

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

A DOUTRINA

INTERPRETATIVO
PODCAST



A DOCTRINA

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, em um arco de história do anime Yuyu Hakusho e criações originais de **Iago Amorim**.

Esse livro usa regras do jogo **Street Fighter: o jogo de RPG – Edição de Aniversário de 20 Anos**, e é indicado para ser usado em conjunto com esse livro.

Livro feito de fã para fã sem qualquer intuito de lucro pecuniário ou ganho indevido com a imagem ou marcas inclusas, os créditos são exclusivamente de seus donos.

<https://www.sfrpg.com.br/>

<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

<https://www.facebook.com/groups/136516189752260>

são a casa do **Street Fighter: o jogo de RPG**

A distribuição desse livro em PDF é gratuita e a cobrança indevida deve ser notificada.



A DOCTRINA

A Doutrina é uma aventura para personagens de Posto 4 em *Street Fighter: O Jogo de RPG*. A aventura é baseada no arco da passagem da doutrina do *Leikou Hadouken* do anime *Yuyu Hakusho*.

SINOPSE

Genkai, uma lutadora do passado e mestra reclusa busca um discípulo para repassar sua doutrina. Ela espalhou a notícia e espera em seu templo no Japão. Porém, a mestra não se importa para quem vai repassá-la, o que preocupa, pois o herdeiro pode ser do bem ou mal intencionado.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura é direta e acontece toda dentro do território do *Dojô* de Genkai, em seu interior e arredores. A atmosfera é de pura competição entre os envolvidos e o objetivo da aventura é apenas testar as capacidades dos participantes para conseguir ser o vencedor e herdar a doutrina de Genkai.

Durante o torneio, os PC's descobrem que um poderoso inimigo está infiltrado e devem impedir que ele vença, pois ele é um ser maligno e seria perigosíssimo com os poderes de Genkai.

Cena Um: os PC's ficam sabendo ou recebem a mensagem de que Genkai, uma mestra de artes marciais já bem idosa, mas muito renomada, estará desafiando lutadores da nova geração a competirem para receberem seus ensinamentos como herança. Os PC's podem investigar quem é Genkai, onde mora e quais seus ensinamentos.

Cena Dois: os PC's chegam ao local e notam que será uma disputa contra numerosos e valorosos lutadores de todos os cantos do mundo. Eles participam das primeiras eliminatórias, desafios simples e divertidos, mas que demonstram a aptidão de cada um para receber a doutrina.

Cena Três: os PC's classificados participam de uma corrida em uma floresta aparentemente tranquila, mas que é moradia de cobras, lobos e um *Youkai*.

Cena Quatro: finalmente os combates. Uma rodada de lutas com os classificados ocorre dentro de um salão imerso em total escuridão na casa da própria Genkai.

Cena Cinco: a grande final ocorre em um pântano imbuído de grande energia espiritual. Os finalistas devem ser fortes para lutarem aqui.

CENA UM

Os PC's recebem uma mensagem informando-os que a Mestra Genkai estaria disposta a ter dis-

cípulos para passar adiante sua doutrina. Ela é uma renomada, poderosa e reclusa Mestra de artes marciais que passou a vida inteira combatendo seres do mundo dos demônios conhecidos como *Youkais*. O curioso é que a mensagem chegou a todos os sensíveis espirituais — que usam o Soul Power, o Kabbadi, 10 pontos em Chi ou 5 pontos em Foco. Porém, no boca a boca, a notícia se espalhou muito mais e a data limite estaria chegando próxima, pois falta uma semana.

A forma como os PC's recebem essa mensagem pode ser através da própria mensagem, caso algum deles preencha os pré-requisitos, pelas palavras de alguém que tenha recebido a mensagem direta (como Rose, Ryu, Dhalsim ou outro que preencha os pré-requisitos) ou através de boatos do circuito. Os boatos podem ser conseguidos com Percepção + Estilos ou Mistérios. Entretanto, M. Bison não estaria interessado no poder de Genkai, pois é o extremo oposto do seu *Psycho Power*, coisa que ele já renunciou no passado.

Os PC's devem conseguir uma viagem para o Japão e buscar pelo templo de Genkai, nas montanhas próximas a cidade de *Sarayashiki*. A cidade é pouco famosa, mas o pouco de sua fama vem da região ter muita energia espiritual, ou seja, as aparições de fantasmas e correlatos são intensas.

Chegar ao local do templo não é difícil, pois o local é relativamente famoso e de fácil acesso. Mas assim que eles chegarem ao local, qualquer PC apto ao desafio sente calafrios ou vê vultos nos cantos dos olhos.

As seguintes informações estão disponíveis sobre a Mestra Genkai, possíveis com teste de Inteligência + Estilos ou Mistérios:

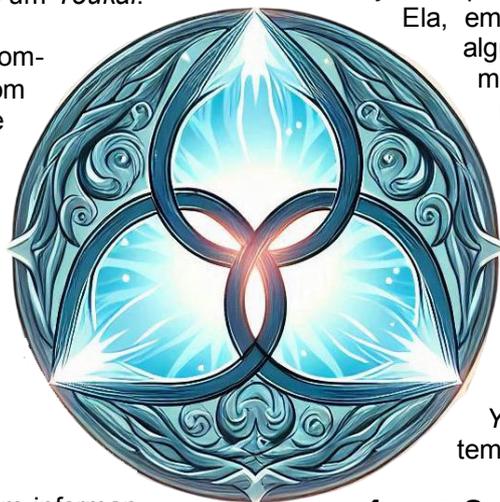
1 Sucesso: Genkai é uma lutadora de uma geração bem mais antiga. Ela tem por volta de 90 anos, pelo menos, apesar de aparentar 75, no máximo, e é conhecida por dominar técnicas da doutrina *Leikou Hadouken*, baseadas em energia espiritual.

2 Sucessos: ela mora nas montanhas próximas à *Sarayashiki* para manter sua energia espiritual ativa.

Ela, em sua juventude, foi apontada como alguém que lutava contra *Youkais*, demônios poderosos que invadiam o mundo dos homens. Diz-se que até hoje ela ainda é atacada por tais seres.

3 Sucessos: a Mestra vive em reclusão e, até hoje, nunca aceitou discípulos. Dentre os poderes maravilhosos de suas técnicas estão a capacidade de manter a saúde plena durante toda a vida e poderosas rajadas de energia. Conta-se que um *Youkai* reside nas florestas próximo ao templo para manter o local seguro.

4 ou + Sucessos: além de técnicas de combate, o domínio da doutrina permite ao usuário reestabe-



lecer o auge de sua capacidade, mantendo-se jovem. O real motivo do isolamento de Genkai é manter-se atenta a uma caverna nos arredores, onde exala enorme energia espiritual e pode ser usada para rituais ou passagens de *Youkais* para o mundo dos homens, pois ali está uma divisa mística com uma barreira fina e delicada, mas que impede que demônios mais poderosos passem.

A MENSAGEM

Olá, artistas marciais

Eu sou Genkai e estou à procura de novos discípulos para compartilhar minha doutrina. Se você sente que tem coragem e determinação para trilhar o caminho do crescimento espiritual, meu templo nas montanhas serenas está aberto para você.

Aqui, você vai aprender a equilibrar a mente, o corpo e o espírito, enfrentando desafios e descobrindo a verdadeira essência dentro de si. Sei que não é um caminho fácil, mas os benefícios são enormes para quem tem determinação e propósito.

