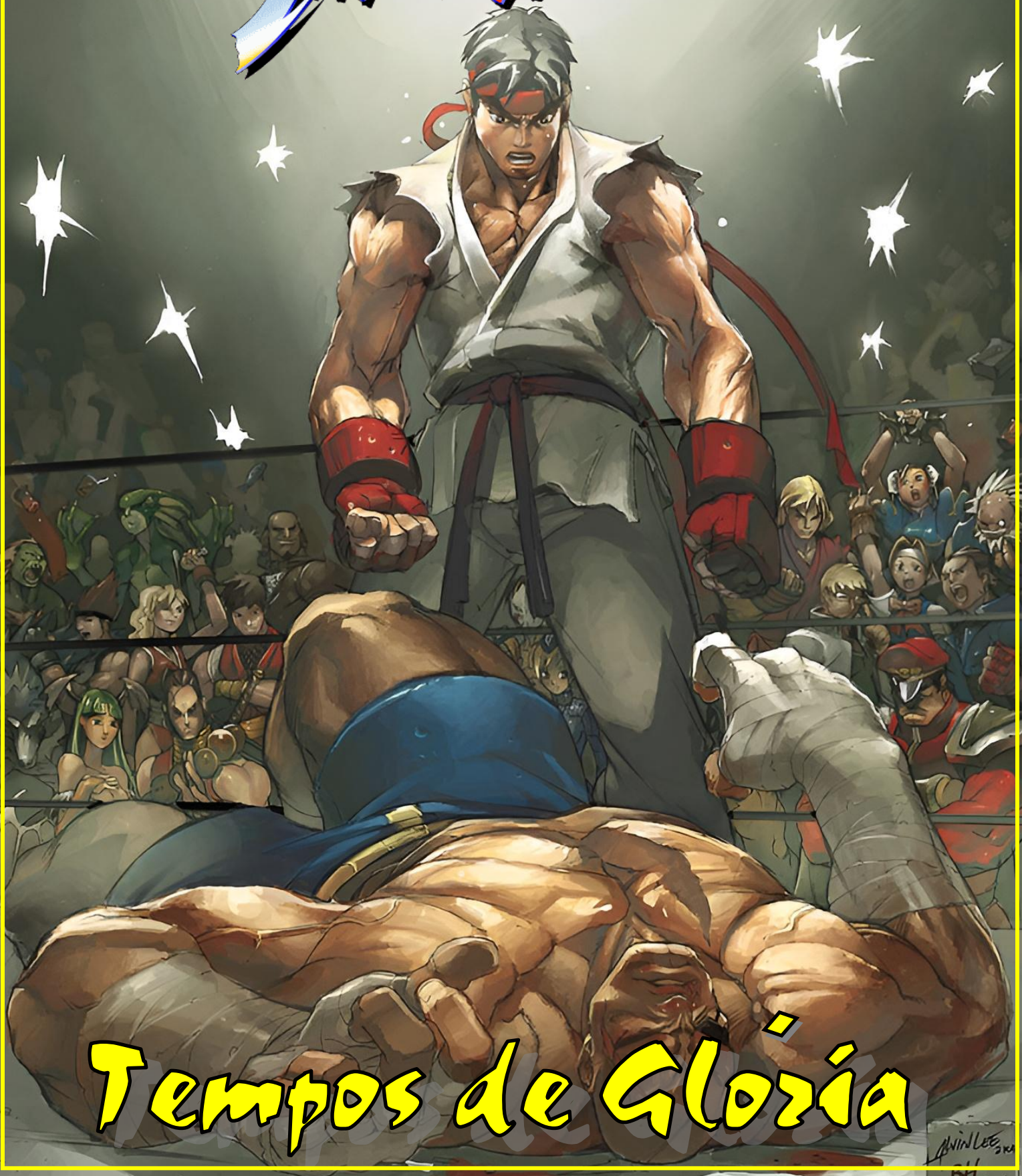


STREET FIGHTER



Tempos de Glória

WINLEE
04

CRÉDITOS

Escrito por: Eric “Musashi” de Souza, Odmir Fortes, Devayr “Jun” Junior, Thiago Andrade Ferreira, Roberto Vaz Magalhães, Thiago Rosa “Shinken”, Luiz Fernando Duarte Junior, Rafael Tonon, Marcos Amaral e Ingo Muller

Arte da capa: Alvin Lee (Udon/Capcom)

As fichas de Street Fighter, Street Fighter Alpha, Street Fighter 3 e Street Fighter EX, além de várias manobras do livro, foram baseadas no trabalho originalmente produzido por Chris Hoffmann, Ewen Cluney e Matt Meade.

Baseado em materiais de:

- Eric Henrique “Musashi” de Souza (Shotokan RPG): <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>
- Matt Meade (SFRPG.COM): <http://www.sfrpg.com/>
- Luiz Fernando Duarte Junior (Super Street Fighter RPG): <http://www.sfrpg.com.br/>
- Rich/Ansatsuken:
<http://streetfighterrpg.blogspot.com/>
- Street Fighter Wiki: <http://streetfighter.wikia.com/>

Um agradecimento a todo o pessoal do grupo sf_stg do Yahoo! (hoje desativado, mas muitos presentes no grupo do facebook:

<https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/?fref=ts>), pelas várias discussões sobre regras e personagens, que fizeram tal suplemento ficar como é hoje.

As imagens utilizadas pertencem à Capcom, assim como tudo o que remete a **Street Fighter** e aos personagens apresentados, como também nomes de manobras, artefatos e antecedentes.

O sistema utilizado na adaptação pertence à White Wolf, e, para que o jogo seja perfeitamente desfrutado, faz-se necessário o livro básico de **Street Fighter: O Jogo de RPG**, publicado no Brasil pela Editora Trama pelo conjunto das revistas Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13, ou ainda, em um só livro, na edição #24, além dos materiais do suplemento *Secrets of Shadoloo*, publicados no Brasil na Dragão Brasil #56, #57 e #90, ou da Edição de 20 anos, que podem ser baixados em: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

Alguns personagens deste livro possuem poderes explicados em outros suplementos de Street Fighter. Narradores que optem por não utilizar esses suplementos – por eles modificarem muitos aspectos originais do jogo – podem substituir esses poderes por outros presentes na versão básica do jogo. Flaming Fist, Flaming Heel e Elemental Skin do Fogo podem ser substituídos por Psychokinetic Channeling; Heal pode ser substituído por Regeneration ou Chi Kung Healing; Air Blast e Stone podem ser substituídos por Sonic Boom; Elemental Skin da Terra pode ser substituído por Toughskin. O Narrador pode realizar essas substituições sempre que necessário, ou apenas seguir as regras apresentadas para as manobras nas fichas dos personagens – ou simplesmente ignorar manobras que não deseje utilizar.



ÍNDICE

TOMO I: ALPHA	2
CAPÍTULO 1: LENDAS DO PASSADO	3 - 26
CAPÍTULO 2: CENÁRIO DE CAMPANHA - METRO CITY	27 - 42
CAPÍTULO 3: EXTRAS!	43 - 62
CAPÍTULO 4: NOVAS MANOBRAS E REGRAS	63 - 75
TOMO II: LUTANDO PARA O FUTURO	76
CAPÍTULO 5: UM EPÍLOGO PARA A SHADALOO	77 - 100
CAPÍTULO 6: A NOVA GERAÇÃO	101 - 119
CAPÍTULO 7: UMA NOVA ERA	120 - 128

Tomo 1:



Alpha

Capítulo 1:

Lendas do Passado

Aqui são apresentados os personagens que tiveram bastante participação nos tempos antes do cenário de **Street Fighter: O Jogo de RPG**. Dois, três, até cinco anos antes, ou mesmo mais, de acordo com as escolhas do Narrador.

Alguns deles, como Retsu, Geki, Eagle e Lee eram nomes em ascensão, Guerreiros Mundiais, quando Sagat era Grande Mestre e ouviu falar de um desconhecido japonês chamado Ryu.

Além disso, são apresentados outros que cruzaram com Ryu, Ken, e os outros, oferecendo duras batalhas a eles, ou sendo seus aliados em feitos. De qualquer forma, são guerreiros admiráveis.

Todos são nomes que ecoam pelo submundo em tempos anteriores, a maioria desaparecendo por incapacidade de prosseguir por tanto tempo no topo, no entanto, outros por terem rumado para outros destinos (como é o caso do ninja Guy). Aliás, se forem usados numa crônica do passado, é justo reduzir algumas características das planilhas dos Guerreiros Mundiais apresentados no livro básico, retirar algumas manobras, etc (há orientações para isso logo abaixo).

O Narrador, de qualquer forma, é livre para fazer os personagens evoluírem, tornando-se mais Guerreiros Mundiais a serem acrescentados à lista com os do livro e (por que não?) os personagens jogadores. Quem sabe um grande torneio não com dezesseis, mas com 32 contendores nas eliminatórias?

MODIFICAÇÕES NOS ANTIGOS GUERREIROS MUNDIAIS

Torneio dos Guerreiros Mundiais anterior

- Ryu: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4, Satsui no Hadou 5, Soco 5, Chute 5, Foco 5, não possui Air Hurricane Kick e Improved Fireball

- Ken: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 3, Soco 5, Chute 5, Foco 4, não possui Air Hurricane Kick e Flaming Dragon Punch
- Sagat: Destreza 4, Vigor 5, Raciocínio 4, Soco 5, Foco 4, não possui Tiger Uppercut

Lendas do Passado e cenário de Street Fighter: O Jogo de RPG

- Ryu: adicionar Double-Hit Kick (3/12/3), Lunging Punch (5/12/5), Haymaker (3/15/2)
- Ken: adicionar Double-Hit Kick (3/12/3), Knee Basher (4/15/1)
- Sagat: adicionar Knee Basher (4/14/1)
- Chun Li: adicionar Ax Kick (6/16/5), Triple Rising Kick (7/13/3), Energy Ball (4/10/0)
- Zangief: adicionar Spinning Back Fist (1/13/5)
- Dhalsim: adicionar Suplex (3/10/1), Air Suplex (2/12/2)
- Fei Long: adicionar Triple Rising Kick (6/11/3)
- Guile: adicionar Suplex (5/11/1), Air Suplex (4/13/3)
- Cammy: adicionar Choke Throw (5/10/4), Dive Kick (6/12/4)
- E. Honda: adicionar Face Slam (4/14/1)
- Dee Jay: adicionar Triple Rising Kick (5/11/3)
- Balrog: adicionar Lunging Punch (3/14/3)
- Vega: adicionar Forward Backflip Kick (9/11/2)
- M. Bison: adicionar Psycho Warp (9/0/8), Fireball (4/14/0)

Um elemento para as lutas adotado por todos os Guerreiros Mundiais e grandes lutadores é o uso de acrobacias para escapar de arremessos. Se o Narrador desejar incluir esse elemento em suas crônicas, basta adicionar a manobra Breakfall na ficha de todos os personagens de posto acima de 5 mostrados neste livro.

Eagle

Apesar de ser um dos melhores oficiais do serviço secreto da Grã-Bretanha, a ficha de Eagle é cheia de fatos em que usou força desnecessária. Eagle prefere derrubar oponentes com os punhos a utilizar equipamentos tecnológicos que teriam o mesmo resultado. Tendo recebido ordens de seus superiores para entrar no circuito Street Fighter, Eagle começou investigando ocorrências de corrupção no torneio. Eagle subiu rapidamente nos postos devido ao seu treinamento em esgrima e aos seus ataques poderosos.

Jogando com Eagle: você é sério e objetivo. Quando em uma missão, não desiste até completá-la. O fracasso não existe para você. É convicto em suas crenças, e o circuito é só uma forma de concretizar seus objetivos.

Aparência: Eagle é um homem maduro, com uma aparência de aproximadamente 35 anos. Loiro e com um grande bigode, ele veste-se sempre com roupas bem passadas e elegantes, comumente uma camisa social branca com suspensórios e um lenço vermelho. Além disso, costuma usar luvas para evitar sujar as mãos.

Arena: Inglaterra, Castelo de Eagle: Eagle luta próximo a um antigo e magnífico castelo. Em meio a serviços nos quais se infiltra na nobreza, o agente secreto trava seus combates no submundo das lutas.

Bastões: Eagle luta com pequenos bastões que possuem os seguintes modificadores: +0 Velocidade, +2 Dano e +0 Movimento. Além dos ataques básicos, ele pode usar algumas de suas manobras especiais com eles, como Triple Strike.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: SERVIÇO SECRETO		Conceito: AGENTE		Assinatura: CRUZA OS BRAÇOS																																																																																																
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○	Honra	5																																																																																															
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●○○	Glória	6																																																																																															
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	9																																																																																															
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																		
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>3</td><td>13</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Triple Strike</td><td>3</td><td>8/8/9</td><td>0</td><td>Ignore o menor dano</td></tr> <tr><td>Aparar</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Bastão Jab</td><td>7</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Strong</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Fierce</td><td>4</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Berserk</td><td>3</td><td>15</td><td>1</td><td>1 FV; Efeito especial</td></tr> <tr><td>Desarme</td><td>4</td><td>-</td><td>2</td><td>Força + Técnica p/ arremessar arma</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	7	4		Strong	5	9	4		Fierce	4	11	3		Short	6	8	4		Forward	5	10	3		Roundhouse	3	12	3		Bloqueio	9	-	0	+5 Abs	Apresamento	5	7	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.	Buffalo Punch	3	13	1		Triple Strike	3	8/8/9	0	Ignore o menor dano	Aparar	9	-	0	+5 Abs	Bastão Jab	7	10	4		Bastão Strong	5	12	4		Bastão Fierce	4	14	3		Bastão Berserk	3	15	1	1 FV; Efeito especial	Desarme	4	-	2	Força + Técnica p/ arremessar arma
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																		
Jab	7	7	4																																																																																																			
Strong	5	9	4																																																																																																			
Fierce	4	11	3																																																																																																			
Short	6	8	4																																																																																																			
Forward	5	10	3																																																																																																			
Roundhouse	3	12	3																																																																																																			
Bloqueio	9	-	0	+5 Abs																																																																																																		
Apresamento	5	7	1	Apresamento																																																																																																		
Movimento	8	-	7																																																																																																			
Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.																																																																																																		
Buffalo Punch	3	13	1																																																																																																			
Triple Strike	3	8/8/9	0	Ignore o menor dano																																																																																																		
Aparar	9	-	0	+5 Abs																																																																																																		
Bastão Jab	7	10	4																																																																																																			
Bastão Strong	5	12	4																																																																																																			
Bastão Fierce	4	14	3																																																																																																			
Bastão Berserk	3	15	1	1 FV; Efeito especial																																																																																																		
Desarme	4	-	2	Força + Técnica p/ arremessar arma																																																																																																		
Interrogação	●●●●●	Condução	●●●●○																																																																																																			
Intimidação	●○○○○	Liderança	●●●○○																																																																																																			
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●○																																																																																																			
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●○○																																																																																																			
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●●○																																																																																																			
Arena	●●●○○	Aliados	●●○○○○																																																																																																			
Computador	●○○○○	Apoio	●●●●○																																																																																																			
Investigação	●●●●○	Arena	●●●○○																																																																																																			
Medicina	●●●○○	Contatos	●●●●●																																																																																																			
Mistérios	●○○○○	Recursos	●●●○○																																																																																																			
Estilos	●●○○○○		○○○○○																																																																																																			
Chi		Força de Vontade																																																																																																				
●●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●●○																																																																																																				
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																				
Saúde																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																						
Combos: Jumping Bastão Fierce para Bastão Strong (dizzy), Bastão Jab para Bastão Jab para Bastão Berserk (dizzy), Bastão Strong para Bastão Strong para Bastão Berserk (dizzy), Bastão Fierce para Bastão Fierce para Bastão Berserk (dizzy), Aparar para Triple Strike																																																																																																						
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apres. 3, Esportes 4, Bastão 5																																																																																																						

Geki

Nascido num dos últimos clãs ninjas existentes no Japão, Geki treinou desde cedo. Ele era rápido em aprender as possibilidades de um ninja e frequentemente completava testes em tempo recorde. Sempre gastava o seu tempo livre treinando e estudando.

Geki impressionou os mestres do clã com suas habilidades e talento. Ele rapidamente foi mandado a missões importantes. Para completar, uma delas foi entrar no circuito Street Fighter. Os mestres do clã ficaram sabendo dos planos de M. Bison de controlar os clãs ninjas, e também sabiam que ele já estava enviando agentes da Shadaloo no circuito. A missão de Geki é se tornar um grande Street Fighter, para provar a superioridade do seu clã sobre Bison.

Jogando com Geki: enquanto os outros falam, você observa, conhecendo as brechas e suas fraquezas. Você é como uma pantera, frio e cortante, atacando no momento mais inesperado.

Aparência: Geki veste-se com um gi tradicional dos ninjas, só que de cor azul. Ele sempre luta com seu rosto coberto, para evitar que o reconheçam. Além disso, pode-se ver uma longa garra em seu punho esquerdo, muito semelhate à de Vega.

Garra de Geki: Geki possui garras em sua luva que funcionam como as garras de Vega, adicionando +1 em Velocidade e Dano aos seus socos básicos.

