de informação, captação de novas instruções e fechamento de negócios. A regra que proíbe a luta involuntariamente fornece à Shadaloo uma proteção. Enquanto os agentes não começarem nenhuma confusão, não precisam se preocupar. Até agora, nem Stewart, nem qualquer um dos clientes habituais do bar conseguiu descobrir as verdadeiras atividades da Shadaloo no Primeiro Assalto. O que vai acontecer quando eles finalmente descobrirem ninguém sabe.

Idéias de Histórias

Além da camaradagem e de coleta de informações que acontece no Primeiro Assalto, Street Fighters também podem encontrar aventura e conflito aqui. Narradores podem considerar as seguintes possibilidades.

- Os lutadores aprendem sobre as atividades da Shadaloo no Primeiro Assalto ao ouvir um crime sendo planejado, ou ficam sabendo depois do fato de que um crime havia sido planejado no bar. Os personagens tentam impedir a visita dos Shadaloo ao bar ou mesmo parar o crime.
- A família da Máfia retorna com Street Fighters próprios (talvez treinados pela Shadaloo) para forçar Stewart a pagar o dinheiro de proteção ou apenas para se vingar. Stewart aborda os personagens para ajudar a defender o bar ou para se livrar do Sindicato completamente.

Na Chinatown de San Francisco está um prédio pequeno, desprezioso. Conhecido pelo público geral como Centro de Estudo Budista do Norte da Califórnia, é famoso entre Street Fighters por ter se tornado um lugar de reflexão e recuperação. Quando a pressão do Street Fighting torna-se demais, quando um lutador perde seu caminho ou precisa retirar-se do mundo, este é o lugar para vir. Mestre Takashi, o monge Zen que administra o Centro Budista, é conhecido como um homem honrado e um místico sábio.

O Centro foi fundado no início da década de 1970, no auge da “Era de Aquário” – quando paz, amor e filosofia oriental eram populares. Os jovens americanos vinham ao Centro para aprender sobre o Budismo Zen, para “sair do mundo e entrar em sintonia” e ficar mais íntimos de si mesmos. A qualquer hora havia uma dezena de estudantes recitando koans budistas em busca de iluminação. A sabedoria transcendental viria a quebrar o pensamento lógico e entrar em contato com o subconsciente, buscando respostas em seu interior. Em 1976, contudo, o Centro encarou tempos difíceis. As pessoas pararam de vir, e o prédio ficou quase vazio. A América mudou para uma nova moda.

Durante este tempo, com poucos alunos para ensinar, Mestre Takashi sustentou-se com ajuda dos moradores locais. Dedidou-se ao serviço comunitário, realizando trabalhos ocasionais em troca de comida ou outros serviços. Ele interviria em nome de um residente, auxiliando os doentes, adivinhando o futuro ou orando a Buda por assistência. Eventualmente, isso lhe trouxe problemas com uma Tong (uma gangue chinesa) local.

Na década de 1980, os sindicatos do crime chineses de Hong Kong se mudaram para muitas grandes cidades americanas. Os Crimson Tigers eram o tal sindicato que havia se mudado para o bairro de Mestre Takashi. Eles exigiram dinheiro de proteção, venderam drogas e introduziram a prostituição na área. Chinatown se tornou um lugar mais perigoso para viver e o índice de criminalidade aumentou.

Os comerciantes e moradores locais imploraram pela ajuda de Mestre Takashi. Ele interveio quando a Tong tentou assaltar um comerciante e ele expulsou os traficantes de drogas das esquinas próximas. Os Crimson Tigers estavam felizes em deixar o monge sozinho para queimar incenso e meditar, mas quando Mestre Takashi começou a se intrometer em seus negócios, a Tong reagiu.

Eles vieram para intimidar Mestre Takashi e ele os mandou para uma longa estadia no hospital.

Ao redor do bairro, histórias se espalharam sobre as proezas de artes marciais do monge, de como ele derrotou sozinho dez bandidos e desviou seus golpes como uma árvore se curva perante o vento. Eventualmente, embora Mestre Takashi tenha sido incapaz de se livrar completamente da Tong, os Crimson Tigers desistiram das quadras ao redor do Centro Budista e se concentraram em outras áreas. O impasse continua até hoje.

Em 1988, um famoso Street Fighter com posto quase de Guerreiro Mundial veio até Mestre Takashi procurando por ajuda. Antes de vir até Takashi, Ian Dixon tinha estrelado recentemente um filme de artes marciais de sucesso que lhe rendeu muito dinheiro e fama. Pessoas cercaram-lhe com ofertas de outros papéis, e propostas de negócios choveram de uma linha de mercado de vitaminas, suplementos de artes marciais e uma rede de escolas. Ele praticou pouco e gastou mais tempo vivendo uma boa vida; tornando-se cheio de si, o seu

Kung Fu enfraqueceu-se. Tolamente, como parte de um golpe publicitário, ele concordou com uma luta muito anunciada em Las Vegas contra um adversário mais fraco. Dixon perdeu feio. Posteriormente, as ofertas sumiram, seu empresário o deixou e ele se viu sozinho. Buscando por si mesmo, tentando recuperar o seu centro, seu foco, Dixon veio até o Centro Budista.