Se isso ressoou com você, venha até o meu templo e comece sua jornada de transformação. A escolha será feita dentro de um mês, então não perca tempo!

Com respeito e propósito,
Genkai

CENA DOIS

O templo da Mestra Genkai é um lugar místico e sereno. Ele está localizado em uma região montanhosa, cercada por uma natureza exuberante, com árvores altas e densas que criam uma atmosfera de paz e tranquilidade. O templo em si tem uma arquitetura tradicional japonesa, com telhados curvados, colunas de madeira, e um jardim bem cuidado com trilhas de pedras e pequenos lagos.

A região ao redor do templo é isolada e repleta de vegetação, tornando-a um lugar ideal para meditação e treinamento espiritual. É um local onde a energia espiritual é palpável, e o ar é fresco e revigorante. Caminhar pelos arredores do templo, ouvindo o som dos pássaros e o murmúrio das folhas ao vento, é uma experiência que acalma a mente e eleva o espírito. Menos no pântano, uma região pequena cheia de espíritos e almas penadas, onde o desconforto e estanhamento imperam.

Ela recebe todos os candidatos na frente de sua casa e determina que seu sucessor seja definido através de desafios eliminatórios. A primeira eliminação, realizada imediatamente, consiste em retirar um papel de um recipiente. Quem tirar o papel vermelho passa, e apenas aqueles com Foco 3+, Chi 5+ passam, pois é um papel especial que fica vermelho com quem tem mais energia espiritual latente.

Dois lutadores, os mais fortes de *Kioshu*, segundo eles mesmos, ficam irritados com o resultado e partem pra cima da Mestra, sendo derrotados com uma rajada de luz emanada com o olhar de Genkai.

A próxima etapa são máquinas que medem a força espiritual:

Jokenpo: mede a percepção espiritual. O PC faz teste com Percepção e Prontidão e deve acumular 5 sucessos em 3 paradas de dados.

Máquina de Soco: mede a força espiritual. O PC faz uma rolagem de dano que deve somar o mínimo de 3 pontos de dano em rolagem única.

Karaokê: mede nível de energia. O PC faz teste com Carisma + Canto, mas caso não tenha Canto como Talento, pode usar Força de Vontade apenas (mas peça para que o jogador faça a interpretação na hora, sério, vai ser divertido).

Os PCs devem se classificar em pelo menos um dos desafios para continuar.

CENA TRÊS

A próxima etapa é uma corrida na floresta do diabo – uma parte mais isolada do bosque que circunda o templo. Ali, segundo a descrição da própria Genkai, espíritos malignos atentam e dilaceram a alma dos fracos. De fato, o local é assombrado e exige teste de Força de Vontade para adentrar e continuar em suas trilhas, Falha resulta em desistência.

O ponto de chegada é uma grande árvore no centro da floresta, em uma clareira. Porém, para chegar lá dentro do tempo especificado (meia hora) é necessário passar em teste de Percepção + Sobrevivência, pois a trilha acaba logo no início, e Vigor + Esportes para marcha forçada de corrida, sendo que cada falha resulta na perda de 5 minutos.

O caminho também é composto por armadilhas. O PC testa Raciocínio + Sobrevivência e cada sucesso evita uma das armadilhas a seguir (máximo de dois por PC):

Cipó: cipós preparados enrolam o pé do competidor e o penduram no ar. Livrar-se requer 5 sucessos em teste de Força contra Dificuldade 8. Cada turno sem acumular os sucessos devidos resulta na perda de 1 Ponto de Saúde e se livrar completamente atrasa o PC em 5 minutos.

Cobras: o competidor passa por uma região tão cheia de cobras nas árvores que três delas caem sobre ele. Livrar-se das cobras faz o PC perder 5 minutos.

Lobos: um trio de lobos selvagens persegue e ataca o competidor. Livrar-se dos lobos faz o PC perder 5 minutos.

Morcego Humano: o *Youkai* conhecido como Rei dos Morcegos fez um acordo com Genkai e mora aqui. Ele tenta devorar qualquer um que cruze seu território. Sair do território e combater o *Youkai* faz o PC perder 10 preciosos minutos.

Terreno Acidentado. Uma passagem em uma ravina é camuflada naturalmente pela vegetação. Evitar queda requer teste de Destreza + Esportes para evitar a perda de quatro níveis de saúde. O longo caminho de volta faz o PC perder 5 minutos.



CENA QUATRO

Os classificados lutarão dentro do templo de Genkai, em um grande salão. Porém, a luta será na escuridão total, o que exige teste de Percepção + Luta às Cegas para que se possa encontrar o oponente. Caso o PC queira, pode usar manobras de leitura de Chi ou Mental para conseguir alguma pista sobre a localização do alvo. Obviamente que incendiar o lugar estará fora de cogitação, já que ali é a CASA de Genkai.

Genkai fuma e, antes do início das lutas, arremessa um dos cigarros no meio da escuridão. Caso encontrado, o cigarro aceso pode ajudar, para isso, role um teste de Percepção + Prontidão.

Apenas uma luta para cada competidor acontece aqui dentro e logo passamos para a última rodada do desafio, que acontece em um pântano próximo.

No pântano, a energia espiritual flui com mais abundância — resultando na visão de fantasmas e calafrios. Essa fluidez permite recuperar 1 ponto de Chi automaticamente, ou usar 1 Ponto Extra.

Aqui será definido o vencedor do desafio e sucessor de Genkai.

CENA CINCO

O vencedor do desafio é convidado por Genkai a ficar um longo mês em sua casa, para receber os ensinamentos da doutrina. Os outros PCs não poderão ficar a não ser que custeiem sua morada aqui e convençam a Mestre, com três sucessos em teste de Carisma + Lábia (mas deixe-os tentarem intimidar, na verdade sugira isso!). Nesse caso, Genkai ensina uma Manobra para cada PC, no máximo, e de forma extremamente rabugenta.

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

Ser aceito no desafio +1
Receber a doutrina +3
Perder o desafio -1

HONRA

Ser aceito no desafio +2
Receber a doutrina +4
Passar por todo o desafio sem criar confusão ou agir fora das regras +2
Em algum momento agir fora das regras -1

TREINANDO COM GENKAI

O fato da própria Genkai anunciar que está à procura de alguém para passar sua doutrina já é relevante questão. A *Shadabo*, ou outra organização, pode ou não ter informações sobre ela (o mais provável é que sim, devido a sua qualidade como portadora da doutrina do *Leikou Hadouken*) e, no caso, os PCs também seguem essa mesma linha de pensamento. O Narrador pode pedir testes de Inteligência + Arena ou Mistérios para conhecimento sobre Genkai, sua doutrina ou a relação dela com *Youkais*. O fato é que, Genkai não é inacessível, pelo contrário, ela mora em um local de fácil acesso, mas não muito confortável para aqueles seres sensíveis espiritualmente — com muito Chi ou Força de Vontade — e menos ainda para os insensíveis, que podem até mesmo serem possuídos.

Independente do conhecimento prévio, quando os PCs ou NPCs souberem de Genkai e se forem ao seu encontro, devem se provar dignos, independente da índole. Genkai não se preocupa com Glória e Honra e treinará aquele que vencer os desafios propostos — no original, Yusuke tinha recolhido os tesouros do mundo espiritual e ali era sua segunda missão, ape-

nas. Dessa forma, apesar de ser perigoso, o mundo pode ter um portador da doutrina herói ou vilão.