Arena: Japão, Campos de Geki: Geki costuma lutar em algumas terras de seu clã, que ficam na margem de um rio. Do outro lado do rio, ao fundo, é possível ver o monte Fuji, o ponto mais alto do Japão.



Estilo: NINJUTSU		Escola: DOJÔ DO CLÃ		Conceito: NINJA		Assinatura: DESAPARECE		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●	Honra	7	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	5	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	9	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●●	Condução	●○○○○	Jab	8	7	5	
Intimidação	●●○○○	Liderança	○○○○○	Strong	6	9	5	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●●●	Fierce	5	11	4	
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●●	Short	7	9	5	
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●●○	Forward	6	11	4	
Arena	●●●●○	Arena	●●●○○	Roundhouse	4	13	4	
Computador	○○○○○	Contatos	●●●●●	Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Investigação	●●●●●	Herança do Clã	●●●●●	Apresamento	6	7	1	Apresamento
Medicina	●●●○○	Staff	●●●○○	Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●●●			Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●○○			Heel Stamp	8	5	6	Empurra (9 - For)
Chi	●●●●●●●●			Shikan-Ken	7	9	5	Teste For p/ empurrar knockdown vs aérea
	□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	Spinning B. Fist	5	10	6	
			□□□□□□□□	Shuto	5	11	3	+1 dan alvo s/ prot.
Saúde	●●●●●●●●●●			Boshi-Ken	5	10	5	Alvo -1 mov p/ 1 turno
	□□□□□□□□			Death's Visage	6	-	-	1 Chi, 9 dados x FV p/ fugirem, dura 3 turnos
				Sakki	-	-	-	10 hex fugir de ataq.
				Shrouded Moon	5	-	4	1 Chi, +1vel se vence 10 dados x Per+Pront
				Rev. Front. Kick	5	12	4	Ignora bloqueios
				Shuriken	8	7	5	5 testes, alcance 9
				Combos: Shuto para Jab para Shikan-Ken (dizzy), Shrouded Moon para Boshi-Ken, Jumping Forward para Reverse Frontal Kick (dizzy)				
				Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apres. 3, Esportes 5, Foco 5				

Joe

Revoltando-se contra seus pais quando ainda era novo Joe foi mandado para a escola militar quando já tinha a idade mínima para ser tolerado. Apesar do treino rigoroso e da disciplina, a atitude de Joe não mudou. Ele finalmente fugiu assim que sentiu que seria expulso.

Morando nas ruas, Joe pulou de emprego em emprego, nunca sendo capaz de durar em nenhum devido a sua atitude que logo o levava a ter problemas. Ele teve a sorte de um kickboxer aposentado estar interessado no seu potencial. No começo, a fúria e arrogância do jovem eram o combustível para ele avançar mais e mais. Seu professor o insultava, e isso o ajudava a se esforçar mais.

Joe foi mandado embora, mas não se importou. Ele aprendeu o bastante para se virar numa luta, e começou a derrotar oponentes. O circuito Street Fighter era o lugar perfeito para ele demonstrar aos outros o que poderia fazer. Ele começou a treinar num vagão de trem abandonado onde vivia em preparação. Joe subiu rápido nos postos, e agora ele espera vencer o torneio de Sagat para provar a todos que é o melhor.

Jogando com Joe: seu talento nato e o kickboxing são a combinação perfeita, e nada poderá pará-lo. Você luta para provar sua superioridade, e se pode lucrar com isso, que seja. O dinheiro, para você, nada mais é que uma forma de facilitar a vida, e não se importa com bens materiais.

Aparência: Joe aparenta ser um homem de 20 e poucos anos com um corpo bem trabalhado e esbelto.

Costuma usar roupas comuns, como calça jeans, e jaquetas de couro.

Arena: Estados Unidos, Trem de Joe: Joe luta entre os trens, de modo que não é incomum os combatentes terem seu confronto interrompido enquanto um trem se coloca entre eles. Nesse lugar, as lutas são facilmente disfarçadas como brigas de rua.



Estilo: KICKBOXING		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: VAGABUNDO		Assinatura: LEVANTA O BRAÇO																																																																																																															
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	5																																																																																																														
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●○○	Glória	8																																																																																																														
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	9																																																																																																														
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																	
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●○○○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+4 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Forward F Knee</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td>Interr.; alvo perde atq</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>P. Uppercut</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreo</td></tr> <tr><td>Spin. Back Fist</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td>Dois hits</td></tr> <tr><td>D. Dread Kick</td><td>3</td><td>11/ 14</td><td>5</td><td>1FV, dois hits, bate e empurra</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	4		Strong	5	10	4		Fierce	4	12	3		Short	6	10	4		Forward	5	12	3		Roundhouse	3	14	3		Bloqueio	9	-	0	+4 Abs	Apresamento	5	8	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.	Forward F Knee	3	12	2	Interr.; alvo perde atq	Throw	3	10	1	Apres.; knockdown	P. Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreo	Spin. Back Fist	4	11	5		Double Hit Kick	3	11	3	Dois hits	D. Dread Kick	3	11/ 14	5	1FV, dois hits, bate e empurra																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																	
Jab	7	8	4																																																																																																																		
Strong	5	10	4																																																																																																																		
Fierce	4	12	3																																																																																																																		
Short	6	10	4																																																																																																																		
Forward	5	12	3																																																																																																																		
Roundhouse	3	14	3																																																																																																																		
Bloqueio	9	-	0	+4 Abs																																																																																																																	
Apresamento	5	8	1	Apresamento																																																																																																																	
Movimento	8	-	7																																																																																																																		
Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.																																																																																																																	
Forward F Knee	3	12	2	Interr.; alvo perde atq																																																																																																																	
Throw	3	10	1	Apres.; knockdown																																																																																																																	
P. Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreo																																																																																																																	
Spin. Back Fist	4	11	5																																																																																																																		
Double Hit Kick	3	11	3	Dois hits																																																																																																																	
D. Dread Kick	3	11/ 14	5	1FV, dois hits, bate e empurra																																																																																																																	
Interrogação	●●●○○	Condução	●●●●●																																																																																																																		
Intimidação	●●●●●	Liderança	○○○○○																																																																																																																		
Perspicácia	●○○○○	Segurança	●○○○○																																																																																																																		
Manha	●●●●●	Furtividade	●●○○○																																																																																																																		
Lábio	●●●○○	Sobrevivência	●○○○○																																																																																																																		
Arena	●●●●○	Arena	●●○○○																																																																																																																		
Computador	●○○○○	Empresário	●●●○○																																																																																																																		
Investigação	○○○○○	Sensei	●●○○○																																																																																																																		
Medicina	●○○○○		○○○○○																																																																																																																		
Mistérios	●○○○○		○○○○○																																																																																																																		
Estilos	●●○○○		○○○○○																																																																																																																		
Chi		Força de Vontade																																																																																																																			
●●●○○○○○○○○		●●●●●●●●○○																																																																																																																			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																			
Saúde																																																																																																																					
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																					

Combos: Jab para Forward Flip Knee (dizzy), Spinning Back Fist para Double Dread Kick (dizzy)

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 1

LEE

Lee é um mestre do kung fu chinês que está disposto a desafiar o mais forte lutador da Terra. Suas habilidades de luta são de um mestre e ele está disposto a mostrar para ambas, antiga e nova geração, do que ele é feito. É dito que suas habilidades de luta são sem igual, e que ele consegue terminar uma batalha em poucos segundos. Um homem de natureza boa, Lee não tem arrependimentos por lutar e ele não se importa se alguém o derrotar algum dia, se esse for o destino de sua vida.

Jogando com Lee: você luta para se aperfeiçoar e para se tornar o melhor lutador de kung fu do mundo. Fora das arenas, é sério e compenetrado. A derrota, para você, é apenas um obstáculo e um aprendizado em seu caminho até a glória.

Aparência: Lee é um homem de aparência mediana para um chinês. Costuma vesti-se com roupas tradicionais para o seu povo, bem como estilo de corte de cabelo e bigodes, sempre bem limpos e arrumados. Ele costuma vestir-se com um uma longa camisa de seda chinesa de cores sóbrias, geralmente azul e um gorro de cor igual a sua camisa.

Arena: China, Muralha de Lee: Lee costuma lutar na Muralha da China. Isso não é permitido, mas esse lugar é perfeito para combates de Street Fighting, com discricão e raras interrupções. É um lugar muito perigoso também, pois qualquer golpe bem aplicado pode arremessar o oponente lá embaixo para uma dolorosa queda.



Estilo: KUNG FU		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: ART.MARCIAL		Assinatura: OBSTINAÇÃO																																																																																																					
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○	Honra	6																																																																																																				
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○	Glória	5																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	2																																																																																																				
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																							
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●●○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+4 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td>Dois testes</td></tr> <tr><td>F. Knee Thrust</td><td>6</td><td>12</td><td>5</td><td>1FV; knockd x aérea</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td>Agach.; knockdown</td></tr> <tr><td>S. Foot Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>0</td><td>1FV, Agach.; knockd.; atinge todos ao redor</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>13</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	4		Strong	5	10	4		Fierce	4	12	3		Short	6	10	4		Forward	5	12	3		Roundhouse	3	14	3		Bloqueio	9	-	0	+4 Abs	Apresamento	5	8	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.	Throw	3	10	1	Apres.; knockdown	Double Hit Kick	3	11	3	Dois testes	F. Knee Thrust	6	12	5	1FV; knockd x aérea	Foot Sweep	3	13	2	Agach.; knockdown	S. Foot Sweep	3	13	0	1FV, Agach.; knockd.; atinge todos ao redor	Slide Kick	4	13	5	Knockdown															
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																			
Jab	7	8	4																																																																																																								
Strong	5	10	4																																																																																																								
Fierce	4	12	3																																																																																																								
Short	6	10	4																																																																																																								
Forward	5	12	3																																																																																																								
Roundhouse	3	14	3																																																																																																								
Bloqueio	9	-	0					+4 Abs																																																																																																			
Apresamento	5	8	1					Apresamento																																																																																																			
Movimento	8	-	7																																																																																																								
Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.																																																																																																							
Throw	3	10	1	Apres.; knockdown																																																																																																							
Double Hit Kick	3	11	3	Dois testes																																																																																																							
F. Knee Thrust	6	12	5	1FV; knockd x aérea																																																																																																							
Foot Sweep	3	13	2	Agach.; knockdown																																																																																																							
S. Foot Sweep	3	13	0	1FV, Agach.; knockd.; atinge todos ao redor																																																																																																							
Slide Kick	4	13	5	Knockdown																																																																																																							
Interrogação	●○○○○	Condução	○○○○○																																																																																																								
Intimidação	○○○○○	Liderança	●●○○○																																																																																																								
Perspicácia	●●●●○	Segurança	○○○○○																																																																																																								
Manha	●●○○○	Furtividade	●●○○○																																																																																																								
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●●○○																																																																																																								
Arena	●●●○○	Aliados	●●●○○																																																																																																								
Computador	○○○○○	Arena	●●●○○																																																																																																								
Investigação	●●○○○	Empresário	●●○○○																																																																																																								
Medicina	●●●●○	Staff	●●○○○																																																																																																								
Mistérios	●●●○○		○○○○○																																																																																																								
Estilos	●●○○○		○○○○○																																																																																																								
Chi		Força de Vontade																																																																																																									
●●●●●●○○○○		●●●●●●○○○○																																																																																																									
□□□□□□□□		□□□□□□□□																																																																																																									
Saúde																																																																																																											
●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																											
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																											
Combos: Jab para Slide Kick, Flying Knee Thrust para Double-Hit Kick (dizzy)																																																																																																											
Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 3																																																																																																											

RETSU

Um homem quieto com objetivos simples, Retsu se tornou um monge num monastério no interior do Japão, onde aprendeu Kung Fu Shaolin, conhecido no Japão como Shorinji Kenpo. Depois de muitos anos de meditação, Retsu sentiu a necessidade de fazer uma jornada. Suas viagens eventualmente o levaram até Gouken, um velho conhecido seu.

Retsu observava os treinamentos de Ryu e Ken, e quando Dan também foi aceito no dojô, Retsu ajudou Gouken a ensiná-lo. Quando Dan revelou que queria apenas lutar para se vingar de Sagat, Retsu deu uma surra nele, a pedido de Gouken, expulsando-o do dojô.

Retsu se tornou um Street Fighter a pedido de Gouken. Gouken o pediu que ele vigiasse Ryu e Ken (principalmente Ryu), nas suas jornadas, e os guiasse com sua sabedoria quando fosse preciso.

Jogando com Retsu: o combate é uma forma de aprimorar o espírito e se elevar até a iluminação. Você luta por si e para ajudar seus oponentes a se tornarem melhores. Seu tempo já passou, mas possui uma missão com as novas gerações, especialmente os pupilos de Gouken: Ryu, Ken e Dan. Você não descansará enquanto não testá-los e descobrir se são merecedores de aprenderem o karatê shotokan de Gouken.

Aparência: vestido com suas tradicionais roupas do monastério e uma cabeça sempre raspada, Retsu

mostra-se como um homem maduro, aparentando mais de 50 anos com um rosto marcante e severo.

Arena: Japão, Monastério de Retsu: Retsu luta em um bonito monastério, com um aspecto chinês, parecendo-se com um templo Shaolin. Trata-se de um lugar de retiro espiritual e meditação – mas o silêncio geralmente é quebrado pelos combates de street fighting.



Estilo: KUNG FU		Escola: TEMPLO SHAOLIN		Conceito: MONGE		Assinatura: CRUZA OS BRAÇOS																																																																																						
Força	●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●	Honra	2																																																																																					
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	3																																																																																					
Vigor	●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	2																																																																																					
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																								
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>14</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>0</td><td>+4 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>B. Roll Throw</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreo</td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>3</td><td>14</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Lightning Leg</td><td>2</td><td>11</td><td>0</td><td>1 FV, 3 testes</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	8	3		Strong	4	10	3		Fierce	3	12	2		Short	5	10	3		Forward	4	12	2		Roundhouse	2	14	2		Bloqueio	8	-	0	+4 Abs	Apresamento	4	8	1	Apresamento	Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea; esquiva proj.	Throw	2	10	1	Apres.; knockdown	B. Roll Throw	3	12	1		Power Uppercut	3	12	1	Knockdown em aéreo	Double Hit Kick	2	11	2		Handstand Kick	3	14	1		Lightning Leg	2	11	0	1 FV, 3 testes
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																				
Jab	6	8	3																																																																																									
Strong	4	10	3																																																																																									
Fierce	3	12	2																																																																																									
Short	5	10	3																																																																																									
Forward	4	12	2																																																																																									
Roundhouse	2	14	2																																																																																									
Bloqueio	8	-	0					+4 Abs																																																																																				
Apresamento	4	8	1					Apresamento																																																																																				
Movimento	7	-	6																																																																																									
Jump	7	-	3	Aérea; esquiva proj.																																																																																								
Throw	2	10	1	Apres.; knockdown																																																																																								
B. Roll Throw	3	12	1																																																																																									
Power Uppercut	3	12	1	Knockdown em aéreo																																																																																								
Double Hit Kick	2	11	2																																																																																									
Handstand Kick	3	14	1																																																																																									
Lightning Leg	2	11	0	1 FV, 3 testes																																																																																								
Interrogação	●○○○○	Condução	○○○○○																																																																																									
Intimidação	●●○○○	Liderança	●●○○○																																																																																									
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○																																																																																									
Manha	●○○○○	Furtividade	●●●○○																																																																																									
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●●●○○																																																																																									
Arena	●●●○○	Arena	●●●●○																																																																																									
Computador	○○○○○	Staff	●●○○○																																																																																									
Investigação	●●○○○		○○○○○																																																																																									
Medicina	●●●○○		○○○○○																																																																																									
Mistérios	●●●○○		○○○○○																																																																																									
Estilos	●●●●○		○○○○○																																																																																									
Chi		Força de Vontade																																																																																										
●●●●●●○○○○		●●●●●●○○○○																																																																																										
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																										
Saúde																																																																																												
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																												
Combos: Jumping Forward para Handstand Kick (dizzy)																																																																																												
Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 4																																																																																												

GEN

Gen é um artista marcial e lendário assassino da China. Alguns o chamavam de “Centésima Batalha de Banho de Sangue” e “Assassino Invencível”, apenas adicionando à sua reputação mortal. Depois de treinar em incontáveis artes marciais através dos anos, ele criou dois estilos diferentes de luta. Algumas manobras foram ensinadas ao pai de Chun Li, que mais tarde veio a passá-las para ela. Uma vez, Gen descobriu que havia contraído uma doença fatal e embarcou numa missão para encontrar um último oponente, um que valesse à pena com quem lutar.

Agora, com mais de 70 anos, Gen percebe como resta pouco tempo pra viver. Assassinos contratados pelas mais diversas facções com quem ele criou desavenças ao longo dos anos tentam acabar com sua vida quase diariamente, mas eles ainda têm de achar sua marca. Através da doença silenciosa, ele nunca se esquece da importância de seu treinamento enquanto busca pela sua última batalha fatal. Ele acredita ter encontrado a resposta para seus desejos fatais no mortal Akuma.