A princípio, Mestre Takashi se recusou a ensinar Dixon. Takashi sentiu que Dixon não estava falando sério sobre “ajudar a si mesmo” e estava mais interessado em piedade. Mas Dixon persistiu, e Takashi viu algo enterrado dentro do “antigo” Dixon – o coração, a dedicação e a honra que ele possuía antes de perder seu rumo. Ele aceitou Dixon e, através de meditação e dedicação ao serviço, Dixon se tornou uma nova pessoa. A notícia do retorno triunfante de Dixon ao Street Fighting e o papel de Mestre Takashi no assunto espalharam-se rapidamente. Outros guerreiros começaram a vir ao Centro de Estudo Budista. Aparentemente, de um dia para o outro, o Centro foi transformado de um prédio vazio a um destino popular para guerreiros e estudantes.

Do lado de fora, o edifício parece com um simples prédio de tijolos de três andares, com apenas um pouco de esplendor arquitetônico tal qual um telhado arrebicado e telas de malha vermelha nas janelas para distingui-lo. Não há sequer uma sinalização anunciando sua localização – pretendos visitantes devem perguntar ao redor pelo endereço. No interior, o edifício é aberto e arejado. Muitas das paredes internas são telas de deslizamento japonesas, e um tatame cobre o chão de madeira. Em vez de camas, os visitantes dormem em futons (futon é um tipo de colchão usado na cama tradicional japonesa). No pátio central do edifício existe um jardim Zen, onde os visitantes podem meditar; pedras ásperas e cobertas de musgo estão em meio a um mar de pedras brancas. O edifício pode acomodar até três dúzias de pessoas. Os visitantes estão autorizados a ficar no Centro de Estudo Budista por quanto eles quiserem. O único pagamento exigido é a realização de tarefas simples ao redor do prédio, quando necessário – e sempre existe algo para fazer.

Este é o lugar onde os Street Fighters podem se isolar das pressões de suas carreiras, para curar tanto a mente quanto o corpo. Massagem shiatsu e banhos comunitários removem a tensão. Cura oriental antiga está disponível para a reabilitação do corpo, enquanto a meditação ajuda a dominar os demônios interiores ou escapar das preocupações do mundo. Com um fluxo de entrada de doações de Street Fighters gratos, o edifício foi reformado e uma equipe de nutricionistas, massagistas e fisioterapeutas foi contratada. A sabedoria de Takashi é procurada avidamente, e ele recentemente está admitindo estudantes para ensinar-lhes Aikido. Ele também permite que outros Street Fighters – aqueles com motivos puros e conduta apropriada – usem suas instalações para treinar seus próprios alunos. Assim, os lutadores que não têm recursos para abrir sua própria escola de artes marciais podem passar os seus conhecimentos para a nova geração.

Idéias de Histórias

O Centro Budista pode facilmente ter um papel central numa crônica, como um refúgio para personagens cansados ou feridos ou um lugar para buscar sabedoria e instrução de um sábio. Outras idéias incluem:

- As Tongs, temendo que Takashi lidere os Street Fighters e expulse-as de Chinatown em conjunto, formaram uma aliança e começaram a recrutar seus próprios Street Fighters. Estes lutadores começaram a atormentar os residentes ou visitantes do Centro.
- Quando o Centro Budista estiver pouco visitado, os Crimson Tigers planejam atacar seu velho inimigo e colocar o Centro de Estudos Budista fora dos negócios. Os personagens pegam o gancho deste plot, ou Takashi poderia pedir-lhes ajuda, ou eles estariam no local quando o ataque ocorresse.
- Os Street Fighters chegam ao Centro apenas para encontrá-lo abandonado, e perceber que Mestre Takashi está desaparecido. O rastro leva a Mriganka...

CENTRO DE ESTUDO

Mestres Zen usam pequenas histórias para confundir seus alunos. Estas são chamadas de koans. Elas são especificamente vazias em sua apresentação, mas quando os estudantes vierem a entender o “nada”, eles também chegarão a compreender os koans.

- Miyamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis

A escola Budista Zen desconfia do uso de bolsas estudos – o estudo das escrituras (sutras) budistas – e da lógica para alcançar a introspecção. Tais métodos podem apenas distorcer a natureza de Buda e prolongar a ligação ao mundo das formas. Na Escola Rinzai de Budismo Zen, à qual Mestre Takashi pertence, a iluminação vem depois de esvaziar completamente a mente, para que a realidade possa ser experimentada diretamente. Para alcançar esta transformação, os estudantes lutam contra charadas enigmáticas, ou koans, para as quais não há resposta correta. As tentativas de resolver o insolúvel decompõem as paredes do ego, destruindo a estrutura conceitual que liga o mundo espiritual, conforme o estudante se esforça para encontrar a resposta. Aos alunos são feitas perguntas como:

- Podem os cães ter a índole de Buda?
- O que é realidade?
- O Universo existe ou não?
- Como?
- Qual é o som do aplauso de um homem que possui apenas um braço?