Após os desafios vem o treinamento propriamente dito, onde Genkai colocará seu escolhido sob altíssima pressão física e espiritual. O treinamento dura até que o escolhido esteja pronto para receber a doutrina, isso pode demorar meses ou anos, e depende do próprio escolhido, pois ele necessitará de disciplina, treino e resistência. O corpo deve ser forte para resistir ao treinamento e receber a doutrina, bem como seu espírito (mente e capacidade espiritual).

Os treinos de fortalecimento do corpo são exercícios físicos levados ao extremo, simulações de combates e provas de resistências (aguentar horas em uma posição desconfortável ou resistir a alguma moléstia abusiva durante tempo específico). Caso queira rolar testes para essa parte em um arco de treino, o Narrador pode estipular um número de sucessos dentro de um tempo pré-determinado em rolagem de Atributo + Perícia ou outra Característica, como Força de Vontade ou Chi. Como exemplo, temos quando Uramesh recebeu energia diretamente no corpo e sofreu dano elétrico (testando Força de Vontade).

O treino espiritual é ainda mais intenso, mas mantém a ideia de testes, e visa equilibrar mente e espírito para o melhor fluxo de energia. Como exemplo, temos o famoso teste de equilíbrio de energia espiritual, onde a energia espiritual deve ser fluida e constante, ou o escolhido poderá se machucar de forma fatal. Genkai costuma colocar seu aluno de cabeça para baixo com as mãos, a mão ou a ponta do dedo diretamente para uma agulha gigante e exigir o perfeito equilíbrio. O aluno testa Inteligência + Foco para emanar uma minúscula bola ou onda de energia que é a verdadeira responsável pelo equilíbrio. Esse treino dura dias e cada dia exige um teste em dificuldade diferente, até que o aluno se acostume e consiga manter o fluxo de Chi constante, começando com um sucesso simples e dificuldade 10, depois, 9, 8, 7 e, final mente, três sucessos em dificuldade 6. Cada dificuldade simula uma fase de concentração de trei-

no de energia espiritual e o aluno só é considerado pleno nesse treino quando conseguir cinco sucessos no teste. Por ser um treino específico e extremo, a experiência adquirida deve ser gasta apenas em Chi, Foco ou Inteligência.

Após conseguir o fluxo constante o aluno deve manter a disciplina e aprender a elevar sua energia espiritual e fortalecer seu corpo, para só então, receber o *Leikou Hadouken*. A energia da doutrina é extrema e se materializa em uma bola de energia que sai do portador atual para o herdeiro que, segundos depois, começa a entender o motivo de tanto condicionamento físico e espiritual. Receber o *Leikou Hadouken* exige do herdeiro um sucesso simples de Inteligência + Foco em dificuldade 10, 9, três sucessos em dificuldade 8, dois sucessos em dificuldade 7 e cinco em dificuldade 6. Porém, aqui, cada falha representa a perda de 1 ponto de saúde, refletindo os efeitos nocivos do excesso de energia espiritual acumulada recebida de uma única vez dentro do corpo. O Dano pode ser amenizado a cada rolagem com um teste de Vigor, na mesma dificuldade do teste.

Sobrevivendo, o aluno estará apto para usar o *Leikou Hadouken* e, então, passará a vida desenvolvendo suas Manobras Especiais. Caso não resista, a energia se dissipará e a doutrina será perdida.

Em regras, o herdeiro receberá 100 Pontos de Experiência para gastar com Chi, Foco, Força de Vontade, Manobras Especiais, Saúde e Vigor, quando o treinamento acabar e mais 100, exclusivamente em Chi, Foco e Manobras quando receber a doutrina.

O treinamento acima descrito representa apenas o treinamento para o recebimento da doutrina. Porém, Genkai sabe todas as Manobras Especiais do estilo *Soul Power* e diversas outras de outros estilos. Dessa forma, caso o herdeiro queira uma Manobra específica, Genkai pode ensiná-lo seguindo as regras de Mestre vistas na página 136. Genkai conhece bem e pode ensinar Manobras sem custo de Chi ou Força de Vontade de qualquer preço, da mesma forma como as que gastam, mas, nesse caso, o Narrador deverá rolar Inteligência + Estilos para que Genkai reco-



nheça ou se recorde da Manobra e possa ensiná-la.

Criar uma manobra nova depende muito do convencimento da Mestra. O aluno deve rolar Carisma + Lábria e convencer Genkai ganhando contra um teste de sua Força de Vontade, pois esse não é seu intuito. Da mesma forma, PC's que tenham sido reprovados em seu teste, que não estejam interessados em sua doutrina ou queiram apenas treinar com Genkai por algum tempo para cumprir seu objetivo (usando-a como Mestra genérica de filme de artes marciais) devem passar no teste de convencimento, ou realizar algum ato que chame a atenção de Genkai, de acordo com o julgamento do Narrador.

Em último caso, o Narrador pode permitir, caso os PC's tenham tido boa rolagem, mas não o suficiente para ganhar contra a vontade de Genkai, que observem algumas lições e aprendam apenas com o que observam e ouvem, mas sem praticar diretamente na frente da Mestra. Para isso, os PC's devem rolar Percepção + Estilos e tentar acumular um número de cinco sucessos. O teste pode ser refeito a cada semana e reflete a absorção do conhecimento e compreensão da aplicação na prática. Porém, o PC não deve fazer qualquer tipo de prática mental extenuante durante essas semanas que tenta compreender o que ouviu e viu. Daí, então, pagará mais barato pelo que aprendeu.

SOUL POWER?

O estilo *Soul Power*, segundo o livro básico de *Street Fighter RPG*, edição de 20 anos, é dominado e doutrinado apenas por Rose, que também é sua criadora. Dessa forma, Genkai não pode ser mestra no *Soul Power*, a não ser que a Crônica entenda que o *Soul Power* de Genkai é uma variação muito similar ao de Rose, um *Espiritual Power*, por assim dizer, ou, como alternativa, o Narrador pode usar a doutrina de Genkai como um “poder elemental”, ou seja, um Antecedente conquistado com treino onde cada ponto serve como Pré-Requisito para compra de Manobras do *Soul Power*, tal qual na regra de elemental comum, mas utilizando o *Soul Power* como estilo para o elemento “Espírito” e substituindo Foco como Pré-Requisito.

ELEMENTAL DO ESPÍRITO

O personagem tem o controle consciente sobre sua energia espiritual, ou seja, seu Chi de forma mais pura.

- Você pode manipular seu elemento em um nível básico e é sensível à presença de fantasmas e fortes sentimentos de outras pessoas vivas.
- Você tem algum controle e emana algumas formas de poder espiritual como ouvir os mortos e sentir suas emoções.
- O elemento é seu para o controle — apesar de você não ter ainda se tornado um mestre nisso. Você consegue se comunicar com os mortos, eles te ouvem, mas não obedecem, e suas emanações de poder são plenamente visíveis com luzes ou bolas de energia.
- Você desenvolveu seus poderes a ponto de ser referência, influenciar emoções alheias e ser respeitado por espíritos desencarnados.

•••• Você pode fazer coisas realmente miraculosas acontecerem, como recuperar a saúde de enfermos, guiar espíritos e ser um algoz para seres malignos.

BÔNUS DE ABSORÇÃO

O elemento espírito é intimamente ligado ao plano imaterial, ao mundo espiritual e, aos poucos, o elementalista fica entre as duas dimensões, convivendo igualmente com vivos e mortos. Dessa forma, o material, a mente humana, o mundo físico é seu inverso.