Jogando com Gen: sua doença recente apenas o alertou de que a morte está próxima e você deve fazer a vida valer a pena. Antes de morrer, você precisa enfrentar o lutador mais forte do mundo, o que o coloca no caminho de Akuma. Os dois mestres dos punhos assassinos vão se enfrentar, e você sabe que só um sairá vivo.

Aparência: Gen aparenta ser um senhor de pelo menos 60 ou 70 anos que se veste sempre com roupas chinesas tradicionais. Seus cabelos e barbas brancas

estão sempre bem escovados e arrumados, o que contrasta com sua natureza muitas vezes perversa.

Arena: China, Rua de Gen: O chinês costuma lutar em um escuro beco de Hong Kong. Ele jamais foi vencido lutando nesse lugar sombrio, e geralmente encurrala seus oponentes para matá-los com seu “toque da morte”. O beco é abandonado e muito sujo.



Estilo: KUNG FU		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: ASSASSINO		Assinatura: CRUZA OS BRAÇOS		
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●●	Honra	0	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●●	Glória	10	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	10	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●○○○○	Jab	8	9	5	
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○	Strong	6	11	5	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●●○	Fierce	5	13	4	
Manha	●●●●●	Furtividade	●●●●●	Short	7	10	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	6	12	4	
Arena	●●●●○	Arena	●○○○○	Roundhouse	4	14	4	
Computador	○○○○○	Contatos	●●●●○	Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Investigação	●●●●○	Fama	●●●○○	Apresamento	6	9	1	Apresamento
Medicina	●●●●○	Recursos	●●○○○	Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●●○			Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●●●			Foot Sweep	4	13	3	Agach.; knockdown
				Throw	4	11	1	Apres.; knockdown
				100 Hand Slap	4	10	1	1FV; 3 testes de dano
				Chi Kun Healing	4	-	4	1Chi/Saúde curada
				Dim Mak	6	10	5	1Chi; -1 Atr Fis opon.
				D. Monkey Roll	9	-	7	Agach.; esquiva proj.
				Punch Defense	10	-	0	Abs +9 Soco;+3 outro
				Deflect. Punch	8	10	0	Abs +5 só Soco
				Air Throw	8	14	5	1FV, Apres.; knockd.
				Wall Spring	8	-	5/7	Aérea; esquiva proj.
				Dive Kick	6	12	4	Aérea; acerta agach.
				Triple Ris. Kick	6	11	3	2FV, 3 testes,knd,aér
				Kippup	-	-	-	
Chi				Força de Vontade				
●●●●●●●●●●				●●●●●●●●●●				
□□□□□□□□				□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□								
<p>Combos: Drunken Monkey Roll para Hundred Hand Slap (dizzy), H. Hand Slap para Dim Mak (dizzy), Jab para Jab para Short (dizzy)</p> <p>Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apres. 4, Esportes 5, Foco 5</p>								

Charlie

Charles Nash serviu na base aérea dos Estados Unidos com seu melhor amigo Guile. Um homem honesto, com um comportamento calmo. Rankeado no topo dos militares e com experiência e tempo em serviço, Charlie era uma inspiração para os outros soldados. Enquanto seus olhos podem levar a acreditar que é um estudioso com problemas de visão, Charlie enxerga perfeitamente, usando apenas por estética.

Um soldado patriota, ele detesta traidores. Quando ouviu rumores sobre soldados “agentes duplos” que se uniram a um poderoso cartel de drogas conhecido como Shadaloo, seu sentido de justiça acendeu. Ele começou a investigar e acabou por achar conexões levando até os militares. Quanto mais profundo ia, mais perigoso ficava.

Jogando com Charlie: você é um homem duro, o melhor em seu ramo, e não desiste de seus objetivos. Gosta de ver chefes do crime e ditadores caídos e condenados, o que o torna obcecado por realizar seu trabalho. O circuito o ajuda a se aprimorar e a cumprir suas missões, mas também é um hobby. Lutar é um prazer.

Aparência: Charlie veste-se de forma pouco ortodoxa para os tradicionais costumes militares. Desde seu corte de cabelo, com uma longa mecha loira até seu colete laranja pouco usual. Ele costuma usar calças e botas militares para completar seu estilo. Além disso, ele sempre costuma usar óculos de grau e uma dogtag amarrada ao seu pescoço.

Arena: Estados Unidos, Sudeste, Hangar de Charlie: O americano costuma lutar num hangar muito escondido, e suas lutas raramente têm espectadores e apostadores. O hangar é bem grande, e há alguns soldados e um caça F-18 ao fundo.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: FORÇAS ARMADAS		Conceito: SOLDADO		Assinatura: AJEITA OS ÓCULOS																																																																																																																				
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●○	Honra	2																																																																																																																			
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○	Glória	7																																																																																																																			
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	2																																																																																																																			
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																						
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquivar proj.</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Somer. Kick</td><td>4</td><td>12/17</td><td>1</td><td>1Chi, 1FV; aér.; knd</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Air Suplex</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td>Apres.; knockd; aér.</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>7</td><td>14</td><td>4</td><td>1FV; Apres.; aér; knd</td></tr> <tr><td>Spin. Back Fist</td><td>4</td><td>12</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Flying K. Thrust</td><td>6</td><td>12</td><td>5</td><td>1FV; knockd x aérea</td></tr> <tr><td>Flash Kick</td><td>4</td><td>17</td><td>0</td><td>1Chi, 1FV; aér.; knd ar</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Knockdown x aéreas</td></tr> <tr><td>Sonic Boom</td><td>1</td><td>12</td><td>0</td><td>1Chi, alcance 9</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	9	4		Strong	5	11	4		Fierce	4	13	3		Short	6	10	4		Forward	5	12	3		Roundhouse	3	14	3		Bloqueio	9	-	0	+5 Abs	Apresamento	5	9	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquivar proj.	Foot Sweep	3	13	2		Somer. Kick	4	12/17	1	1Chi, 1FV; aér.; knd	Suplex	5	11	1	Apres.; knockdown	Air Suplex	4	13	4	Apres.; knockd; aér.	Knee Basher	4	14	1	Apres. sustentado	Throw	3	11	1	Apres.; knockdown	Air Throw	7	14	4	1FV; Apres.; aér; knd	Spin. Back Fist	4	12	5		Flying K. Thrust	6	12	5	1FV; knockd x aérea	Flash Kick	4	17	0	1Chi, 1FV; aér.; knd ar	Power Uppercut	4	13	1	Knockdown x aéreas	Sonic Boom	1	12	0	1Chi, alcance 9
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																		
Jab	7	9	4																																																																																																																							
Strong	5	11	4																																																																																																																							
Fierce	4	13	3																																																																																																																							
Short	6	10	4																																																																																																																							
Forward	5	12	3																																																																																																																							
Roundhouse	3	14	3																																																																																																																							
Bloqueio	9	-	0	+5 Abs																																																																																																																						
Apresamento	5	9	1	Apresamento																																																																																																																						
Movimento	8	-	7																																																																																																																							
Jump	8	-	4	Aérea; esquivar proj.																																																																																																																						
Foot Sweep	3	13	2																																																																																																																							
Somer. Kick	4	12/17	1	1Chi, 1FV; aér.; knd																																																																																																																						
Suplex	5	11	1	Apres.; knockdown																																																																																																																						
Air Suplex	4	13	4	Apres.; knockd; aér.																																																																																																																						
Knee Basher	4	14	1	Apres. sustentado																																																																																																																						
Throw	3	11	1	Apres.; knockdown																																																																																																																						
Air Throw	7	14	4	1FV; Apres.; aér; knd																																																																																																																						
Spin. Back Fist	4	12	5																																																																																																																							
Flying K. Thrust	6	12	5	1FV; knockd x aérea																																																																																																																						
Flash Kick	4	17	0	1Chi, 1FV; aér.; knd ar																																																																																																																						
Power Uppercut	4	13	1	Knockdown x aéreas																																																																																																																						
Sonic Boom	1	12	0	1Chi, alcance 9																																																																																																																						
Interrogação	●●●●●	Condução	●●●●●																																																																																																																							
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●●																																																																																																																							
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●○																																																																																																																							
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●○○																																																																																																																							
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●●●																																																																																																																							
Arena	●○○○○	Aliados	●●●○○																																																																																																																							
Computador	●●●○○	Apoio	●●●○○																																																																																																																							
Investigação	●●●●●	Arena	●●○○○																																																																																																																							
Medicina	●●●○○	Contatos	●●●●●																																																																																																																							
Mistérios	●●○○○	Staff	●●○○○																																																																																																																							
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																																							
Chi		Força de Vontade																																																																																																																								
●●●●●●●●●●○○		●●●●●●●●●●●●																																																																																																																								
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																								
Saúde																																																																																																																										
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																										
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																										
Combos: Bloqueio para Flash Kick, Bloqueio para Foot Sweep, Bloqueio para Knee Basher (dizzy), Flying Knee Thrust para S. Back Fist																																																																																																																										
Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apres. 4, Esportes 4, Foco 5																																																																																																																										

DAN HIBIKI

Dan nasceu e cresceu com seu pai, Go Hibiki em Hong Kong. Certo dia, Go resolveu desafiar Sagat, o Deus do Muay Thai. Sagat era um homem alto e forte que tinha conseguido esse título ao derrotar Nua Khan, o antigo detentor do mesmo. Mesmo assim Go não se amedrontou. Foi uma grande luta, e com um poderoso golpe Go conseguiu até mesmo cegar Sagat. Mas o tailandês não se entregou, e, furioso, destruiu Go. Sagat continuou batendo no oponente, o que acabou por acarretar a morte deste.

Dan, com muita dor, procurou o grande Gouken. Ele o aceitou no seu dojô de Karatê, e Dan aprendeu com ele e Retsu por um certo tempo. Mas bastou Dan revelar que queria se vingar para ser expulso. Retsu lhe deu uma boa surra.

Dan partiu, e decidiu criar o seu próprio estilo, denominado Saikyo ("Mais forte", em japonês). Ele então resolveu abrir uma academia no Japão. Por causa dessa academia, Dan conheceu a pequena Sakura, que buscava desafios para se tornar mais forte. Dan a derrotou, mas com muita dificuldade, e os dois se tornaram amigos. Dan e Sakura passaram a encarar desafios juntos pelo mundo, enquanto perseguiram objetivos diferentes. Dan agora não espera mais a hora de lutar contra Sagat e vingar seu pai.

Jogando com Dan: você sofreu muitas injustiças, mas nada disso o fez desistir, e nada o impedirá de vingar seu pai. Por sua vida solitária, você preza os poucos amigos que tem, Blanka e Sakura, e sempre estará lá quando eles precisarem.

Aparência: de forma semelhante a Ryu e Ken, Dan utiliza as vestes tradicionais do Karatê Shotokan, só que de cor rosa. Ele costuma usar seu longo cabelo castanho escuro preso em um rabo de cavalo e fazer diversas caretas e poses enquanto realiza seus golpes.

Arena: Feira de Dan: Dan costuma lutar na feira de Hong Kong. Os feirantes já o conhecem, e sabem que quando Dan está lá, uma luta está prestes a acontecer. Eles nada comentam sobre o Street Fighting, pois Dan é uma ótima atração para a feira – perdendo ou ganhando.



Estilo: KARATÊ SHOTOKAN		Escola: AUTODIDATA		Conceito: VINGADOR		Assinatura: SINAL DE POSITIVO																																																																																																
Força	●●●●○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●○○	Honra	6																																																																																															
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória	2																																																																																															
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●○○○○	Posto	5																																																																																															
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																		
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	●○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>0</td><td>+4 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Agach.; knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>6</td><td>12</td><td>4</td><td>1FV; Apres.; knd; aé</td></tr> <tr><td>Power Upper.</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Knockd aéreas</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>4</td><td>14</td><td>2</td><td>1FV; aé.; knd aé.</td></tr> <tr><td>Hurricane Kick (Dan kuukyaku)</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td>1 Chi, 1 FV; bate e empurra todos ao redor, aérea</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>0</td><td>7</td><td>0</td><td>1Chi; alcance 4</td></tr> <tr><td>Triple Strike</td><td>2</td><td>8/8/9</td><td>0</td><td>Ignore pior dano</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	4		Strong	4	9	4		Fierce	3	11	3		Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	0	+4 Abs	Apresamento	4	7	1	Apresamento	Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea; esquiva proj.	Foot Sweep	2	11	2	Agach.; knockdown	Throw	2	9	1	Apres.; knockdown	Air Throw	6	12	4	1FV; Apres.; knd; aé	Power Upper.	3	11	1	Knockd aéreas	Dragon Punch	4	14	2	1FV; aé.; knd aé.	Hurricane Kick (Dan kuukyaku)	4	7	3	1 Chi, 1 FV; bate e empurra todos ao redor, aérea	Fireball	0	7	0	1Chi; alcance 4	Triple Strike	2	8/8/9	0	Ignore pior dano
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																														
Jab	6	7	4																																																																																																			
Strong	4	9	4																																																																																																			
Fierce	3	11	3																																																																																																			
Short	5	8	4																																																																																																			
Forward	4	10	3																																																																																																			
Roundhouse	2	12	3																																																																																																			
Bloqueio	8	-	0					+4 Abs																																																																																														
Apresamento	4	7	1					Apresamento																																																																																														
Movimento	7	-	7																																																																																																			
Jump	7	-	4					Aérea; esquiva proj.																																																																																														
Foot Sweep	2	11	2					Agach.; knockdown																																																																																														
Throw	2	9	1					Apres.; knockdown																																																																																														
Air Throw	6	12	4					1FV; Apres.; knd; aé																																																																																														
Power Upper.	3	11	1					Knockd aéreas																																																																																														
Dragon Punch	4	14	2					1FV; aé.; knd aé.																																																																																														
Hurricane Kick (Dan kuukyaku)	4	7	3					1 Chi, 1 FV; bate e empurra todos ao redor, aérea																																																																																														
Fireball	0	7	0					1Chi; alcance 4																																																																																														
Triple Strike	2	8/8/9	0					Ignore pior dano																																																																																														
Interrogação	●○○○○	Condução	●○○○○																																																																																																			
Intimidação	○○○○○	Liderança	●●○○○																																																																																																			
Perspicácia	●●○○○	Segurança	○○○○○																																																																																																			
Manha	●●○○○	Furtividade	●●●○○																																																																																																			
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○																																																																																																			
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●●																																																																																																			
Computador	○○○○○	Arena	●●○○○																																																																																																			
Investigação	●●○○○	Fama	●○○○○																																																																																																			
Medicina	●○○○○	Recursos	●●○○○																																																																																																			
Mistérios	●●○○○		○○○○○																																																																																																			
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																			
Chi		Força de Vontade																																																																																																				
●●●●●●○○○○○		●●●●●●●●○○○																																																																																																				
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																				
Saúde																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																						

Combos: Power Uppercut para Dragon Punch (dizzy), Power Uppercut para Fireball (dizzy), Fireball para Hurricane Kick
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 3

Rolento

Um antigo membro da gangue Mad Gear, Rolento Schugerg era um soldado profissional que se especializou em todos os tipos de armas e dispositivos incendiários. Ele veste seu uniforme militar e usa uma faca, pequenas bombas e um cabo especial como armas, mesmo quando luta nas ruas.

Rolento entendeu a incrível força do exército e procurou liderar um grupo de radicais para subverter o atual sistema de governo para atingir uma paz duradoura. Entrar no circuito Street Fighter não foi nada mais do que uma ferramenta para realizar o seu sonho de utopia e faria qualquer coisa para atingir aquilo que realmente importava: ser coroado o vencedor.

Jogando com Rolento: o sonho da Mad Gear ainda vive em sua mente. A sociedade é doente e você vai reformá-la a todo custo! A Shadaloo parece ser uma forma de destruir os governos corruptos e trazer uma nova ordem. Pode ser a oportunidade perfeita para purificar o mundo.

Aparência: Rolento é um homem alto e forte que se veste com uma variação de roupas paramilitares, com o botas, luvas, coldres e uma boina vermelha. Além disso é possível ver diversas armas e explosivos em seu uniforme, bem como um cassetete que ele usa para aniquilar seus inimigos.

Arena: Estados Unidos, Metrocity, Q.G. de Rolento: Rolento luta em seu Q.G., em Metrocity, diante de dezenas de seguidores seus e todo o seu aparato militar, como tanques de guerra e armamentos. O local passa a impressão de um exército revolucionário pronto para entrar em ação – exatamente o que Rolento deseja.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS **Escola:** MAD GEAR **Conceito:** REVOLUCIONÁRIO **Assinatura:** CONTINÊNCIA

Força ●●●●●	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●○○	Honra 3
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●●●	Inteligência ●●●●●	Glória 6
Vigor ●●●●●	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●●●	Posto 6

Prontidão ●●●○○	Luta às Cegas ●○○○○
Interrogação ●●●●●	Condução ●●●○○
Intimidação ●●●○○	Liderança ●●●○○
Perspicácia ●●○○○	Segurança ●●●●●
Manha ●●●●●	Furtividade ●●●○○
Lábia ●●●○○	Sobrevivência ●●●○○

Arena ●●●○○	Apoio ●●●○○
Computador ●●○○○	Arena ●●●○○
Investigação ●●●○○	Contatos ●●●●●
Medicina ●○○○○	Fama ●○○○○
Mistérios ○○○○○	Recursos ●●○○○
Estilos ●●●○○	Staff ●●●●●

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4	
Strong	5	9	4	
Fierce	4	11	3	
Short	6	10	4	
Forward	5	12	3	
Roundhouse	3	14	3	
Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Apresamento	5	10	1	Apresamento
Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.
Foot Sweep	3	13	2	Agach.; knockdown
Throw	3	11	1	Apres.; knockdown
Air Throw	7	15	4	Apres.; ar; knockd
Spinning Weap.	5	11	1	1FV; 3 testes
Aparar	9	-	0	+5 Abs
Bastão Jab	7	11	5	
Bastão Strong	5	13	5	
Bastão Fierce	4	15	4	
Bastão Berserk	3	16	2	1FV; efeito especial
Desarme	4	-	2	10 dados p/ desarme
Faca (arrem.)	5	9	4	Alcance 9
Granada	5	6	0	Alcance 9
Garrote	2	14	1	Apres., alc.2, especial

Combos: Faca de Arremesso para Granada, Spinning Weapon para Spinning Weapon para Spinning Weapon (dizzy)
Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 2, Bastão 5, Armas de Fogo 5, Armas Pesadas 4, Arremesso 4

Rose

A italiana Rose tem um passado misterioso. Não se sabe onde adquiriu seus poderes, e nem porque ela luta tanto para deter M. Bison. O que esconde o seu rosto de anjo?

A verdade é tão obscura que só M. Bison conhece. Não se sabe como, mas eles têm a mesma alma, que está dividida em dois corpos distintos. Rose o enfrenta porque sabe que dele pode obter a resposta para seus poderes.

Buscando algumas respostas – e também base para algumas perguntas –, Rose foi atrás do ninja Guy, pois o bushin representa aquele que lutará contra o mal, e ela crê que este mal é mesmo M. Bison. Rose também se interessou por Ryu, guiando o jovem karateca.

Jogando com Rose: você sofre por uma parte sua ser responsável por tanta dor, crimes e tragédias. M. Bison precisa ser parado a todo custo! Você daria sua vida para isso. Assim como ajudaria aqueles que podem pôr um fim em sua tirania, o que inclui Ryu, que você sabe que tem um grande destino pela frente.

Aparência: Rose se apresenta como uma lindíssima mulher vestida com os mais caros tecidos. Entre suas principais características, encontram-se seus longos cabelos purpuras que decem abaixo de cintura e sua sempre presente echarpe. Rose possui um ar sedutor e misterioso que sempre deixa a plateia perplexa.

Arena: Itália, Veneza, Rua de Rose: A maga Rose costuma lutar em Veneza, diante das ruas inundadas,

levando seus desafiantes para fora de seu estabelecimento. Não raro seus pretensos oponentes são atirados nas águas.



Estilo: SOUL POWER		Escola: AUTODIDATA		Conceito: MAGA		Assinatura: CÓPIAS ILUSÓRIAS		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●	Honra	10	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●●	Glória	4	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●	Posto	5	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●●	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	●●○○○	Jab	7	7	4	
Intimidação	●●○○○	Liderança	●●●○○	Strong	5	9	4	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●○○○○	Fierce	4	11	3	
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●●	Short	6	9	4	
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●○○	Forward	5	11	3	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●●	Roundhouse	3	13	3	
Computador	●●○○○	Arena	●●○○○	Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Investigação	●○○○○	Fama	●●○○○	Apresamento	5	8	1	Apresamento
Medicina	●●●○○	Recursos	●●○○○	Movimento	8	-	7	
Mistérios	●●●●●●		○○○○○	Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●○○		○○○○○	Soul Throw	5	14	2	1Chi;1FV;dnxFV;Aprs;knd
				Throw	3	10	1	Après.; knockdown
Chi		Força de Vontade		Air Throw	7	13	4	1FV; après.; ar; knd
●●●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●○		Ducking Fierce	4	12	0	Agachamento
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Slide Kick	4	12	5	Knockdown
Saúde				Fireball	4	14	0	1Chi; alcance 12
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Missile Reflect.	8	-	3	1s=faca;2s=fch;3s=tiro
□□□□□□□□□□□□□□□□				Energy Reflect.	6	-	0	1Chi/proj; 2suc Rac+Foco
				Power Uppercut	4	-	1	Knockdown x aérea
				Telepathy	-	-	-	1Chi; alcance 12
				Mind Reading	-	-	-	1Chi;alc 12;ver carta
				Psychic Vise	6	12	0	1Chi;1FV;dan x FV
				P. Channeling	-	-	-	1Chi; +2dan básicas
				Combos: Energy Reflection para Fireball (dizzy), Slide Kick para Ducking Fierce (dizzy), Short para Soul Throw				
				Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apres. 4, Esportes 4, Foco 6				

SAKURA

Sakura era uma colegial japonesa normal até que conheceu Ryu. Ela percebeu que seu destino era lutar Karatê. Como Ryu não queria treiná-la, aprendeu por conta própria, apenas observando-o.

Ao entrar para o mundo das lutas, acabou conhecendo o louco Dan Hibiki, que além de lhe dar um as dicas, a ajudou, viajando com ela pelo mundo para participar de torneios. Ela mostrou que é uma grande lutadora, e aos 14 anos entrou no circuito Street Fighter, batendo vários recordes.

Seu objetivo era chamar a atenção de Ryu, para que ele a treinasse. Como isso não funcionou, Sakura agora pretende desafiar e derrotar o Grande Mestre, para que ele perceba que ela merece ser treinada. Não foi bem sucedida na primeira tentativa, e agora que o Satsui no Hadou atormenta Ryu, ela se uniu a Ken para tentar ajudá-lo e também para lutar contra Bison.

Jogando com Sakura: treinar com Ryu é seu objetivo de vida, e você não vai desistir, não importa o quanto ele recuse. Vencerá tantas lutas quanto forem possíveis e nada ficará em seu caminho. No combate e na vida, você busca ser honrada como ele.

Aparência: sempre se apresentando com seu clássico uniforme de colegial japonesa, Sakura é com certeza uma das grandes novas estrelas dos Street Fighters. Ela possui cabelos castanhos cortados curtos de forma a não atrapalhar nas suas lutas, bem como uma faixa branca e luvas vermelhas de forma a tentar imitar

Ryu. Seu olhar determinado e jeito atrapalhado a tornam uma figura inconfundível dentro das arenas.

Arena: Japão, Rua de Sakura: A jovem Sakura luta nas ruas, geralmente perto da sua escola, após as aulas. Por isso, muitos alunos assistem às suas lutas sem saberem que se trata de street fighting, e apenas torcem por ela.



Estilo: KARATÊ SHOTOKAN		Escola: AUTODIDATA		Conceito: ESTUDANTE		Assinatura: DANÇA DA VITÓRIA		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●○○	Honra	7	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○	Glória	4	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	5	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●○○○	Condução	○○○○○	Jab	7	8	4	
Intimidação	○○○○○	Liderança	●●○○○	Strong	5	10	4	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○	Fierce	4	12	3	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○	Short	6	8	4	
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	5	10	3	
Arena	●●○○○	Aliados	●●●●●	Roundhouse	3	12	3	
Computador	●●○○○	Arena	●●○○○	Bloqueio	9	-	0	+5 Abs
Investigação	●●○○○	Contatos	●●○○○	Apresamento	5	8	1	Apresamento
Medicina	○○○○○	Recursos	●○○○○	Movimento	8	-	7	
Mistérios	●●○○○	Sensei	●●○○○	Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●○○		○○○○○	Foot Sweep	3	11	2	Agach.; knockdown
Chi				Força de Vontade				
●●●●●○○○○○				●●●●●●●●●●				
□□□□□□□□□□				□□□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□□□□□								
Combos: Widowmaker para Dragon Punch (dizzy), Short para Hurricane Kick (dizzy), Energy Ball para Haymaker (dizzy), Jab para Dragon Punch								
Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apres. 4, Esportes 4, Foco 4								

Cody

Cody cresceu em Metrocity, sempre arrumando confusão nas ruas, e desenvolveu seu estilo de luta como um meio de autodefesa para a vida perigosa que levava. Logo se tornou um conhecido brigão da cidade, se destacando dos demais. Então chegou o dia em que Cody conheceu Jessica, a filha do prefeito Mike Haggar. Eles dois se apaixonaram conforme se tornavam íntimos. No entanto, Jessica foi sequestrada pela Madgear. Cody e Guy atenderam prontamente o pedido de Haggar, e conseguiram salvá-la. Ela então, para a sorte de Cody, decidiu ficar com ele. Mas tudo se acabou quando Cody foi preso, seguindo em sua vida errante de confusões. Jessica partiu, e ele ficou em péssima situação. Agora Cody conseguiu fugir da prisão, e está atrás de quem planejou isso contra ele.

Jogando com Cody: quando luta, seu sangue ferve, e é como se a vida ganhasse sentido. As ruas lhe deram tudo, e elas são o seu lugar. Para vencer, você não medirá esforços, nem seguirá regras. Jessica é muito importante, mas nem ela pode afastá-lo das lutas. Você nasceu para lutar.

Aparência: com mais de 1,80m e pesando 80kg, Cody é realmente um homem forte. Não é muito difícil reconhecê-lo durante uma luta, já que ele se veste como um presidiário (ele é um fugitivo!), incluindo algemas em

seus pulsos, que ocasionalmente usa para auxiliá-lo em alguns golpes. Possui cabelos loiros e uma barba rala.

Arena: Estados Unidos, Metrocity, Rua de Cody: Rumores se espalham pelo submundo de que Cody, após fugir da cadeia, encontrou nas ruas de Metrocity seu único lugar para arena. Suas lutas são pouco honradas, pois ele se acostumou com a violência da vida, convertendo-se num autêntico sobrevivente.



Estilo: KICKBOXING		Escola: AS RUAS		Conceito: VALENTÃO		Assinatura: ALGEMAS																																																																																																																									
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●○○	Honra	3																																																																																																																								
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○	Glória	1																																																																																																																								
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	1																																																																																																																								
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																											
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●○○○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td>Agach.; knockdown</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Knockdown x aérea</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+9 abs soc/+3 abs outros</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+9 abs cht/+3 abs outros</td></tr> <tr><td>Criminal Upper</td><td>3</td><td>11</td><td>0</td><td>1 Chi; knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Air Suplex</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td>Apres.; knd; aé.</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> <tr><td>Roundabout K.</td><td>3</td><td>14</td><td>0</td><td>1 FV; acerta 5 ao redor</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>13</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Rekka Ken</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV; +3 vel soco básico</td></tr> <tr><td>Faca (arrem.)</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td>Alcance 10</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	9	4		Strong	5	11	4		Fierce	4	13	3		Short	6	10	4		Forward	5	12	3		Roundhouse	3	14	3		Bloqueio	9	-	0	+5 Abs	Apresamento	5	9	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.	Foot Sweep	3	13	2	Agach.; knockdown	Power Uppercut	4	13	1	Knockdown x aérea	Punch Defense	9	-	-	+9 abs soc/+3 abs outros	Kick Defense	9	-	-	+9 abs cht/+3 abs outros	Criminal Upper	3	11	0	1 Chi; knockdown	Throw	3	11	1	Apres.; knockdown	Air Suplex	4	13	4	Apres.; knd; aé.	Suplex	5	11	1	Apres.; knockdown	Knee Basher	4	14	1	Apres. sustentado	Roundabout K.	3	14	0	1 FV; acerta 5 ao redor	Slide Kick	4	13	5	Knockdown	Rekka Ken	-	-	-	1 FV; +3 vel soco básico	Faca (arrem.)	5	9	4	Alcance 10
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																							
Jab	7	9	4																																																																																																																												
Strong	5	11	4																																																																																																																												
Fierce	4	13	3																																																																																																																												
Short	6	10	4																																																																																																																												
Forward	5	12	3																																																																																																																												
Roundhouse	3	14	3																																																																																																																												
Bloqueio	9	-	0					+5 Abs																																																																																																																							
Apresamento	5	9	1					Apresamento																																																																																																																							
Movimento	8	-	7																																																																																																																												
Jump	8	-	4					Aérea; esquiva proj.																																																																																																																							
Foot Sweep	3	13	2					Agach.; knockdown																																																																																																																							
Power Uppercut	4	13	1					Knockdown x aérea																																																																																																																							
Punch Defense	9	-	-					+9 abs soc/+3 abs outros																																																																																																																							
Kick Defense	9	-	-					+9 abs cht/+3 abs outros																																																																																																																							
Criminal Upper	3	11	0					1 Chi; knockdown																																																																																																																							
Throw	3	11	1	Apres.; knockdown																																																																																																																											
Air Suplex	4	13	4	Apres.; knd; aé.																																																																																																																											
Suplex	5	11	1	Apres.; knockdown																																																																																																																											
Knee Basher	4	14	1	Apres. sustentado																																																																																																																											
Roundabout K.	3	14	0	1 FV; acerta 5 ao redor																																																																																																																											
Slide Kick	4	13	5	Knockdown																																																																																																																											
Rekka Ken	-	-	-	1 FV; +3 vel soco básico																																																																																																																											
Faca (arrem.)	5	9	4	Alcance 10																																																																																																																											
Interrogação	●●●●●	Condução	●●●○○																																																																																																																												
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●○○																																																																																																																												
Perspicácia	●○○○○	Segurança	●●●●○																																																																																																																												
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●○○																																																																																																																												
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○																																																																																																																												
Arena	●●○○○	Aliados	●●●●●																																																																																																																												
Computador	○○○○○	Arena	●○○○○																																																																																																																												
Investigação	●●●○○	Contatos	●○○○○																																																																																																																												
Medicina	●●○○○	Fama	●●○○○																																																																																																																												
Mistérios	○○○○○		○○○○○																																																																																																																												
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																																												
Chi		Força de Vontade																																																																																																																													
●●●●●●●○○○○		●●●●●●●●●○○																																																																																																																													
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																													
Saúde																																																																																																																															
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																															
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																															

Rainbow Mika

Ainda quando jovem, a aluna de luta livre via em Zangief um símbolo da força e superioridade do seu estilo, principalmente por defender com unhas e dentes a imagem de sua nação. Hoje, entretanto, após a quebra do país, a japonesa Mika deixou a fantasia de lado e passou a usar suas técnicas e habilidades para ganhar seu próprio dinheiro. Ela fez apresentações durante algum tempo, mas como não lucrava muito com isso, resolveu entrar no submundo, mais precisamente no circuito Street Fighter. Ela conseguiu algumas vitórias, mas todas as suas derrotas vieram por falta de atenção, pois a garota trata as lutas como exibições, que devem terminar com golpes bonitos e muitos aplausos. No entanto, após vencer alguns torneios, Mika decidiu desafiar Zangief. Embora seu empresário e seus membros de staff não deixassem, Mika continuou treinando para isso, e ela acredita que está forte o bastante para vencê-lo. Mika agora resolveu que a hora chegou, e só aguarda um grande torneio para que possa mostrar suas habilidades para Zangief.

Jogando com Rainbow Mika: você luta para levar diversão aos seus fãs, e tudo o que deseja é um bom espetáculo. Seu grande sonho é enfrentar e vencer Zangief, e por isso entrou no circuito. Fará de tudo para atingir a glória de se tornar uma Guerreira Mundial.

Aparência: Mika é uma linda mulher japonesa com cabelos loiros dispostos em duas maria-chiquinhas. Ela sempre aparece no ringue vestida com roupas tradicionais da luta livre, muito chamativas e sexys, que

revelam bastante de seu corpo propositalmente, afinal, a luta, além de uma batalha, é um show.

Arena: Caminhão de Mika: A linda Mika luta a bordo de seu caminhão, que é dirigido por seus membros de staff, que a apoiam em todos momentos. Geralmente ele estaciona nos locais dos torneios, mas não foram poucas as vezes que Mika parou para um desafio no meio da rua.