Espírito

+1 na Absorção contra ataques baseados em psíquico

-1 na Absorção contra ataques baseados em qualquer outro elemento

ESTILOS DE LUTA

Kabaddi, Karate Shotokan, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Soul Power, Tai Chi Chuan

MANOBRAS

O elemento espírito espelha o estilo do *Soul Power*, ou seja, qualquer Manobra do *Soul Power* pode ser aprendida pelo elementalista, desde que seu nível no antecedente seja igual ao nível de *Soul Power* exigido na Manobra.



DESAFIANTES

Os Desafiantes da aventura são retirados do próprio anime *Yuyu Hakusho* e escolhidos apenas os que enfrentaram o protagonista da série para que os PC's enfrentem o elenco principal da série. As respectivas fichas do elenco principal são baseadas na adaptação de Paulo Frota, encontradas na comunidade do *Facebook* de *SFRPG* e alteradas para se adequarem a aventura. A seguir um resumo de cada um e como adaptar para o cenário de *Street Fighter: O Jogo de RPG*.

A série *Yuyu Hakusho* não é necessariamente sobre artes marciais ou campeonatos de luta, menos ainda sobre honra e glória, e, apesar do estilo de narrativa propor que tudo se resolva na base da porrada franca, ela é sobre a história de alguém que morreu e se transformou em um agente do mundo espiritual no mundo dos homens. Dessa forma, a adaptação leva em conta que esse tipo de história seja plausível, mas os envolvidos levem mais a sério a situação do circuito de lutas, mesmo que continuem tendo o foco na proteção do reino.

De qualquer forma, nem Genkai nem qualquer outro vai se envolver em lutas contra a *Shadaloo*. Isso é trabalho dos PC's e não é necessário misturar as narrativas. *Street Fighter* não é sobre reinos espirituais ou demônios invadindo o reino dos homens, mas sobre a Glória e Honra das lutas de torneio e desafios pessoais. A intersecção entre as duas obras é que torna interessante usar a história do torneio de Genkai e seus desafios dentro do cenário de *Street Fighter*. Fica a cargo do Narrador e do grupo continuar qualquer narrativa de *Yuyu Hakusho* na crônica.

Yusuke Urameshi: Yusuke pode ter se interessado pelo circuito por ser um brigão na escola. Ele usa seu cargo de detetive sobrenatural para aprimorar as habilidades e é enviado de Koema para conseguir a doutrina de Genkai (sua ficha o mostra como discípulo, mas é só desconsiderar).

Kasuma Kuwabara: da mesma forma que Urameshi, Kuwabara pode ter se interessado pelo circuito nas brigas de ruas escolares. Inclusive, um circuito interno interescolar é plenamente plausível e já usado em outras obras parecidas. Nesse caso, a derrota para Urameshi pode ter acontecido no circuito e justificaria sua obsessão por derrotar Urameshi.

Hiei: como um Youkai, Hiei veio ao mundo dos homens ao roubar os tesouros do mundo espiritual. Po-

rém, agora luta à favor de Koema para redimir sua pena. Hiei pode, eventualmente, participar do circuito de lutas por passatempo.

Kurama: com a missão de cuidar de sua mãe humana, Kurama ainda tenta, nesse meio tempo, lidar com sua parte *Youkai* e pode usar o circuito de lutas para ajudar nesse processo. Porém, agora participa de missões para Koema para reduzir sua pena por ter roubado tesouros do mundo espiritual.

Kibano: Kibano usa um capacete que melhora sua visão. Ele luta de forma feroz que confia em sua resistência e em sua capacidade de suportar golpes devastadores.

Shorin: Shorin é um personagem enigmático que participa do torneio com intenções sinistras.

Na verdade, ele é um vilão conhecido como Lando. Lando é um assassino cruel que tem como objetivo roubar as técnicas de Genkai para se tornar ainda mais poderoso. Ele é um mestre em truques e manipulações, usando uma variedade de técnicas espirituais e habilidades mortais roubadas de outros lutadores para derrotar seus oponentes. Shorin inicialmente parece um jovem inocente e fraco, mas sua verdadeira identidade revela um ser astuto e perigoso. Nessa versão, Shorin pode ou não ser Lando.

Kazemaru: Kazemaru é um lutador que consegue materializar o chi em shurikens explosivos e uma rajada massiva de energia.

POSTO MAIS ALTO

A aventura é simples e não é pensada para outros postos, apesar de emular um arco da história inicial na obra original (ela começa no episódio 10 do anime). Os desafios da aventura podem se tornar mortais para iniciantes e muito fáceis para *Street Fighters* de Posto 8+. Guerreiros Mundiais devem passar por todos os desafios sozinhos de forma fácil. Dessa forma, a própria Genkai pode testar as habilidades no Guerreiro Mundial e exigirá muito mais dele além de uma vitória em combate direto.



KASUMA KUWABARA

Kasuma Kuwabara tem uma marra que o faz parecer apenas um *bad boy*, mas esconde seu imenso coração — que aparece nas caridades que ele faz às pessoas em hospitais e na sua lealdade com amigos. Isso foi mostrado à plenitude quando ele lamentava profundamente a morte de Yusuke.

Após a ressurreição de seu maior rival (só ele pensa assim), Kuwabara estreitou seus laços de amizade com Urameshi, Keiko e passou a ser aluno de Genkai por pura teimosia. Ele também aprecia a companhia de Hiei e Kurama e está perdidamente apaixonado por Yukina, irmã de Hiei.

APARÊNCIA

Kuwabara é mais grandalhão que o normal para sua idade e mantém o topete para frente em moda explícita dos delinquentes juvenis de sua cidade. Ele costuma ser visto trajando seu uniforme escolar: um conjunto azul com camisa de botões amarelos e sapato preto.

PERSONALIDADE

Kuwabara é obstinado e faz de tudo para proteger seus amigos, até arriscar sua vida. Por mais que ele

goste da ação, prefere ter uma vida feliz e tranquila.

MANOBRAS ESPECIAIS

Flaming Fist (4 Pts); Kick Defense (1 Pt); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Punch Defense (1 Pt); Spinning Back Fist (1 Pt); Triple Strike (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 4;

LEMA

“A flor tem que ser de cerejeira, e o homem tem que ser Kuwabara”



Nome: Kuwabara		Estilo: Kickboxing		Assinatura: Confiança	
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●○○○○	Luta às Cegas	●●○○○	Soco: Jab	5
Lábia	●○○○○	Liderança	●●○○	Strong	3
Manha	●●○○○	Investigação	●●○○○	Fierce	2
Perspicácia	●●●○○	Medicina	●●○○○	Chute: Short	4
Prontidão	●●○○○	Mistérios	●●●○○	Forward	3
Antecedentes			Velocidade		
Aliado (Gangue)	●●○○○	○○○○○	Dano		
Sensei (Genkai)	●●●○○	○○○○○	Movimento		
Elementalista (Fogo)	●●●○○	○○○○○	Soco:	5	2
Técnicas			Strong	3	2
Soco	●●●○○	Apresamento	Fierce	2	1
Chute	●○○○○	Esportes	●●○○○	Chute: Short	4
Bloqueio	●●○○○	Foco	○○○○○	Forward	3
Chi			Manobras e Poderes		
●●●●●○○○○○			Velocidade		
□□□□□□□□□□			Dano		
Força de Vontade			Movimento		
●●●●●○○○○○			Soco:		
□□□□□□□□□□			Jab		
Saúde			Strong		
●●●●●●●●●●●○○○○○			3		
□□□□□□□□□□□□□□□□			Fierce		
			2		
			Power Uppercut		
			2		
			Punch Defense		
			7		
			Spinning Back Fist		
			2		
			Triple Strike		
			1		
			Flaming Fist		
			—		
			+3*		
			—		
			Combos:		
			*Usa como Espada e soma +3 no dano de soco normal.		