Estilo: SANBO		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: ESTRELA		Assinatura: LEVANTA O BRAÇO	
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●○○	Honra	6
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória	5
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●●	Raciocínio	●●●○○	Posto	5
Outras Características				Manobras e Poderes			
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	●○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov
Interrogação	○○○○○	Condução	●●○○○				Especial
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●○○	Jab	7	7	4
Perspicácia	●○○○○	Segurança	○○○○○	Strong	5	9	4
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○	Fierce	4	11	3
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	○○○○○	Short	6	8	4
Arena	●●●○○	Arena	●○○○○	Forward	5	10	3
Computador	○○○○○	Contatos	●●●○○	Roundhouse	3	12	3
Investigação	●●○○○	Empresário	●●●○○	Bloqueio	9	-	0
Medicina	●○○○○	Fama	●●○○○	Apresamento	5	10	1
Mistérios	○○○○○	Recursos	●●●○○	Movimento	8	-	7
Estilos	●●○○○	Staff	●●●●●	Jump	8	-	4
Chi	●●○○○○○○○○○○			Foot Sweep	3	11	2
	□□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	Back Breaker	4	13	1
			□□□□□□□□□□	Suplex	5	12	1
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●●●			Air Throw	7	15	4
	□□□□□□□□□□□□□□□□			Air Suplex	4	14	4
				Head Butt	5	11	2
				Air Smash	4	13	3
				Thigh Press	4	14	1
				Pin	4	12/10	3/0
				Head Butt Hold	4	13	1
				Neck Choke	4	13	1

Combos: Jumping Roundhouse para Back Breaker para Pin (dizzy), Jab para Short para Air Smash (dizzy), Air Smash para Head Butt (dizzy), Neck Choke para Back Breaker

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apres. 5, Esportes 4, Foco 2

JUNI E JULI (E DOLLS)

Juni e Juli são duas garotas que sofreram como Cammy nas mãos de M. Bison. Ele cuidou delas pessoalmente, e as garotas também perderam as memórias de seus passados, vivendo apenas para servirem a Shadaloo. Atualmente foram enviadas para eliminarem Cammy.

São duas garotas sem nenhuma personalidade ou traços de humor. No entanto, são mais poderosas e valiosas, e ainda têm alma e também sentem dor. São muito bonitas e relativamente poderosas. Além delas, há mais 9 moças (Dolls), descritas abaixo.

Jogando com as Dolls: sua mente pertence a M. Bison, e você fará tudo o que ele mandar. Quem lhe oferecer risco merecerá a força de seus punhos e pés, e você não terá piedade enquanto a ameaça não estiver eliminada.

Aparência: as Dolls possuem uma vestimenta semelhante entre si, embora com algumas customizações de cada uma. No geral, é um colant azul com cap e uma gravata amarela. Além disso, usam botas militares e luvas vermelhas que protegem toda a extensão do braço.

As outras dolls

Embora Juni, Juli e Decapre (veja mais adiante) sejam lutadoras excepcionais, em geral outras dolls possuem

habilidades distintas. A seguir, sugestões de fichas de NPCs para utilizar representando-as:

- Enero: Agente Especial (com Manipulação 5).
- Février: Profissional.
- März: Agente Especial (com Computador 4).
- Aprile: Carta Branca (com Medicina 4).
- Satsuki: Jonin.
- Santamu: Jonin (com Lança).
- Xiayu: Carta Branca (com Nunchaku).
- Jianyu: Carta Branca (com Bastão).
- Noembelu: Jonin (com Machadinhas).



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: SHADALOO		Conceito: AGENTE		Assinatura: EXPRESSÃO FRIA		
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	1	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○	Glória	3	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	Posto	4	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●○○○	Condução	●○○○○	Jab	7	6	5	
Intimidação	●○○○○	Liderança	●●○○○	Strong	5	8	5	
Perspicácia	●●○○○	Segurança	●●●○○	Fierce	4	10	4	
Manha	●●○○○	Furtividade	●●●●○	Short	6	7	5	
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●●○	Forward	5	9	4	
Arena	●○○○○	Apoio	●●●●●	Roundhouse	3	11	4	
Computador	●●○○○		○○○○○	Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Investigação	●●○○○		○○○○○	Apresamento	5	6	1	Apresamento
Medicina	●○○○○		○○○○○	Movimento	8	-	8	
Mistérios	○○○○○		○○○○○	Jump	8	-	5	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●○○○		○○○○○	Back Breaker	4	10	1	Apres.; knockdown
Chi	●●●●○○○○○○○		●●●●●●●○○○	Thigh Press	4	8	1	Apres.; knockdown
	□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	Air Throw	7	11	5	1FV; apres.; knd; aé.
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●●●		□□□□□□□□□□□□□□	Foot Sweep	3	10	3	Agach.; knockdown
	□□□□□□□□□□□□□□			Throw	3	8	1	Apres.; knockdown
				Power Uppercut	4	10	1	Knockdown x aérea
				Dive Kick	5	9	4	Aérea; acerta agach.
				Flying T. Kick	5	13	3	1FV; ar; emp; kd x ar
				Combos: Forward para Cannon Drill (Juni); SpinningBack Fist para SpinningKnuckle (Juli)				
				Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apres. 3, Esportes 5, Foco 2				

DECAPRE

Decapre é uma das Dolls, membro da guarda pessoal de Bison, composta de garotas vítimas de lavagem cerebral. Notavelmente, Decapre é muito parecida com Cammy, só que utiliza uma máscara para cobrir o rosto, cujo lado esquerdo é desfigurado. Implica-se que, da mesma forma que Cammy foi projetada para ser um clone de Bison, Decapre teria sido um protótipo falho. Como as outras Dolls, Decapre não demonstra qualquer sentimento por conta da lavagem cerebral, a não ser quando se trate de Cammy, cuja memória é o bastante para deixá-la furiosa. Decapre luta com um par de garras energizadas retráteis, localizadas em suas manoplas, além de possuir alguns golpes comuns a Cammy, Juni e Juli.

Jogando com Decapre: como uma Doll, sua mente tem dono. Contudo, além de puramente servir M. Bison, você é uma assassina eficiente e mata por prazer. A dor está em seu passado e suas cicatrizes são a marca da violência em sua vida. É o que você oferece de volta ao mundo.

Aparência: Decapre se veste igual às dolls, contando apenas com um diferencial: a máscara que cobre seu rosto. Dizem que ela possui feridas e cicatrizes e por isso as esconde. Além disso, possui cabelo trançado igual a Cammy, só que em cores platinadas.

Garra de Decapre: Decapre possui garras retráteis em sua luva que funcionam como as garras de Vega,

adicionando +1 em Velocidade e Dano aos seus socos básicos.



Estilo: LER DRIT		Escola: SHADALOO		Conceito: AGENTE		Assinatura: MÁSCARA		
Força	●●●●○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●●	Honra	2	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	5	
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	6	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●●○	Jab	8	8	5	
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○	Strong	6	10	5	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●○	Fierce	5	12	4	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●●●	Short	7	9	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●●	Forward	6	11	4	
Arena	●●●○○	Aliados	●●○○○	Roundhouse	4	13	4	
Computador	●●○○○	Arena	●●●○○	Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Investigação	●●●○○	Apoio	●●●●●	Apresamento	6	8	1	Apresamento
Medicina	●●○○○	Contatos	●●●●○	Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●○○		○○○○○	Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●●○		○○○○○	Throw	4	10	1	Apres.; knockdown
Chi	●●●●●●○○○○			Air Throw	8	13	5	1FV; apres.; knd; aé.
	□□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●○○○○	Psycho Crusher	3	13	11	1 Chi, 1 FV, knd
			□□□□□□□□□□	Foot Sweep	4	12	3	Agach.; knockdown
Saúde				Handstand Kick	5	13	3	Knockdown x aérea
				Haymaker	4	13	3	
				Suplex	6	10	1	Apres.; knockdown
				Widowmaker	3	14	2	Aér; knd x aé; esq prj
				Thigh Press	5	10	1	Apres.; knockdown
				Flying B. Spear	6	12	6	1FV; aé; esquiva proj
				Slide Kick	5	12	6	Knockdown
				Ducking Fierce	5	13	0	
				Sonic Boom	0	12	0	1 Chi, alcance 9
				Combos: Movimento para Slide Kick, (P.K.) Jab para (P.K.) Strong para (P.K.) Fierce (dizzy)				
				Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apres. 4, Esportes 5, Foco 5				

AKUMA

Akuma é o irmão de Gouken, que, desde pequeno, treinava Karatê Shotokan no dojô de Goutetsu, onde aprendeu golpes incríveis como Fireball, Dragon Punch e Hurricane Kick. No entanto, ele queria mais poder, e aprendeu a técnica proibida, o Instant Hell Murder, com que matou Goutetsu. Akuma então partiu para começar sua jornada de aperfeiçoamento.

Ele está de olho em Ryu. Sua vitória sobre Sagat mostrou a Akuma que talvez o jovem Grande Mestre também possua os poderes ocultos do Satsui no Hadou.

Jogando com Akuma: você é o único mestre do verdadeiro Karatê Shotokan, e isso significa que nenhum outro deve viver – qualquer um que domine as técnicas assassinas deve cair diante de seus punhos. Contudo, você aprecia uma luta justa. Enquanto Ryu não dominar seu poder, você não pretende lutar com ele até o fim.

Aparência: Akuma é um homem de estatura mediana, mas devido ao tamanho de seus músculos, ele aparenta ser muito maior. Ele veste-se com um quimono anil todo rasgado, e possui um colar de contas que representa o maior grau dentro do Ansatsuken. Além disso, ele possui cabelos e olhos com cores rubras aparentemente de forma não natural.

Arena: Ilha de Gokuentou: Akuma luta em uma ilha vulcânica no Pacífico, próxima da costa japonesa, que ele tomou como lar. Lava irrompe por todos os lados, e ele se sente em casa. Seus oponentes devem vir de barco, e costuma ser uma viagem sem volta.



Estilo: KARATÊ SHOTOKAN **Escola:** DOJÔ DE GOUTETSU **Conceito:** DEMÔNIO **Assinatura:** VIRA-SE DE COSTAS

Força	●●●●●●	Carisma	●○○○○○	Percepção	●●●●●●	Honra	0
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●○○○	Inteligência	●●●●●●	Glória	4
Vigor	●●●●●●	Aparência	●○○○○○	Raciocínio	●●●●●●	Posto	4

Outras Características			
Prontidão	●●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●●
Interrogação	○○○○○○	Condução	○○○○○○
Intimidação	●●●●●●	Liderança	●○○○○○
Perspicácia	●●●●●●	Segurança	○○○○○○
Manha	●○○○○○	Furtividade	●●●○○○
Lábia	○○○○○○	Sobrevivência	●●●●●●
Arena	●●●●○○	Arena	●●●○○○
Computador	○○○○○○	Satsui no Hadou*	●●●●●●
Investigação	●●○○○○		○○○○○○
Medicina	●●●○○○		○○○○○○
Mistérios	●●●●●●		○○○○○○
Estilos	●●●●●●		○○○○○○

Manobras e Poderes

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	11	4	
Strong	6	13	4	
Fierce	5	15	3	
Short	7	12	4	
Forward	6	14	3	
Roundhouse	4	16	3	
Bloqueio	10	9	0	+6 Abs; Maka Wara
Apresamento	6	11	1	Apresamento
Movimento	9	-	7	
Jump	9	-	4	Aérea; esquiva proj.
Foot Sweep	4	15	2	Agach.; knockdown
Power Uppercut	5	15	1	Knockdown x aérea
Throw	4	13	1	Apres.; knockdown
Back R. Throw	5	15	1	Apres.; knockdown
Fireball	4	14	0	1 Chi, alcance 13
Improved Fireb.	5	16	0	1 Chi, alcance 13
Flying Fireball	4	14	4	1Chi; 1FV, alcance 13
Dragon Punch	6	18	2	1FV; ar; emp; kd x ar
Hurricane Kick	6	11	3	1Chi;1FV;bate empurra
Air Hurric. Kick	5	11	5	1Chi;1FV;bate empurra
Ashura Senku	9	-	9	1 Chi; invulnerável
Dive Kick	6	14	3	Aér; acertar agach.
Inst. Hell Murder	3	15	6	7x nos dois; Rac+Mist p/hit; 2Chi+1 p/hit evitado
Air Throw	8	16	4	1FV; apres.; knd; aér.
Knife Hand St.	7	13	3	½ abs se alvo n blq
Choke Throw	5	13	4	Apres.; knd; ar x ar/ch
Kippup	-	-	-	

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□□□

Combos: Hurricane Kick para Dragon Punch (dizzy), Ashura Senku para Improved Fireball, Bloqueio para Instant Hell Murder
Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 6, Apres. 5, Esportes 4, Foco 7

* Quando ativado, +1 velocidade, dano e absorção.

BISON E O PSYCHO POWER

Lerd Rit é um estilo militar tailandês. O Ler Drit de M. Bison, contudo, busca poder em energias místicas conhecidas como Psycho Power. Rumores dizem que Bison entrou em contato com estranhas energias quando encontrou o meteoro na ilha de Mriganka, décadas atrás. Estas energias mudaram-no profundamente; elas elevaram sua psique a um outro patamar e lhe deram os poderes necessários para erguer seu próprio império. Psycho Power é o nome dado por Bison às energias que nem ele mesmo sabe descrever exatamente.

Boatos mais ousados dizem que Bison sucumbiria a tal poder, se não fosse primeiramente salvo pelas suas peregrinações espirituais pela Itália, 20 anos atrás, onde encontrou uma poderosa bruxa que o ajudou a manejar estas energias conforme sua vontade. Mal sabia sua tutora, o monstro que ela estava criando. Quando Bison achou que ela nada mais tinha a ensiná-lo ele partiu em busca dos conhecimentos proibidos daquela arte que era chamada pela italiana de Soul Power (Poder da Alma). O período em que Bison desenvolveu seu atual Psycho Power é totalmente desconhecido. Sabe-se apenas que ele teve de negar toda e qualquer bondade em seu coração, jogando todo princípio moral que ainda possuía no lixo, e como provação final, voltou à Itália para assassinar sua antiga tutora e provar a superioridade do seu Psycho Power contra o Soul Power dela.

A batalha foi tensa e emocionante. Mas conforme a luta seguia seu curso, a bruxa viu que seu fim era inevitável. Num rompante de energia Bison usou de todo seu poder para assassinar impiedosamente aquela que lhe ensinou os "primeiros passos". A bruxa, em último momento de vida, transferiu todo seu poder restante para uma jovem criança que estava ali perto, entre os destroços do que outrora fora uma vila e que havia sido destruída por Bison. O nome da criança era Rose, uma jovem que carregaria para sempre o fardo de ser a única pessoa que pode realmente dar um fim em Bison e eliminar o Psycho Power da face da Terra.

Anos mais tarde, Bison começou a sentir os efeitos do Psycho Power em seu corpo. O poder estava consumindo-o, como um parasita. Em breve Bison morreria devido à intensidade das energias em seu corpo. Mas ele não podia perecer agora. A Shadaloo estava em seu auge, o Ler Drit ainda era uma arte marcial incompleta, necessitava de mais aprimoramentos. E afinal, Bison ainda não havia conquistado o mundo! Foi então que Bison iniciou suas pesquisas com engenharia genética, visando construir um novo corpo para si. Este primeiro projeto levou o nome de Dolls, criando, entre outras guerreiras, a fugitiva Cammy.

Enquanto isso, o corpo de Bison estava enfraquecendo cada vez mais, e ele dependia de uma máquina desenvolvida pela Shadaloo, chamada de Psycho Drive para sobreviver. O Psycho Drive ajudava-o a canalizar suas energias, revitalizando-o e adiando sua

morte. Era preciso fazer algo rápido. Bison necessitava de um novo corpo urgente.

No auge dos seus poderes psíquicos, tendo desenvolvido misteriosas técnicas de teleporte e controle da mente, assim como o famigerado Psycho Crusher, Bison passou a cogitar a possibilidade de se apossar de um corpo alheio. O escolhido foi Ryu, que passou a ser duramente perseguido pela Shadaloo, visando sequestrá-lo para que servisse aos propósitos de Bison. Enquanto isso, os laboratórios da Shadaloo desenvolviam novos clones para Bison, com base nos experimentos antigos, em um enorme projeto, de onde originou Seth e Abel.

O PSYCHO DRIVE

É uma máquina capaz de canalizar todas as energias negativas do mundo, transferindo isso para o corpo de Bison através de suas ombreiras, aumentando seus já incríveis poderes. O efeito colateral é que é energia demais para o seu corpo, e isso o obrigou a desenvolver uma forma de abandoná-lo, procurando um corpo mais resistente e poderoso. Isso incentivou o projeto das Dolls e a criação de Cammy, mas foi em Ryu que M. Bison viu o seu futuro. Há até um boato de que Bison trocou de corpo diversas vezes.

Em termos de regras, as ombreiras são ligadas ao Psycho Drive, e por meio delas o ditador pode, sempre que quiser, recarregar seu Chi (Foco pontos por turno). Além disso, ele pode, após se concentrar por um turno, fazer um teste de Foco e adicionar os sucessos aos seus Atributos Físicos por uma rodada, mas fazer isso forçará o seu corpo: ao fim do uso do poder, ele recebe um ponto de dano agravado para cada ponto aumentado em Atributo.

Há apenas um Psycho Drive, utilizando a pedra mística de M. Bison. A sua destruição pode muito bem acabar com a pedra também.

Estatísticas da Shadaloo na época do Psycho Drive:

- 4.000 membros, 2.000 deles artistas marciais treinados mais fracos que as Dolls
- 50 bases pelo mundo
- 150 aviões de caça
- 200 tanques de guerra
- 5 submarinos
- 1 satélite

O satélite mencionado é protegido por leis internacionais por causa de Mriganka. Na verdade, o país-ilha de Bison apenas lhe confere imunidades políticas, além de sediar sua principal base e centros de pesquisa; pelo mundo a Shadaloo lucra com tráfico de drogas e armas, além de assassinatos e serviços sujos.