YOKO KURAMA

Suichi Minamino é a versão humana a qual Yoko Kurama escolheu para nascer no mundo dos homens. Ele passou a se afeiçoar pela mãe de Minamino e protegê-la como alguém importante. Porém, seus meios para cumprir esse objetivo chamaram a atenção do mundo espiritual que pôs seus agentes no caminho de Kurama.

Kurama possui uma "forma verdadeira", que é sua imagem e poder de *Youkai*, mas não está com poder suficiente para usá-la. Dessa forma, ele usa e abusa de sua capacidade de fazer chicote com rosas.

APARÊNCIA

Kurama é de aparência frágil e esbanja juventude. Sempre de cabelos soltos e uniforme escolar rosa, geralmente, com uma rosa na mão.

PERSONALIDADE

Kurama é contido, quase tímido. Prefere não se expor e analisa tudo, principalmente oponentes, antes de expor qualquer opinião.

MANOBRAS ESPECIAIS

Focus Weapon (2 Pts); Jump (1 Pt); Plant Control (3 Pt); Push (1 Pt);

CARTEL

Combates: 0; Vitórias: 0; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

"Mas que ironia! O sangue dos caná-lhas faz nascer as rosas mais lindas"



Plants Control permite a Kurama reconhecer e controlar plantas naturais e Sobrenaturais (e ativar seus efeitos) por 1 Chi; **Focus Weapon** permite a ele criar armas de combate corpo a corpo ou arremesso a partir de plantas por 1 Chi, que ele pode controlar com a técnica Foco ao invés de uma técnica de arma. Geralmente Kurama cria um chicote com uma rosa. O Chicote tem: V-1, D+2 e M —, e como Especial: Alcance: 6 hexágonos; +2 dados para Desarme e pode usar Apresamento com 1 dado de dano.

Nome: Suichi Minamino (Kurama)		Estilo: Aikido		Assinatura: Flor	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			ManoBRas e Poderes		
Lábia	●○○○○	Furtividade	●●●○○	Soco: Jab (Whip)	5 6 —
Perspicácia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Strong (Whip)	3 8 —
Prontidão	●○○○○	Investigação	●○○○○	Fierce (Whip)	2 10 —
Luta às Cegas	●●○○○	Medicina	●●●○○	Chute: Short	5 2 2
Segurança	●●○○○	Mistérios	●●●○○	Forward	4 4 1
Antecedentes			ManoBRas e Poderes		
Aliados (Hiei)	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2 6 1
Contatos	●●●○○		○○○○○	Apresamento	4 2 Um
Fama (Makai)	●○○○○		○○○○○	Bloqueio	8 (-3 Abs) —
Técnicas			ManoBRas e Poderes		
Soco	○○○○○	Apresamento	●●○○○	Movimento	7 — 5
Chute	○○○○○	Esportes	●●○○○	Jump	7 — 2
Bloqueio	●○○○○	Foco	●●●○○	Push	5 — Um
Chi		Força de Vontade			
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Strong para Strong;					

HIEI

Hiei veio ao mundo dos homens logo após descobrir quem era sua irmã. Ele perseguiu sua origem desde sempre e se arriscou a ficar na mira do mundo espiritual para tentar achá-la e resgatá-la das mãos de homens perversos que a queriam apenas por suas lágrimas, que se transformam em diamantes.

Hiei se apoderou de um dos tesouros do mundo espiritual para cumprir seu objetivo e passou a ser caçado desde então. Mas ele já tinha se preparado para os inimigos e possui, apesar de ainda não dominar, as chamas negras mortais do mundo dos demônios e é excepcional no uso de espadas, além, é claro, da sua altíssima velocidade.

Preso pelo roubo, Hiei passou a atuar em missões sob as ordens de Koema para redução de pena e viu na figura de Yusuke, Kuwabara e Kurama, aliados em quem podia contar.

APARÊNCIA

Hiei é baixinho e magro, apesar de atlético. Seu jeito marrento faz dele nem um pouco sociável e interessante. Sempre de preto e com o braço amarrado, por estar queimado das chamas negras.

PERSONALIDADE

Hiei é soturno, sempre se esgueirando em cantos e sozinho. Porém, é leal com aqueles que

reconhecem o verdadeiro valor.

MANOBRAS ESPECIAIS

Cobra Charm (4 Pt); Flaming Fist (2 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 0; Vitórias: 0; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

“Você nem conheceu as chamas negras mortais ainda”



Nome: Hiei Estilo: Kung Fu Assinatura: Chamas Negras							
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○	Honra: 0	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória: 3	
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto: 1	
Habilidades			Manobras e Poderes				
Intimidação	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Manha	●○○○○	Segurança	●●○○○	Soco: Jab	7	3	2
Perspicácia	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Strong	5	5	2
Prontidão	●●○○○	Investigação	●○○○○	Fierce	4	7	1
Furtividade	●●○○○	Mistérios	●●●○○	Chute: Short	6	3	2
Antecedentes							
Aliados (Kurama)	●○○○○		○○○○○	Forward	5	5	1
Elemental (Fogo)	●●●●○		○○○○○	Roundhouse	3	7	1
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	5	3	Um
Técnicas							
Soco	●○○○○	Espada	●●○○○	Bloqueio	9	—	—
Chute	○○○○○	Esportes	●●○○○	Movimento	8	—	5
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●○○	Cobra Charm	4	1 (1Chi)	1
Chi			Força de Vontade				
●●●●●○○○○○			●●●●●○○○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□							
				Agresive (Espada)	3	9 (1 Fv)	—
				Combos: Espada Strong para Espada Agresive;			
				* Adiciona apenas o dano às Manobras Básicas;			

GENKAI

Genkai é portadora da doutrina do *Leikou Hadouken* e passou a vida devotada às artes marciais para que a permitisse controlar a energia espiritual de forma perfeita. Porém, os anos foram chegando e Genkai renunciou a vida de lutas e preferiu viver isolada em seu *dojô*. Ela, vez ou outra, aceita alunos e analisa se eles tem potencial para que passe a frente sua doutrina.

Muito do poder de Genkai se foi com o passar dos anos, mas ela ainda pode recuperá-lo, pelo menos em parte, retornando aos treinos.

LEMA

“Eu não luto pelo bem, acontece que os caras que eu mais odeio são do mal”.

Obs.: a ficha a seguir se refere apenas às estatísticas de combate direto de Genkai com a Doutrina. Sem, ela perde todos os tipos de Fireballs e fica com 1 de Foco. Caso use a interpretação elemental, considere que Genkai tem, ainda, 5 Pontos nesse antecedente, ao invés de Foco, e perde esses Pontos sem a doutrina.

Interpretando: Genkai é mandona e chata, mas só quando se importa. Quando não, ela prefere ignorar completamente a situação ou resolver o mais rápido possível.

Aparência: Genkai é uma senhorinha de idade, reclusa e que é sempre vista com suas roupas simples de luta. Seja meditando ou realizando alguns movimentos básicos.



Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	8	8	5
Strong	6	10	5
Fierce	5	12	4
Chute: Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	(-9 Abs)	—
Movimento	9	—	8
Foot Sweep	4	12	3
Jump	9	—	5
Kippup	-1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	5	12	Um
Throw	3	10	Um

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Chi Kun Healing	4	—	4
Cleaning Fist	3	19 (2 Chi)	—
Dim Mak	6	9 (1 Chi)	5
Energy Reflection	6	— (1 Chi)*	—
Fireball	3	14 (1 Chi)	—
Fist Flurry	3	10 (1 Fv)	3
Flying Fireball	3	14 (1 Chi)	5
Ice Blast	3	15 (2 Chi)	—
Improved Fireball	4	16 (1 Chi)	—
Psy. Channeling	—	+2* (1 Chi)	—
Rep. Fireball	3	12 (2 Chi)	—
Spirit Cliffs	3	10 (2 Chi)	—
Spiritual Wave	—	(2 Fv)	—

*1 Chi para cada projétil refletido

*+2 no Dano das manobras básicas

Combos: Forward para Roundhouse (Dizzy); Strong para Fierce para Fist Flurry (Dizzy); Cleaning Fist para Dim Mak; Movimento para Improved Fireball (Dizzy); Bloqueio para Spirit Cliffs;

YUYU HAKUSHO

Nome: Genkai
Jogador:
Crônica: Yuyu Hakushô

Estilo: Soul Power
Escola: Professor Particular
Equipe:

Time: Urameshi
Conceito: Mestre de Artes Marciais
Assinatura: Mestre Marcial

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●●●●○.○○○	Carisma	●●●●●.○○○	Percepção	●●●●●.○○○
Destreza	●●●●●.●○○	Manipulação	●●●●○.○○○	Inteligência	●●●●●.○○○
Vigor	●●●●●.○○○	Aparência	●●○○○.○○○	Raciocínio	●●●●●.○○○

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Administrar	○○○○○	Apostar	○○○○○	Arena	●●●●○
Instrução	●●●●●	Condução	○○○○○	Ciências	○○○○○
Interrogação	○○○○○	Demolição	○○○○○	Cibernética	○○○○○
Intimidação	●●●●●	Disfarce	●●●●●	Computador	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●●●●●	Direito	○○○○○
Lábia	○○○○○	Liderança	○○○○○	Estilos	●●●●●
Procurar	○○○○○	Luta às Cegas	●●●●●	Finanças	○○○○○
Prontidão	●●●●●	Publicidade	○○○○○	Investigação	●●○○○
Perspicácia	●●●●●	Reparos	○○○○○	Linguística	○○○○○
	○○○○○	Segurança	○○○○○	Medicina	●●●●○
	○○○○○	Sobrevivência	●●●●○	Mistérios	●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES		TECNICAS	
Arena	●●●●●	Apresamento	●●●●○.○○
Fama	●●●●●	Bloqueio	●●●●○.○○
Recursos	●●○○○	Chute	●●●●●.○○
	○○○○○	Esportes	●●●●●.○○
	○○○○○	Foco	●●●●●.●●
	○○○○○	Soco	●●●●●.○○
	○○○○○		○○○○○.○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Chi Kun Healing; Cleaning Fist; Dim Mak;
 Energy Reflection; Fireball; Fist Flury;
 Flying Fireball; Foot Sweep; Ice Blast;
 Improved Fireball; Jump; Kippup;
 Psychokinetic Channeling; Power Uppercut;
 Repeating Fireball/ Spirit Ciffs;
 Spiritual Wave; Throw;

RENOME

Glória
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Divisão: Livre/ Duelista
Posto: 2/10
Situação Atual
 Vitórias: 8/110
 Derrotas: 0/0
 Empates: 0/2
 KO'S: 8/106
 Lutas: 8/112

CHI

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

DETALHES

Idiomas: Japonês

Equipamentos:

Notas:

Experiência:

KIBANO

Kibano é um artista marcial que se autoproclama mestre de todas as artes marciais do mundo. Ele percorre o mundo melhorando suas habilidades, aprendendo técnicas diferenciadas e desafiando diversos lutadores. Além disso, ele consegue gerar itens tecnológicos para seu próprio uso, como o capacete que lhe permite aumentar sua consciência espiritual, mesmo sacrificando seus outros sentidos, concedendo-lhe vantagem em combate.

ITEM DE PODER

Kibano usa uma máscara tecnológica com Luta às Cegas 5 e pode rastrear a localização do inimigo através do Chi.

CARTEL

Combates: 18; Vitórias: 18; Empates: 0; Derrotas 0; K.o's: 12;

LEMA

"Dominar o impossível é apenas o começo para quem faz do mundo sua arena."



APARÊNCIA

Ele tem cabelo verde, barba preta e um par de cicatrizes que caem sobre os dois olhos. Ele usa um uniforme padrão de caratê com uma faixa preta e uma camiseta cinza por baixo.

PERSONALIDADE

Kibano é confiante em demasia, quase arrogante, e voraz em combate, pois gosta de demonstrar sua plena capacidade e habilidades variadas.

MANOBRAS ESPECIAIS

Big Arm Bomber (4 Pts); Foot Sweep (2 Pts); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Throw (1 Pt); Whirlwind Throw (3 Pts);

Nome: Kibano		Estilo: Jet Kune Dô		Assinatura: Riso confiante	
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●○○	Luta às Cegas	●●○○○	Velocidade	
Manha	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Dano	
Perspicácia	●●○○○	Arena	●●●●○	Movimento	
Prontidão	●○○○○	Estilos	●●●●○	Soco: Jab	5
Furtividade	●○○○○	Mistério	●●●●○	Strong	3
Antecedentes			Chute: Short		
Fama	●●○○○		○○○○○	Forward	3
Recursos	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	1
Sensei	●●●○○		○○○○○	Apresamento	3
Técnicas			Bloqueio		
Soco	●●●●○	Apresamento	●●●○○	Movimento	6
Chute	●●○○○	Esportes	●●○○○	Big Arm Bomber	+4 no Dano de Soco Básico (2 Chi)
Bloqueio	●●●○○	Foco	●●●○○	Foot Sweep	1
Chi		Força de Vontade		Jump	6
●●●●●○○○○○	●●●●●○○○○○	●●●●●○○○○○	●●●●●○○○○○	Power Uppercut	2
□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Throw	1
Saúde				Whir. Throw *	1
●●●●●●●●●●●●○○○○○	●●●●●●●●●●●●○○○○○	●●●●●●●●●●●●○○○○○	●●●●●●●●●●●●○○○○○		
□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□		

*Rola do dano 2x

Combos: Strong para Fierce (Dizzy).

KAZEMARU

Kazemaru é um monge budista que treina artes marciais de forma intensa e conseguiu excelentes resultados elevando, sua energia espiritual a níveis quase sobre-humanos, permitindo que ele desenvolvesse poderosas rajadas de energia com as mãos. Ele tenta trilhar o caminho da honra e respeita seus oponentes, desde que sejam também honrados e não tirem vantagem durante o combate.

CARTEL

Combates: 19; Vitórias: 18; Empates: 1; Derrotas 0; K.o's: 15;

LEMA

"Com força espiritual e honra inabalável, transformo cada batalha em um caminho para a iluminação."