M. Bison, por meio de seu satélite, podia direcionar para longe um raio de poder do Psycho Drive. Estima-se que ele queria destruir Hong Kong.

Cenário de Campanha Metrocitty



*Pay attention to the cracked streets and the broken homes
Some call it the slums some call it nice
I want to take you through a wasteland I like to call my home*

– Green Day, “Welcome to Paradise”

Metro City é uma cidade grande na costa leste dos Estados Unidos da América, mais especificamente no estado de Nova Iorque – na baía da cidade é possível até mesmo ver a Estátua da Liberdade. Uma verdadeira selva de asfalto, Metro City é muito parecida com outras grandes cidades da costa leste dos EUA, como Nova Iorque. A cidade no passado tinha taxas de criminalidade exorbitantes, mas nos últimos anos a Unidade de Crimes Especiais tem feito um ótimo trabalho para reduzir esse índice.

Atualmente, Metro City é famosa pelo desenvolvimento de novas tecnologias na área de informática na Universidade de Metro City, por sua Unidade de Crimes Especiais altamente eficiente e pela grande quantidade de Street Fighters em sua rua, participando de torneios legalizados (da divisão Tradicional) no Kunitê de Artes Marciais.

Metro City tem como atividade econômica principal a indústria, e exporta através do porto para todo o país e até mesmo para o exterior. A indústria de maior destaque na cidade provavelmente é a petrolífera, embora a indústria automobilística também tenha recebido muita atenção na última década.

Dojo Genryusai: Esse prédio de arquitetura oriental mesclada com ocidental, mas se mantendo em perfeita harmonia, é localizado na zona comercial da cidade. Aqui vive Zeku Genryusai, mestre do famoso Steet Fighter Guy – e também o 38º mestre de Bushin. Sua filha Maki também vive aqui com ele. Zeku treina pessoas na arte do Bushinryu Ninjutsu, mas atualmente não tem nenhum aluno particular – e nem pretende ter, já que Guy é o atual mestre Bushin. Ainda assim, talvez Zeku possa ensinar uma manobra ou outra para um valoroso guerreiro iniciante, principalmente em nome de uma causa maior.

Bushin é um sub-estilo de Ninjutsu, como o Shotokan é um sub-estilo de Karatê. Diferente do ninja padrão, um praticante de Bushinryu Ninjutsu não tem nenhuma ligação com clãs ninjas. O caminho do Bushin prega que a natureza deve se manter em equilíbrio, e que a injustiça deve ser combatida. Praticantes de Bushinryu Ninjutsu, portanto, têm uma forte tendência a se tornarem verdadeiros heróis. Existe apenas um mestre de Bushin a cada geração, e este mestre atualmente é Guy – que se tornou o 39º mestre após vencer seu sensei Zeku, o 38º. O mestre Bushin também é conhecido como Guerreiro Bushin ou Deus da Guerra Bushin.

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

Metrô: As estações de metrô da cidade são exageradamente sujas, e parece não haver como mantê-las limpas – a população utiliza muito o metrô, para evitar o trânsito caótico, mas não parece se importar muito com a higiene do mesmo. O metrô de Metro City é ainda mais sujo que o da cidade de Nova Iorque. Algumas gangues se

aproveitam da enorme quantidade de pessoas nas estações para executarem negócios ilícitos – essa prática era especialmente comum na época em que a Mad Gear dominava o crime local. O metrô é com certeza a melhor forma de transitar por Metro City, e um bom lugar para procura informação sobre gangues.

Baía: Servindo para a chegada e saída de mercadorias, a baía de Metro City é um lugar bastante movimentado... seja por atividades lícitas ou não. Agentes disfarçados da U.C.E. têm conseguido diminuir o tráfico de drogas e armas que chegava pela baía, obrigando os criminosos a buscar outras alternativas.

Kunitê de Artes Marciais: localizado na cidade alta, esse é um dos lugares mais badalados de Metro City. Uma arena incrível, com lugares para muitos lutadores. Todas as lutas que aqui acontecem são televisionadas. Sodom luta aqui de tempos em tempos, embora as lutas que aqui acontecem sejam da divisão Tradicional. Sodom costumava avisar Rolento caso encontrasse lutadores especialmente habilidosos, mas perdeu esse hábito com o fim da Mad Gear e posterior prisão de Rolento.

Favelas: As favelas de Metro City formam um aglomerado em uma ponta da cidade. Projetos de urbanização têm sido aplicados nos últimos governos, mas as gangues fazem de tudo para evitar seu sucesso, já que aqui o crime pode reinar supremo.

Parque da Cidade: Um lugar tranquilo durante o dia, frequentado por famílias de todas as classes sociais. Conta com muitas áreas de lazer, um bosque e um lago. Durante a noite, porém, é um lugar muito perigoso, por não ter iluminação em algumas áreas. Embora o policiamento seja reforçado, muitos policiais são subornados para manter o parque um ponto de venda de drogas e reunião de marginais.

Campus Universitário: O campus da Universidade de Metro City é famoso por alguns fatores. A atividade criminosa aqui é quase nula, devido ao policiamento reforçado. Além disso, a quantidade de Street Fighters entre os estudantes é assustadora – é comum que os assaltantes é que sejam feridos! A Universidade produz alguns dos maiores técnicos em informática do país, além de ser o lar dos Titãs de Metro City, o melhor time de futebol americano da região.

GANGUES

*“I believe it's my god given right
To destroy everything in my sight
'cause it never gets bored, never gets dull
the only thing it gets is more bold
drinking, fighting, going to the game
in our world it's a way to stay sane”*

– The Offspring, “One Fine Day”

As gangues de rua são uma dura realidade nas vidas dos cidadãos de Metro City. Sejam aquelas formadas por fanáticos ou idealistas, ou mesmo aquelas formadas por simples marginais, essas gangues causam problemas de várias formas. A mais clara é o crime propriamente dito – a grande maioria das gangues está envolvida em assaltos, estupro, espancamentos, assassinatos, tráfico de drogas,

armas e contrabando simples. As gangues também causam problemas indiretos. Guerras entre gangues, coisa bastante comum principalmente nas favelas de Metro City, causam mais fatalidades entre cidadãos inocentes que entre as gangues. E ainda existe o fato de que os confrontos da polícia (ou de Street Fighters) com as gangues muitas vezes deixa cicatrizes profundas em pessoas que nada tinham a ver com isso.

Abaixo, algumas das maiores gangues de Metro City.

MAD GEAR

“Seu lugar é aqui, Cody. Você é apenas um jovem que gosta de lutar e não tem um rumo... a Mad Gear lhe dará esse rumo.”

– Belger, primeiro líder da Mad Gear

“F%#@-se.”

– Cody, famoso Street Fighter

Diferente do que muitos pensam, a Mad Gear nunca foi somente uma gangue de rua – e sim uma organização com toda uma filosofia própria. Belger, o criador da Mad Gear, cresceu nas favelas de Metro City e com muito trabalho duro conseguiu enriquecer – inicialmente ele escrevia livros contando seus ideais de liberdade através do caos, e com o dinheiro que conseguia com esses livros e algumas conexões no submundo montou um império financeiro que sobrevive até hoje – as Corporações Belger têm influência em quase todos os setores de indústria, comércio e agricultura do mundo.

Belger estava satisfeito com o que tinha, mas via crianças sofrendo todos os dias nas favelas como ele sofreu quando era jovem. Ele sempre viu as restrições que a lei e a ordem impunham como obstáculos à real fraternidade, felicidade e liberdade. Afinal, como um sistema que enfatiza a propriedade privada pode ter lugar para a solidariedade? Ainda jovem, Belger se tornou um anarquista convicto. Com seus estudos sobre filosofia e política, criou o que é conhecido hoje como “anarquismo belgeriano” – um ideal de liberdade através do caos, onde toda a sociedade como conhecemos deveria cair para depois se reerguer como uma comunidade cooperativa sem lugar para o egoísmo, ganância ou crueldade. Um sonho utópico alcançado através do caos.

Para conseguir atingir seu ideal, Belger formou a Mad Gear. As atividades criminosas da gangue nunca lhe importaram muito – ele já tinha mais dinheiro do que conseguiria gastar em dez vidas, mas era contra tudo que lei e ordem representavam.

Após o incidente Final Fight, Cody matou Belger arremessando-o através de uma janela direto para a morte. A Mad Gear, sem seu líder, tornou-se praticamente uma gangue de rua comum. A gangue rumava para um fim, quando Sodom e seu discípulo Retu passaram a trabalhar de forma mais global – à serviço da Shadaloo. O ideal de liberdade da gangue estava quase perdido nesse momento. Como vingança, Sodom raptou o mestre de Guy e sua namorada na época, Rena. Mas Haggar, Carlos e Maki os resgataram, além de causar um belo estrago nas operações internacionais da Mad Gear. A gangue parecia ter

finalmente acabado... mas Rolento tinha planos de revitalizar a Mad Gear e utiliza-la como base para a formação de um exército poderoso... ele chegou até mesmo a tentar tomar a cidade de Metro City com tanques de guerra, mas foi derrotado novamente por Haggar, Guy e Cody (que havia acabado de fugir da cadeia).

Idéias de Aventuras:

- **Final Fight:** Os personagens poderiam participar da primeira ou da segunda Final Fight ao lado de Guy, Cody, Haggar, Carlos e Maki – ou mesmo no lugar deles. Vale lembrar que durante a segunda Final Fight a Mad Gear tinha operações ao redor de todo o mundo.

- **Recrutamento:** Após participarem de um torneio em Metro City, os personagens são convidados pessoalmente por Sodom ou Rolento para integrarem a gangue. Todo o ideal de liberdade através do caos da Mad Gear é exposto a eles. O que os personagens farão? Esse tipo de história funciona melhor se um dos personagens tiver algum motivo forte para aceitar a oferta, como uma infância difícil nas favelas de Metro City, por exemplo.

- **Ele está Vivo:** Rumores correm pelos becos da cidade de que Belger foi visto na região da baía. Mas como isso pode ser possível? Ele não havia morrido após cair do alto de seu próprio arranha-céu? Caso os personagens investiguem o caso, descobrirão Belger vivo – quer dizer, mais ou menos. Seu desejo de liberdade era tanto que ele retornou dos mortos como um zumbi, e quer recriar a Mad Gear!

- **Chrono Trigger:** Os personagens tiveram algum envolvimento, mesmo que pequeno, nas primeiras Final Fights. De uma hora para outra, eles simplesmente se vêem passando por tudo de novo! De alguma forma foram jogados de volta no tempo para enfrentar novamente os mesmos oponentes. Será um sonho? Ou um artifício de um inimigo poderoso e vingativo?

BELGER



Belger, o líder da Mad Gear, tem as estatísticas de um Profissional, porém com Arquearia 5 (Besta Vel. 4, Dan. 10, Mov. 0). Belger utiliza uma cadeira mecânica, por

dificuldades de movimentação (Mov. 1 sem ela em qualquer manobra). Com ela, porém, ele possui grande mobilidade, podendo atacar com armas de fogo e arcos e bestas com Movimento 5, o que dificulta que seja atingido. Sua cadeiaira tem Vigor 8 e Saúde 20.

SKULL CROSS



Essa gangue se ergueu após o fim definitivo da Mad Gear como a maior das gangues de Metro City. Diferente de sua antecessora, a Skull Cross não tem ideais de liberdade nem ligações com a Shadaloo – é uma gangue de rua, embora seja uma gangue realmente grande.

Os métodos da Skull Cross são muito mais violentos que os da Mad Gear, e seus líderes são grandes estrategistas. Após a terceira Final Fight, a Skull Cross está decadente e desorganizada. Os líderes estão presos ou mortos, e os remanescentes simplesmente não têm a genialidade do primeiro grupo. Ainda assim, mesmo estando menos organizados e em menor número, membros da Skull Cross podem ser um perigo.

- **Final Fight (de novo):** Incluir personagens jogadores na terceira Final Fight é ainda mais fácil que nas duas primeiras, já que foi uma ação rápida e violenta contra a gangue ascendente.

- **Iluminação:** Um dos membros da Illuminati pensa ter encontrado o Escolhido em Metro City – na figura do ninja urbano Guy. Para conseguir trazê-lo para seu lado, ele precisa do apoio de uma organização massiva – e para tanto ele se alia à decadente Skull Cross. Liderando um pequeno mas poderoso grupo de lutadores e um pequeno

exército de criminosos, ele pretende revirar Metro City até encontrar Guy. Mas o mestre Bushin está em uma viagem de treinamento! Cabe aos personagens jogadores derrotar o fanático da Illuminati para salvar Metro City, ou procurar Guy para que ele o faça.

POLECATS

Uma gangue de motoqueiros pequena, mas bastante famosa em toda a cidade. Seu líder, um homem conhecido como Ben, é um dos melhores lutadores de Metro City; e uma das mecânicas da gangue, Maureen, é simplesmente genial em seu trabalho – ela seria capaz de consertar um carburador com um rolo de fita adesiva e um palito de dente!

Os Polecats não se envolvem em atividades criminosas graves. Eles praticam arruaça de tempos em tempos, e muitas vezes dirigem bêbados e praticam rachas. Mas evitam ferir aqueles que não estão envolvidos, e não aceitam fazer serviço sujo. Todos os membros da gangue são incríveis motoqueiros, e podem usar suas motos quase como extensões do próprio corpo.

- **Full Throttle:** Os Polecats foram convidados para matar o presidente da Corley Motors, a maior produtora de motos do mundo. Ben, porém, recusou. Ripburger, o homem que fez a proposta, tentou matar Ben para que ele não revelasse seus planos, enquanto ele mesmo matou o presidente Corley. Os Polecats foram incriminados pelo crime, e todos os membros da gangue foram presos, com exceção de Ben e Maureen. Os dois agora procuram ajuda, e talvez os personagens jogadores sejam os únicos que possam libertar os Polecats da cadeia e acabar com os planos sujos de Ripburger de usar a Corly Motors para produzir minivans.

SLIDERS

Essa gangue é realmente estranha. Seu quartel general fica em um prédio de fachada pichada e decadente nas favelas da cidade, mas seu interior é um campo de hóquei! Todos os membros da gangue (cerca de cinquenta) se vestem como jogadores de hóquei e obedecem às ordens da Capitã, sua líder – uma mulher linda e severa.

Os Sliders não se envolvem em atividades criminosas. Eles protegem a população da área próxima ao seu QG de gangues violentas (especialmente a Skull Cross). Para os Sliders, lutar é como um jogo – e eles desafiam todos os Street Fighters que podem para “jogar” com eles.

Recentemente, a Capitã tem sido vista com um time de Street Fighters conhecido apenas como Neo.

PERSONAGENS IMPORTANTES

A seguir, as fichas de diversos personagens importantes de Metro City. Outros que não tiveram a ficha apresentada podem ser criados livremente pelo Narrador.

Guy

(alterações; ficha completa na pg. 15)



Atributos: Carisma 4

Técnicas: Apresamento 5, Nunchaku 4

Antecedentes: Fama 3, Contatos 3

Renome Glória 8, Honra 10

Chi 8, Força de Vontade 10

Manobras Especiais: adicionar Energy Ball (5/11/0), Air Throw (8/13/7)

Combos: Jab – Energy Ball; Throw – Slide Kick (dizzy); Nunchaku Jab – Nuchaku Strong – Nuchaku Fierce (dizzy)

MIKE HAGGAR

Mike Hagggar nasceu e cresceu em Metro City, e sempre gostou muito de sua cidade, apesar de todos os problemas que ela pudesse ter. Grande e forte, ele praticou luta livre desde jovem. Vindo de uma família de tradicional, a dedicação de Hagggar às lutas não foi muito bem vista. Para conseguir a aprovação de sua família, ele ingressou também na política, e logo se apaixonou pela idéia de melhoras as vidas das pessoas. Ele se candidatou a vereador, e sua popularidade como *wrestler* e torneou o mais votado vereador eleito da história de Metro City. Alguns anos depois, ele se candidatou a prefeito, e suas excelentes propostas para o problema de gangues, como a criação da Unidade de Crimes Especiais de Metro City lhe concederam uma rápida vitória e incrível popularidade.

A campanha contra o crime de Hagggar, porém, não agradou Belger, líder da gangue Mad Gear, a maior da cidade. Ele raptou a filha de Hagggar, Jessica, e mostrou a ele uma fita de vídeo com a jovem presa – Belger fez uma proposta a Hagggar de que se vendesse à Mad Gear pela vida de sua filha, a qual ele prontamente recusou. Sem evidências concretas (fitas de vídeo não eram aceitas como prova no estado de Nova Iorque na época) e portanto incapaz de atuar dentro da lei, ele decidiu fazer justiça com as próprias mãos – vestindo seu velho traje de Luta Livre, ele se aliou a Cody (namorado de Jessica) e Guy (ninja da ordem de Bushin e também apaixonado por Jessica) para salvar sua filha. Após dismantelar a Mad Gear na aventura que ficou conhecida como Final Fight, eles enfrentaram Belger no alto de um prédio – e um soco uppercut de Cody arremessou o vilão janela abaixo, direto para a morte... Guy e Cody ainda lutaram pelas ruas destruindo remanescentes da Mad Gear, tendo a ajuda ocasional de Hagggar, que estava muito ocupado com assuntos burocráticos.

Mas a paz estava longe de imperar na vida de Mike Hagggar. Cerca de um ano depois ele teve de correr o mundo em uma segunda Final Fight para salvar Rena, a filha do mestre de Guy e o próprio sensei Zeku Genryusai. Foi auxiliado por Carlos Miyamoto e Maki Genryusai.

Abandonando a política e os ringues, Hagggar pensava que podia se aposentar e descansar. Foi quando a gangue Skull Cross iniciou uma revolta em Metro City, e ele se viu obrigado a lutar novamente – dessa vez aliado por dois novos guerreiros: o misterioso Dean e Lucia, líder da Unidade de Crimes Especiais de Metro City. Guy, que na época já é o 39º mestre de Bushinryu Ninjutsu do mundo, se junta a ele nessa jornada.

Após esta terceira Final Fight, Mike Hagggar percebeu que não consegue viver sem a política e as lutas – não necessariamente nessa ordem. Ele ainda não participou de nenhum torneio Street Fighter desde que tomou essa decisão, mas vai se candidatar a prefeito novamente nas próximas eleições.

Mike é um guerreiro poderoso, embora nos últimos tempos tenha sido superado por Guy. Ele tem uma rivalidade velada com Zangief, por usarem golpes muito parecidos – o russo diz que Hagggar copiou seu Spinning Clothesline, o que ele nega efusivamente. E Hagggar diz que

é o verdadeiro criador do Spinning Pile Driver, fato negado por Zangief.

Jogando com Hagggar: Você quer o melhor para as pessoas, de um jeito ou de outro. Sempre que possível tenta resolver seus problemas dentro da lei, através da política. Infelizmente, os punhos às vezes são mais fortes que a caneta, e você já provou isso várias vezes. Durante a maior parte do tempo, seja cordial e bem-humorado com todos à sua volta. Durante combates, foque sua atenção em derrubar de vez o adversário. E, durante todo o tempo, mostre um forte senso de justiça.

Aparência: Mike é um homem muito alto e musculoso, e se mantém em ótima forma apesar dos mais de 50 anos. Durante o dia, ele costuma usar calça e camisa sociais com gravatas sóbrias. Quando luta, ele usa seu velho traje de luta livre. Nos últimos anos, Hagggar deixou crescer um grande rabo de cavalo, para mudar o visual. Muitos amigos do ex-prefeito têm feito piadas sobre esse novo corte de cabelo, mas Hagggar gosta do jeito que está.



Estilo: LUTA LIVRE/SANBO		Escola: SLAMMASTERS		Conceito: EX-LUTADOR		Assinatura: CARA, ELE É GRANDE!	
Força	●●●●●●	Carisma	●●●●●●	Percepção	●●●●○	Honra	6
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	8
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	8

Outras Características			
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●○○○○
Interrogação	●●●●○	Condução	●●○○○
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●●
Perspicácia	●●●○○	Segurança	○○○○○
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●●
Computador	●○○○○	Contatos	●●●●●
Investigação	●●●●○	Fama	●●●○○
Medicina	●●○○○	Recursos	●●●●○
Mistérios	●○○○○	Staff	●●●●●
Estilos	●●●○○		○○○○○

Manobras e Poderes				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	9	4	
Strong	3	11	4	
Fierce	2	13	3	
Short	4	10	4	
Forward	3	12	3	
Roundhouse	1	14	3	
Bloqueio	7	-	0	+4 Abs
Apresamento	3	12	1	Apresamento
Movimento	6	-	7	
Jump	6	-	4	Aérea; esquiva proj.
Throw	1	14	1	Apres.; knockdown
Back Breaker	2	15	1	Apres.; knockdown
Pile Driver	1	16	1	Apres.; knockdown
Suplex	3	14	1	Apres.; knockdown
Spin. Pile Driver	1	19	2	Apres.; knockdown
S. Clothesline	3	10	2	1FV; bate e empurra
Head Butt	3	13	2	
Head Butt Hold	2	15	1	Apres. sustentado
Haymaker	1	14	2	
Buffalo Punch	1	15	1	

Chi	Força de Vontade
●●●○○○○○○○○	●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde	
●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□

Combos: Jab – Jab – Back Breaker (dizzy); Jab – Suplex; Jumping Short – Spinning Pile Driver; Jab – Jab – Buffalo Punch (dizzy); Movimento – Fierce

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Apres. 6, Bloqueio 4, Esportes 4, Foco 1

MAKI GENRYUSAI

Filha de Zeku Genryusai, o mestre de Guy, Maki foi treinada nas artes no Bushinryu Ninjutsu desde pequena. Quando Guy se tornou aluno particular de seu pai, Maki ficou muito enciumada, e o desafiou para um combate. Derrotada, ela teve de reconhecer a superioridade de Guy, e eles acabaram se tornando grandes amigos – a irmã mais velha de Maki, Rena, chegou a namorar Guy durante algum tempo.

Após se considerar pronta, Maki pediu a seu pai permissão para correr o mundo treinando seu ninjutsu, como Guy havia feito. Zeku negou, dizendo que ela ainda não havia entendido o verdadeiro significado de Bushin. Maki ignorou os avisos do pai e partiu em sua jornada, entrando em diversos torneios Street Fighter pelo caminho. Ela reconheceu seu erro quando encontrou pessoas muito mais poderosas que ela, e voltou para casa. Zeku a recebeu alegremente.

Maki participou da segunda Final Fight, correndo o mundo com Carlos e Haggar para resgatar seu pai e sua irmã.

Jogando com Maki: Você é uma pessoa animada durante a maior parte do tempo, adora conversar e conhecer pessoas novas. Mas que não a confundam com uma patricinha fútil – você ainda quer se tornar a próxima

mestre de Bushin, e para isso precisa vencer Guy. E você o fará...

Aparência: Maki é alta, de cabelos loiros presos em um rabo de cavalo alto, e muito bonita. Veste um gi de ninjutsu alterado vermelho quando luta. Fora da arena, Maki se veste de acordo com a situação.



Estilo: BUSHINRYU (WU SHU)		Escola: DOJÔ GENRYUSAI		Conceito: ESTUDANTE		Assinatura: CRUZA OS BRAÇOS																																																																																																
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	6																																																																																															
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	5																																																																																															
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	6																																																																																															
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																		
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>8</td><td>6</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>6</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>10</td><td>-</td><td>0</td><td>+3 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>6</td><td>6</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>9</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>9</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>8</td><td>-</td><td>5/7</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Handstant Kick</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td>Knockdown em aé.</td></tr> <tr><td>Flying T. Kick</td><td>6</td><td>14</td><td>3</td><td>1FV, Aérea; knd aé.</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>5</td><td>12</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>5</td><td>11</td><td>6</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	8	6	5		Strong	6	8	5		Fierce	5	10	4		Short	7	8	5		Forward	6	10	4		Roundhouse	4	12	4		Bloqueio	10	-	0	+3 Abs	Apresamento	6	6	1	Apresamento	Movimento	9	-	8		Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.	Wall Spring	8	-	5/7	Aérea; esquiva proj.	Throw	4	8	1	Apres.; knockdown	Air Smash	5	12	4	Aérea; esquiva proj.	Handstant Kick	5	12	3	Knockdown em aé.	Flying T. Kick	6	14	3	1FV, Aérea; knd aé.	Knee Basher	5	12	1	Apres. sustentado	Slide Kick	5	11	6	Knockdown	Kippup	-	-	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																														
Jab	8	6	5																																																																																																			
Strong	6	8	5																																																																																																			
Fierce	5	10	4																																																																																																			
Short	7	8	5																																																																																																			
Forward	6	10	4																																																																																																			
Roundhouse	4	12	4																																																																																																			
Bloqueio	10	-	0					+3 Abs																																																																																														
Apresamento	6	6	1					Apresamento																																																																																														
Movimento	9	-	8																																																																																																			
Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.																																																																																																		
Wall Spring	8	-	5/7	Aérea; esquiva proj.																																																																																																		
Throw	4	8	1	Apres.; knockdown																																																																																																		
Air Smash	5	12	4	Aérea; esquiva proj.																																																																																																		
Handstant Kick	5	12	3	Knockdown em aé.																																																																																																		
Flying T. Kick	6	14	3	1FV, Aérea; knd aé.																																																																																																		
Knee Basher	5	12	1	Apres. sustentado																																																																																																		
Slide Kick	5	11	6	Knockdown																																																																																																		
Kippup	-	-	-																																																																																																			
Interrogação	●●○○○	Condução	●●○○○																																																																																																			
Intimidação	●●●○○	Liderança	●○○○○																																																																																																			
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●○○○○																																																																																																			
Manha	●●○○○	Furtividade	●●●○○																																																																																																			
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○																																																																																																			
Arena	●●○○○	Aliados	●●●○○																																																																																																			
Computador	●●○○○	Contatos	●●●○○																																																																																																			
Investigação	●●●○○	Fama	●○○○○																																																																																																			
Medicina	●●●○○	Recursos	●●●○○																																																																																																			
Mistérios	●●●○○	Sensei	●●●●●																																																																																																			
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																			
Chi		Força de Vontade		<p>Combos: Jab – Slide Kick; Slide Kick – Flying Thrust Kick</p> <p>Técnicas: Soco 4, Chute 5, Apres. 3, Bloqueio 3, Esportes 5, Foco 1</p>																																																																																																		
●●●●●○○○○○		●●●●●●●○○○																																																																																																				
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																				
Saúde																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																						

CARLOS MIYAMOTO

Este brasileiro de ascendência oriental é um descendente direto de Musashi Miyamoto, o maior dos samurais.

Carlos desde criança treina diversos estilos de artes marciais, especialmente Karatê, Kenpo, Judô e Kendô. Ele busca descobrir o verdadeiro significado da luta testando a si mesmo no circuito Street Fighter. Diferente de muitos lutadores pelo mundo, Carlos não se importa com glória, e sim com a honra – ele teme manchar o nome Miyamoto com atos impensados. Ele sabe que está no caminho certo, mas tenta impedir que a arrogância que surge do poder que ele está conquistando ofusque seu real objetivo. Carlos jamais usa sua katana contra oponentes desarmados... exceto quando está em uma desvantagem numérica absurda.

Jogando com Carlos: Você tenta manter as pessoas afastadas de você, pois sabe que sua busca pelo verdadeiro significado da luta pode feri-las. Infelizmente, você também é humano e precisa de companhia... portanto, não consegue mantê-las tão longe. Seu principal objetivo é desvendar o mistério das artes de luta – seu objetivo, a real origem de Chi, o poder que elas podem trazer. Como um verdadeiro samurai, você dá muito valor à honra, nunca deixando de pagar um favor e lutando no mesmo nível do oponente.

Aparência: Carlos é um mestiço de longos cabelos castanhos. Ele é alto e esguio, e costuma se vestir com calças jeans e uma camiseta também jeans com as mangas rasgadas, além de botas. Não importa aonde vá ou onde esteja, Carlos sempre carrega sua espada.



Estilo: KARATÊ		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: ANDARILHO		Assinatura: OLHAR SÉRIO		
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	5	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	6	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	5	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	●●○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●○○○○	Jab	7	7	4	
Intimidação	●●●●○	Liderança	●○○○○	Strong	5	9	4	
Perspicácia	●●●●○	Segurança	○○○○○	Fierce	4	11	3	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●○○	Short	6	8	4	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●●●○	Forward	5	10	3	
Arena	●○○○○	Aliados	●●●●○	Roundhouse	3	12	3	
Computador	●●○○○	Fama	●○○○○	Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Investigação	●●●○○	Recursos	●●●○○	Apresamento	5	8	1	Apresamento
Medicina	●●○○○			Movimento	8	-	7	
Mistérios	●●●●○			Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●●●			Throw	3	10	1	Apres.; knockdown
Chi	●●●●●●●○○○			Knee Basher	4	12	1	Apres. sustentado
	□□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	Back Roll Throw	4	12	1	Apres.; knockdown
			□□□□□□□□□□	Regeneration	5	-	0	1Chi/Saúde
Saúde				Aparar	10	-	-	+4 Abs
				Katana Jab	8	10	4	
				Katana Strong	6	12	4	
				Katana Fierce	5	14	3	
				Katana Berserk	4	15	1	1FV; efeito especial
				Desarme	5	-	2	7 dados p/ desarme
				Spin. Weapon	6	10	1	1FV; 3 testes
				Kippup	-	-	-	
Combos: Jab – Strong – Roundhouse (dizzy); Jab – Strong – Back Roll Throw (dizzy); Bloqueio – Spinning Weapon (dizzy)								
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Apresamento 4, Bloqueio 4, Esportes 4, Foco 3, Espada 4								

LUCIA MORGAN

Chefe da Unidade de Crimes Especiais de Metro City, Lucia é uma lutadora muito bem treinada. No passado, ela foi amiga de Cody e chegou a defendê-lo quando foi preso – o que fez com que fosse acusada de corrupção. Após o incidente da prisão de Cody ser resolvido por Guy, Haggar e o próprio Cody, ela foi inocentada – com um depoimento do próprio Mike Haggar, na época ainda prefeito. Lucia é muito grata desde então.

Desde criança, Lucia tem uma estranha relação com fogo. Ela sempre gostou de calor, do Sol e das chamas. Após iniciar seu treinamento e receber de Cody dicas sobre como focar sua energia interior, Lucia aprendeu a manipular o elemento que sempre admirou.

Ela lutou ao lado de Haggar, Guy e Dean na terceira Final Fight, derrubando a gangue Skull Cross.

Lucia luta apenas ocasionalmente em torneios Street Fighter, o que a leva a enfrentar adversários várias vezes inferiores a ela. A única derrota de Lucia em um torneio foi em uma luta contra Dean.

Jogando com Lucia: Você representa a lei, e tem que ser durona para isso. Haggar ajudou você no passado, e você quer retribuir.

Aparência: Em combate, Lucia com certeza se veste de forma “ligeiramente” estranha para uma policial...

com apenas um short jeans muito curto, um top azul e um colete marrom, além de luvas e botas. Ela mantém seu cabelo loiro curto.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: MCPD		Conceito: AGENTE		Assinatura: ROUPAS CURTAS																																																																																																										
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○	Honra	↯																																																																																																									
Destreza	●●●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	↯																																																																																																									
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	↯																																																																																																									
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																												
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>6</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>10</td><td>-</td><td>0</td><td>+3 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>6</td><td>6</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>9</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>9</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td>Dois testes</td></tr> <tr><td>Lightning Leg</td><td>4</td><td>9</td><td>0</td><td>1FV, 3 testes</td></tr> <tr><td>T. Rising Kick</td><td>6</td><td>9</td><td>3</td><td>2FV, 3 testes, aé., knd</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>5</td><td>12</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>6</td><td>8</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Roundab. Kick</td><td>4</td><td>12</td><td>0</td><td>1FV; aé.; acerta 4 op.</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>8</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Flaming Heel</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1Chi; +3dan chut bás.</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	8	6	4		Strong	6	8	4		Fierce	5	10	3		Short	7	8	4		Forward	6	10	3		Roundhouse	4	12	3		Bloqueio	10	-	0	+3 Abs	Apresamento	6	6	1	Apresamento	Movimento	9	-	7		Jump	9	-	4	Aérea; esquiva proj.	Double Hit Kick	4	9	2	Dois testes	Lightning Leg	4	9	0	1FV, 3 testes	T. Rising Kick	6	9	3	2FV, 3 testes, aé., knd	Throw	4	8	1	Apres.; knockdown	Knee Basher	5	12	1	Apres. sustentado	Suplex	6	8	1	Apres.; knockdown	Roundab. Kick	4	12	0	1FV; aé.; acerta 4 op.	Elbow Smash	8	9	1		Flaming Heel	-	-	-	1Chi; +3dan chut bás.	Kippup	-	-	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																								
Jab	8	6	4																																																																																																													
Strong	6	8	4																																																																																																													
Fierce	5	10	3																																																																																																													
Short	7	8	4																																																																																																													
Forward	6	10	3																																																																																																													
Roundhouse	4	12	3																																																																																																													
Bloqueio	10	-	0					+3 Abs																																																																																																								
Apresamento	6	6	1					Apresamento																																																																																																								
Movimento	9	-	7																																																																																																													
Jump	9	-	4					Aérea; esquiva proj.																																																																																																								
Double Hit Kick	4	9	2					Dois testes																																																																																																								
Lightning Leg	4	9	0					1FV, 3 testes																																																																																																								
T. Rising Kick	6	9	3					2FV, 3 testes, aé., knd																																																																																																								
Throw	4	8	1					Apres.; knockdown																																																																																																								
Knee Basher	5	12	1					Apres. sustentado																																																																																																								
Suplex	6	8	1					Apres.; knockdown																																																																																																								
Roundab. Kick	4	12	0					1FV; aé.; acerta 4 op.																																																																																																								
Elbow Smash	8	9	1																																																																																																													
Flaming Heel	-	-	-					1Chi; +3dan chut bás.																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																													
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●○○																																																																																																													
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●●○																																																																																																													
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●○○																																																																																																													
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●○○																																																																																																													
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●○○○																																																																																																													
Arena	●○○○○	Apoio	●●●●○																																																																																																													
Computador	●●●○○	Contatos	●●●●○																																																																																																													
Investigação	●●●●●	Fama	●○○○○																																																																																																													
Medicina	●●●○○	Elemental (fogo)	●●○○○																																																																																																													
Mistérios	●○○○○	Recursos	●●●○○																																																																																																													
Estilos	●●○○○		○○○○○																																																																																																													
Chi		Força de Vontade																																																																																																														
●●●●●●●●○○○		●●●●●●●●○○○																																																																																																														
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																														
Saúde																																																																																																																
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																
Combos: Movimento – Elbow Smash; Triple Rising Kick – Roundhouse (Flaming); Jab – Strong – Throw (dizzy) Técnicas: Soco 4, Chute 5, Apres. 3, Bloqueio 3, Esportes 4, Foco 1																																																																																																																

DEAN



Um exímio lutador, Dean era apenas mais um Street Fighter no circuito mundial, até ser convidado a se junta à gangue Skull Cross. Ele se recusou, e sua família foi massacrada. Em busca de vingança, ele se aliou a Guy, Haggar e Lucia para desmantelar a Skull Cross durante a terceira Final Fight.