APARÊNCIA

Ele tem um símbolo budista manji (卍) espelhado tatuado no meio da testa. Ele tem a cabeça raspada, tem pele bronzeada e usa armadura de ferro sob sua roupa vermelha escura de shinobi (shōzoku, literalmente traduzido como traje).

PERSONALIDADE

Kazemaru é um combatente implacável em batalha, mas ele ainda é respeitado por um forte conjunto de princípios e é, no geral, um homem honrado.

MANOBRAS ESPECIAIS

Fireball (3 Pts); Foot Sweep (1 Pt); Improved Fireball (5 Pts); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Stunning Shout (4 Pts); Throw (1 Pt);



Nome: Kazemaru		Estilo: Ninjutsu		Assinatura: Aqui		
Força	●●○○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	
Habilidades			Manobras e Poderes			
Interrogação	●●○○○	Luta às Cegas	●●●○○	Velocidade	Dano	
Intimidação	●●○○○	Segurança	●●○○○	Movimento		
Prontidão	●●●○○	Arena	●●●○○	Soco: Jab	7	
Perspicácia	●○○○○	Estilos	●●●○○	Strong	5	
Furtividade	●●●○○	Mistério	●●●○○	Fierce	4	
Antecedentes			Chute: Short			
Herança de Clã	●●●○○		○○○○○	Forward	6	
Recursos	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	5	
Sensei	●●●○○		○○○○○	Apresamento	5	
Técnicas			Bloqueio			
Soco	●●○○○	Apresamento	●●○○○	Movimento	8	
Chute	●●○○○	Esportes	●●●○○	Fireball	2	
Bloqueio	●●●○○	Foco	●●●●●	Foot Sweep	3	
Chi		Força de Vontade				
●●●●●●●●○○		●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□				
Saúde						
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○						
□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□						
				Combos:	Movimento para Improved Fireball (Dizzy);	

SHORIN

Não se sabe muito sobre a história de Lando, além do fato de que ele foi responsável pelas mortes de muitos humanos e ativamente caçou médiuns e artistas marciais por centenas de anos. Ele também experimentaria essas técnicas em humanos para obter uma maior compreensão da alma e dos segredos por trás dela, com ele sendo considerado responsável por um bom número de pessoas desaparecidas relatadas.

Durante esse longo período de tempo, ele em algum momento lutou contra Genkai e de alguma forma conseguiu escapar. É bem possível que isso tenha ocorrido no início de sua carreira, o que explicaria como ele conseguiu escapar.

APARÊNCIA

Quando disfarçado de Shorin, sua aparência é semelhante à de uma criança pequena com a cabeça raspada, que usa um boné preto, traje azul de monge budista e um colar simples. Shorin tem olhos e sobrancelhas escuros, juntamente com uma aparência inocente, quase de boneco. No entanto, em sua forma verdadeira, Lando é muito alto e seu cabelo é longo, vermelho cereja brilhante. Ele tem olhos laranja com pele branca como giz e uma cicatriz de aparência estranha no peito que parece se espalhar por seu torso. Ele também tem marcas tribais azuis em seu rosto que lembram uma aranha.



PERSONALIDADE

Lando é um homem sádico e louco, preocupado principalmente em criar o máximo de dor física e sofrimento possível para suas vítimas. Quando em combate, Lando gosta de estender a duração da luta para torturar ainda mais suas vítimas, orgulhando-se de suas técnicas roubadas enquanto as experimenta no meio do combate.

MANOBRAS ESPECIAIS

Fireball (3 Pts); Foot Sweep (1 Pt); Ice Blast (4 Pts); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Repeating Fireball (4 Pts); Shrinking Curse (6 Pts); Throw (1 Pt);

CARTEL

Desconhecido.

LEMA

"Nas sombras da dor e do medo, eu desvendo os segredos da alma com crueldade."

Nome: Shorin/Lando		Estilo: JKD		Assinatura: Riso Maligno	
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●●●●○	Furtividade	●●●○○	Soco: Jab	7
Intimidação	●●●●○	Segurança	●●●○○	Strong	5
Prontidão	●●●○○	Arena	●●●●○	Fierce	4
Perspicácia	●●●●○	Estilos	●●●●○	Chute: Short	6
Disfarce	●●●●●	Mistérios	●●●●○	Forward	5
Antecedentes			Velocidade		
Fama	●●●●○		○○○○○	Dano	4
Recursos	●○○○○		○○○○○	Movimento	2
	○○○○○		○○○○○	Soco: Strong	5
Técnicas			Apresamento		
Soco	●●○○○	Apresamento	●●○○○	Bloqueio	9
Chute	●●○○○	Esportes	●●○○○	Movimento	8
Bloqueio	●●●●○	Foco	●●●●●	Demon Thread	1
Chi		Força de Vontade		Fireball	1
●●●●●●●●●●		●●●●●●○○○○		Foot Sweep	3
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Jump	6
Saúde				Power Uppercut	4
●●●●●●●●●●●●●●				Repeating Fireball	1
□□□□□□□□□□□□□□				Shrinking Curse	1
				Throw	3
				Combos: Demon Thread para Shrinking Curse.	

ANIMAIS

Nome: Cobra Peçonhenta Estilo: — Assinatura: Sibilar							
Força	●○○○○	Carisma	○○○○○	Percepção	●●●○○ Honra: —		
Destreza	●●●●●	Manipulação	○○○○○	Inteligência	●○○○○ Glória: —		
Vigor	●○○○○	Aparência	○○○○○	Raciocínio	●●●○○ Posto: —		
Habilidades			Manobras e Poderes				
Intimidação	●●○○○		○○○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Prontidão	●●●○○		○○○○○	Movimento	8	—	5
Furtividade	●●●●○		○○○○○	Bite	6	4	1
Luta às Cegas	●●●●○		○○○○○	Venom*	6	5 (1 Chi)	1
Sobrevivência	●○○○○		○○○○○	*-1 na Velocidade e Saúde nos próximos 2 turnos			
Antecedentes							
"Mascote"	●●○○○		○○○○○				
Técnicas							
Soco	●○○○○	Apresamento	○○○○○				
Foco	●●○○○	Esportes	●●●○○				
Chi		Força de Vontade					
●○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○					
□□□□□□□□		□□□□□□□□					
Saúde			Habilidade Natural: Escalar Paredes.				
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							

Nome: Lobo Selvagem Estilo: — Assinatura: Uivo							
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●● Honra: —		
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○ Glória: —		
Vigor	●●●○○	Aparência	○○○○○	Raciocínio	●●●○○ Posto: —		
Habilidades			Manobras e Poderes				
Intimidação	●●○○○		○○○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Prontidão	●●●○○		○○○○○	Movimento	6	—	6
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Claw	2	8	3
Luta às Cegas	●●○○○		○○○○○	Head Bite	4	9	1
Sobrevivência	●●○○○		○○○○○	Jump	6	—	3
Antecedentes							
"Mascote"	●●●○○		○○○○○				
Técnicas							
Soco	○○○○○	Apresamento	●●●○○				
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○				
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○				
Chi		Força de Vontade					
●○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○					
□□□□□□□□		□□□□□□□□					
Saúde			Habilidade Natural: Correr.				
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							

MANOBRAS

O arco do Torneio de Genkai e o treinamento de Yusu-ke mostram algumas manobras já existentes em *SFRPG*. Abaixo, porém, temos alguns movimentos novos e interessantes para uso, de acordo com o julgamento do Narrador, gerados a partir desse arco e dos ensinamentos e habilidades de Genkai mostrados durante a série.

SOCO

Genkai possui técnicas de combates variadas, uma delas, uma sequência rápida de socos que poderia ser emulada com *Hundred and Slap*, mas Genkai faz com um salto para o alvo.

Fist Flurry

Pré-requisitos: Soco ••••, Esportes •••, Jump

Pontos De Poder: Boxe, Kickboxing Ocidental 4, Outros 5.

Lutadores que treinam socos para imitar a velocidade de um *Hundred Hand Slap* acabam por gerar uma sequência de socos fulminantes e se projetar contra o alvo, gerando o *Fist Flurry*.

Sistema: o lutador avança e soca o alvo rolando dano três vezes. A manobra pode se esquivar de projéteis, tal qual Jump.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: -2

APRESAMENTO

Durante o torneio de Genkai são mostradas duas técnicas interessantes que podemos emular om as regras abaixo.

Demon Thread

Pré-requisitos: Apresamento ••, Foco •••

Pontos De Poder: Kabaddi 4; Silat 5

O lutador cria numerosas mechas de fios a partir de alguma parte do corpo e cria um chicote pegajoso que prende o alvo.

Sistema: o Demon Thread é um apresamento sustentado que pode ser utilizado a até Focus = Hexágonos de distância. O alvo sai do apresamento apenas quando ganhar em disputa de Força contra o Focus do lutador, de outra forma ficará preso.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Um

Whirlwind Throw

Pré-requisitos: Apresamento •••, Throw

Pontos De Poder: Qualquer 3.

O lutador segura o alvo, girando-o sobre sua cabeça, e o arremessa fazendo com que o corpo do

alvo gire descontroladamente em parafuso durante o trajeto para cair e continuar rolando por alguns metros.

Sistema: Funciona como Throw, mas o dano é rolado duas vezes.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Um

FOCO

A Doutrina do *Leikou Hadouken* é composta por técnicas baseadas em Foco, além das técnicas da doutrina, outras técnicas místicas são mostradas durante o arco de história e a partir das técnicas que Genkai mostra durante a série. Algumas, porém, tem efeito apenas narrativo e vamos adaptá-las aqui para servirem ao combate de *SFRPG*.

Big Arm Bomber

Pré-requisitos: Foco •••,

Pontos De Poder: Ler Drit 2; Aikidô, Baraqah, Silat, Soul Power 3; Outros 4

O lutador concentra seu Chi no braço a ponto de fazê-lo anabolizar ao máximo, melhorando e muito seu impacto de soco.

Sistema: Essa Manobra pode ser jogada com qualquer soco básico, a única diferença é que se gasta 2 Chi e se soma +4 ao Dano do ataque de apenas um braço.

Custo: 2 Chi

Velocidade: +0 (veja descrição acima)

Dano: +4 (veja descrição acima)

Movimento: +0 (veja descrição acima)

Cleansing Fist

Pré-requisitos: Foco ••••, Chi Kun Healing

Pontos De Poder: Soul Power, Tai Chi Chuan 4; Aikidô, Kung Fu, Lua, Silat, 5;

Mestres marciais possuem cânticos que fazem o Chi fluir de forma diferente pelo corpo. Os que executam essa manobra geram um tornado gigantesco na ponta dos dedos antes de desencadear uma explosão de energia que paralisa o oponente enquanto o destrói (se for maligno) ou o purifica (se for benigno).

Sistema: A manobra causa *Knockdown* se causar dano e afeta manobras aéreas. Primeiramente ela paralisa, da mesma forma que o Ice Blast, e causa dano nos alvos malignos. Porém, nos benignos ela liberta de qualquer mal que esteja controlando (Mind Control ou Itens de Poder) caso consiga um sucesso pleno na rolagem de Dano.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +7/—

Movimento: Nenhum

Shrinking Curse

Pré-requisito: Foco

Pontos de Poder: Kabaddi 5

Mestres do Kabaddi retratam lendas de pessoas que conseguiam, murmurando preces, amaldiçoar os alvos e deixá-los em tamanho menor que um humano normal. Alguns mestres mais poderosos diminuía seus alvos até tamanho de insetos.

Sistema: o lutador gasta um turno se concentrando e diminui até 25% do tamanho do alvo, perdendo -1 em Força e Vigor, para cada "dano" que ele receber. Contudo, o alvo deve ser capaz de ouvir os murmúrios da prece ou o efeito é causado no lutador ao invés do alvo. O Efeito acaba após o alvo recuperar Saúde com descanso, se sobreviver ao combate.

Custo: 2 Chi + 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: —

Movimento: Nenhum

Spirit Cuffs

Pré-requisitos: Foco

Pontos De Poder: Soul Power 5

Mestres do Soul Power punem seus adversários com a retenção de energia da alma, impedindo-os de acessar seus poderes de Chi, mesmo que temporariamente.

Sistema: A manobra só tem efeito se o jogador tiver sucesso na rolagem de dano, que não existe propriamente. Então seu alvo será algemado por argolas de contenção nos pulsos e nos pés durante turnos iguais ao nível de Foco e não poderá gastar Chi durante esse período.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: -2

Movimento: Um

Spiritual Wave

Pré-requisitos: Foco, Chi Kun Healing

Pontos De Poder: Soul Power 5.

A principal disciplina ensinada pelo *Leikou Hadouken*, e adquirida a muito custo, sugere o uso do corpo inteiro como um centro de energia espiritual, ao invés de apenas um ponto específico, em certo sentido, tornando todo o corpo uma arma. Porém, seus efeitos vão além, elevando a energia espiritual ao máximo e fazendo as células corporais rejuvenescerem, consequentemente, trazendo o lutador ao seu auge.

Sistema: A manobra é passiva, sem ser de ataque ou dano, e pode ser executada enquanto o lutador está com o corpo inerte defendendo ou concentrando ataque, por exemplo.

A carta da *Spiritual Wave* é baixada e o lutador pode absorver a quantidade de Chi usada no ataque do oponente para seu corpo, no caso de um bloqueio ou apenas recepção de ataque, perdendo seu Chi até seu limite máximo. Essa energia

faz o efeito da manobra descrito acima e deve ser usada imediatamente (dentro da quantidade de turnos iguais ao Foco do lutador), caso contrário será perdida.

Outra maneira de usar a manobra é apenas pagar seu custo e receber o mesmo valor em Chi, gerando o efeito pelo tempo descrito anteriormente. Esse custo tem o valor mínimo de 2 pontos de Força de Vontade até o limite de seu próprio Foco.

Caso uma das opções tenha sido ativada não terá o tempo prolongado em caso de nova ativação imediata. Entretanto, no caso de recebimento contínuo de ataques por Chi, seja por uma manobra apenas (Psycho Power) ou várias (um Combo de Fireball para Fireball, por exemplo) o lutador paga o custo apenas no primeiro turno/vez que receber o Dano do ataque, mas absorve o Chi de todos os ataques recebidos até o limite de seu próprio Foco.

Custo: 2 Força de Vontade, Mínimo

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum





ENTRE NA DISPUTA PARA HERDAR A
PODEROSA DOUTRINA DO LEIKOU
HADOUKEN

A DOUTRINA É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA
STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG
ONDE A MESTRA GENKAI ESCOLHERÁ SEU DISCÍPULO PARA PASSAR A
DOUTRINA DO LEIKOU HADOUKEN!

**STREET
FIGHTER**
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**