Após o fim do torneio, ele voltou ao circuito e tem avançado rapidamente pelos postos, com seu domínio inacreditável sobre eletricidade e apressamentos destruidores. Dean é um grande candidato ao posto de Guerreiro Mundial.

Rumores dizem que Dean não é completamente humano.

Jogando com Dean: Street Fighting é a única coisa que restou da sua vida após a morte de sua família, portanto você se dedica muito a isso. Provocar dor física aos outros é a sua forma de escapar da dor que causaram a você.

Aparência: Um homem alto, loiro, esguio e musculoso, vestindo calças, botas e uma camiseta regata branca. Seu cabelo está sempre espetado para cima. Sua expressão é geralmente fria, e seu olhar distante.

Estilo: LUTA LIVRE		Escola: AUTODIDATA		Conceito: VINGADOR		Assinatura: ELETRICIDADE	
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	5
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	8
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	1

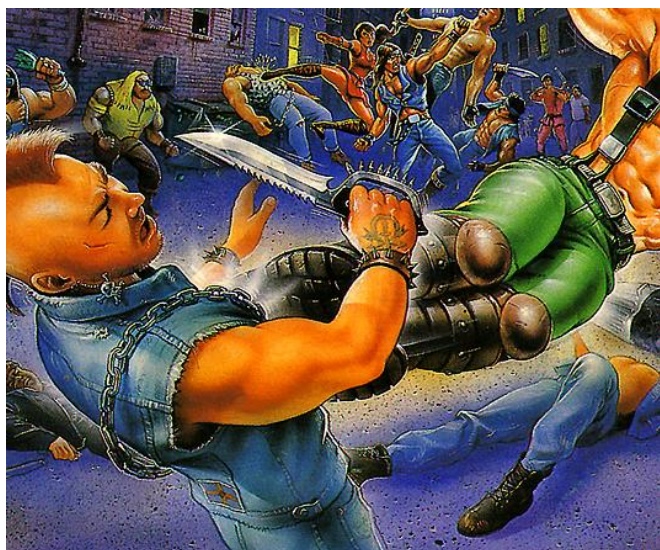
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	●○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●○○○○	Condução	●●●●●	Jab	7	8	3	
Intimidação	●●●●●	Liderança	●○○○○	Strong	5	10	3	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	○○○○○	Fierce	4	12	2	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●○○	Short	6	8	3	
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	5	10	2	
Arena	●●●○○	Contatos	●●○○○	Roundhouse	3	12	2	
Computador	●○○○○	Fama	●○○○○	Bloqueio	9	-	0	+3 Abs
Investigação	●○○○○	Recursos	●●○○○	Apresamento	5	10	1	Apresamento
Medicina	○○○○○			Movimento	8	-	6	
Mistérios	●●○○○			Jump	8	-	3	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●○○○			Elbow Smash	7	11	1	
Chi	●●●●●●●●○○			Shock Treat.	3	14	0	2 Chi; knockdown
Força de Vontade		●●●●●●●●●●		Power Uppercut	4	12	1	Knockdown vs aérea
	□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	Slide Kick	4	11	4	Knockdown
				Storm Hammer	3	17	1	2FV; Apres.; knockd.
Saúde				Stomach Pump	5	14	1	Apres.; sustentado
	●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●			Throw	3	12	1	Apres.; knockdown
	□□□□□□□□□□□□□□□□			Suplex	5	12	1	Apres.; knockdown
				E. Channeling	-	-	-	2Chi: +3dan/knd bás.

Combos: Jab – Strong – Fierce (Electric Channeling) (dizzy); Shock Treatment – Storm Hammer (dizzy)

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Apresamento 5, Bloqueio 3, Esportes 3, Foco 4, Arremesso 2

ANTAGONISTAS

BEN



Ainda jovem, Ben foi selecionado entre os membros dos Polecats para se o novo líder da gangue pelo Padre Torque, o antigo líder. Ele mantém a mesma linha de Torque no comando da gangue – eles são um grupo que pretende se divertir e viver ao seu jeito, mas não cometem crimes graves.

Ben não participa do circuito Street Fighter.

Jogando com Ben: Você gosta do cheiro de asfalto e da estrada. Sua moto é sua melhor amiga, e é tudo com o que você se importa. Você não se importa em rachar alguns crânios ou infringir algumas leis para conseguir o que quer. Seja um homem bem-humorado de voz rouca durante a maior parte do tempo, mas se enfureça quando tentarem se intrometer em seus assuntos ou planos pessoais.

Aparência: Um homem na casa dos 30, de físico bem constituído, estatura mediana e aparência desleixada. Ben tem um queixo bastante grande, cabelos negros curtos e olhos castanhos que parecem estar fechados durante a maior parte do tempo. Ele costuma usar uma jaqueta de motoqueiro, luvas, calças marrons e botas durante a maior parte do tempo. Sua barba está sempre por fazer, e ele mantém as unhas grandes e na maior parte das vezes sujas.

Estilo: KICKBOXING		Escola: AS RUAS		Conceito: EASY RIDER		Assinatura: ENCRENQUEIRO																																																																																											
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	0																																																																																										
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	2																																																																																										
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	0																																																																																										
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																													
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●○○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>0</td><td>+2 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreo</td></tr> <tr><td>Spin. Back Fist</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>3</td><td>10</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Throw</td><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>1</td><td>7</td><td>0</td><td>2 testes de dano</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	2		Strong	3	8	2		Fierce	2	10	1		Short	4	6	2		Forward	3	8	1		Roundhouse	1	10	1		Bloqueio	7	-	0	+2 Abs	Apresamento	3	6	1	Apresamento	Movimento	6	-	5		Power Uppercut	2	10	1	Knockdown em aéreo	Spin. Back Fist	2	9	3		Head Butt	3	10	0		Throw	1	8	1	Apres.; knockdown	Brain Cracker	3	9	1	Apres. sustentado	Double Hit Kick	1	7	0	2 testes de dano										
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																									
Jab	5	6	2																																																																																														
Strong	3	8	2																																																																																														
Fierce	2	10	1																																																																																														
Short	4	6	2																																																																																														
Forward	3	8	1																																																																																														
Roundhouse	1	10	1																																																																																														
Bloqueio	7	-	0					+2 Abs																																																																																									
Apresamento	3	6	1					Apresamento																																																																																									
Movimento	6	-	5																																																																																														
Power Uppercut	2	10	1					Knockdown em aéreo																																																																																									
Spin. Back Fist	2	9	3																																																																																														
Head Butt	3	10	0																																																																																														
Throw	1	8	1	Apres.; knockdown																																																																																													
Brain Cracker	3	9	1	Apres. sustentado																																																																																													
Double Hit Kick	1	7	0	2 testes de dano																																																																																													
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●●●●●																																																																																														
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○																																																																																														
Perspicácia	○○○○○	Segurança	○○○○○																																																																																														
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●○																																																																																														
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●○																																																																																														
Arena	●○○○○○	Aliados	●●●●●●●																																																																																														
Computador	●●●●○	Contatos	●●●●●●●																																																																																														
Investigação	●●●●○	Recursos	●●●●○																																																																																														
Medicina	○○○○○	Staff	●●●●○																																																																																														
Mistérios	○○○○○		○○○○○																																																																																														
Estilos	●○○○○○		○○○○○																																																																																														
Chi		Força de Vontade		Combos: Nenhum Técnicas: Soco 3, Chute 2, Esportes 2, Bloqueio 2, Apresamento 3																																																																																													
●●●●○○○○○○○		●●●●●●●○○○○○																																																																																															
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																															
Saúde																																																																																																	
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																	
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																	

MAUREEN

Ela tem estado com Ben durante mais tempo que as pessoas podem se lembrar. Uma mecânica incrível, ela simplesmente não tem igual na cidade... e provavelmente também no mundo.

Jogando com Maureen: Você é boa no que faz, e sabe disso. Gosta de Bem de um “jeito especial” e por isso continua na gangue.

Aparência: Uma bela mulher de cabelos castanhos curtos e olhos negros, geralmente vestindo um macacão cinzento e sujo de óleo e graxa. Ainda assim, ela transmite um certo charme.

Estilo: NENHUM		Escola: NENHUMA		Conceito: MECÂNICA		Assinatura: MACACÃO SUJO																																																								
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	1																																																							
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○	Glória	0																																																							
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	0																																																							
Outras Características				Manobras e Poderes																																																										
Prontidão	●○○○○	Reparos	●●●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>2</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	2	2		Strong	3	4	2		Fierce	2	6	1		Short	4	3	2		Forward	3	5	1		Roundhouse	1	7	1		Movimento	6	-	5																
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																						
Jab	5	2	2																																																											
Strong	3	4	2																																																											
Fierce	2	6	1																																																											
Short	4	3	2																																																											
Forward	3	5	1																																																											
Roundhouse	1	7	1																																																											
Movimento	6	-	5																																																											
Interrogação	●●○○○	Arena	●●○○○																																																											
Intimidação	●●○○○	Computador	●●●●○																																																											
Manha	●●●○○	Investigação	●●●○○																																																											
Lábia	●○○○○	Medicina	●●○○○																																																											
Condução	●●●●○	Aliados	●●●●○																																																											
Liderança	●○○○○	Contatos	●●●○○																																																											
Segurança	●○○○○	Recursos	●●○○○																																																											
Chi		Força de Vontade																																																												
●○○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○○																																																													
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□																																																													
Saúde																																																														
●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																														
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																														

Combos: Nenhum

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Esportes 2

SLIDER

Os jogadores que seguem a Capitã sem questionamentos.

Estilo: NENHUM		Escola: NENHUMA		Conceito: ATLETA		Assinatura: MÁSCARA BRANCA																																																													
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	1																																																												
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	1																																																												
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	0																																																												
Outras Características				Manobras e Poderes																																																															
Prontidão	●○○○○	Furtividade	●○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>2</td><td>7</td><td>4</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Aparar</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Abs</td></tr> <tr><td>Bastão Jab</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Fierce</td><td>1</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Berserk</td><td>0</td><td>9</td><td>0</td><td>1 FV; Efeito especial</td></tr> <tr><td>Desarme</td><td>2</td><td>-</td><td>1</td><td>3 dados p/desarme</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Short	4	4	3		Forward	3	6	2		Roundhouse	1	8	2		Movimento	6	-	6		Slide Kick	2	7	4	Knockdown	Aparar	7	-	-	+1 Abs	Bastão Jab	4	4	4		Bastão Strong	3	6	4		Bastão Fierce	1	8	3		Bastão Berserk	0	9	0	1 FV; Efeito especial	Desarme	2	-	1	3 dados p/desarme
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																											
Short	4	4	3																																																																
Forward	3	6	2																																																																
Roundhouse	1	8	2																																																																
Movimento	6	-	6																																																																
Slide Kick	2	7	4					Knockdown																																																											
Aparar	7	-	-					+1 Abs																																																											
Bastão Jab	4	4	4																																																																
Bastão Strong	3	6	4																																																																
Bastão Fierce	1	8	3																																																																
Bastão Berserk	0	9	0	1 FV; Efeito especial																																																															
Desarme	2	-	1	3 dados p/desarme																																																															
Intimidação	●●○○○	Arena	●●●○○																																																																
Manha	●●○○○	Arena (pista)	●●●●●																																																																
Chi		Força de Vontade																																																																	
●○○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○○																																																																		
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□																																																																		
Saúde																																																																			
●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																																			
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																			

Combos: Nenhum

Técnicas: Chute 2, Esportes 3, Apresamento 1, Bastão 1

CAPITÃ

Nascida e criada na periferia de Metro City, Tiffany Dawn não tinha grandes esperanças para o futuro, mas ainda assim se esforçava muito – nos estudos e nos ringues de hóquei no gelo. Após muito estudo e treino, ela conseguiu uma bolsa na Universidade de Metro City. Sua habilidade superior como jogadora de hóquei a fez disparar em popularidade na universidade e na cidade, e logo ela começou a aparecer nos jornais de todo o país como a “Garota de Ouro” de Metro City, e uma representação viva do sonho americano – uma garota pobre que conseguiu chegar a um lugar de destaque.

Uma semana antes do jogo decisivo pelo campeonato nacional com a Universidade de Saint Louis, Tiffany foi contatada por um homem que dizia ser membro da Máfia. Ele pediu a Tiffany que entregasse o jogo, e que ela seria recompensada se o fizesse. Ela recusou. O homem riu e disse que ela pagaria caro por sua opção...

Durante o jogo, Tiffany fez uma de suas melhores performances. Os outros jogadores ficaram impressionados com a velocidade com a qual ela deslizava pelo gelo, quase como se tivesse nascido com os patins grudados a seus pés. Ela foi inclusive arremessada contra a grade duas vezes – mas se levantou como se nada tivesse acontecido. A vitória era importante demais para que ela se

preocupasse com coisas insignificantes como costelas quebradas.

Infelizmente, toda a garra de Tiffany foi inútil quando foi acusada de doping, e o exame teve resultado positivo. Ela perdeu sua bolsa e seu lugar no time, além de ser expulsa da universidade. Ela teve de voltar às favelas onde cresceu... mas Tiffany ainda queria jogar. E precisava proteger sua gente.

Foi quando ela assumiu a alcunha de Capitã fundou os Sliders. Conversando com alguns colegas do antigo time, ela converteu um prédio abandonado em um ginásio em miniatura, e o tem usado para seus “jogos” – em geral, lutas de Street Fighting.

Recentemente, ela foi derrotada em sua própria arena pelo Street Fighter Takar, e tem viajado com ele e seu time desde então.

Jogando com a Capitã: Você já passou por muita coisa na vida, mas está feliz com o que tem. Seu jogo é a coisa mais importante da sua vida – você vive para sua arena de gelo. Guarda rancor da Máfia pelo que fizeram a você. Não gosta de gangues violentas que invadem seu território e ameaçam as pessoas que ama.

Aparência: A Capitã é uma jovem mulher muito bonita, embora normalmente esteja totalmente coberta por seu uniforme de hóquei. Ela tem cabelos loiros longos, olhos azuis e pele embranquecida pela falta de sol.

Estilo: KICKBOXING		Escola: M.C. UNIVERSITY		Conceito: LÍDER DE TIME		Assinatura: DESLIZA NO GELO																																																																																																															
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○	Honra	2																																																																																																														
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória	4																																																																																																														
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	4																																																																																																														
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																	
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>3</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>0</td><td>+1 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Ice Blast</td><td>2</td><td>8</td><td>0</td><td>2 Chi, alcance 7</td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>2</td><td>8</td><td>3</td><td>2 testes de dano</td></tr> <tr><td>Double D. Kick</td><td>2</td><td>8/11</td><td>5</td><td>1FV; Empurra e bate</td></tr> <tr><td>Aparar</td><td>8</td><td>-</td><td>0</td><td>+4 Abs</td></tr> <tr><td>Bastão Jab</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Strong</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Fierce</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Berserk</td><td>2</td><td>14</td><td>1</td><td>1 FV; Efeito especial</td></tr> <tr><td>Desarme</td><td>3</td><td>-</td><td>2</td><td>7 dados p/desarme</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	3	4		Strong	4	5	4		Fierce	3	7	3		Short	5	7	4		Forward	4	9	3		Roundhouse	2	11	3		Bloqueio	8	-	0	+1 Abs	Apresamento	4	5	1	Apresamento	Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea; esquiva proj.	Throw	2	7	1	Apres.; knockdown	Slide Kick	3	10	5	Knockdown	Ice Blast	2	8	0	2 Chi, alcance 7	Double Hit Kick	2	8	3	2 testes de dano	Double D. Kick	2	8/11	5	1FV; Empurra e bate	Aparar	8	-	0	+4 Abs	Bastão Jab	6	9	5		Bastão Strong	4	11	5		Bastão Fierce	3	13	4		Bastão Berserk	2	14	1	1 FV; Efeito especial	Desarme	3	-	2	7 dados p/desarme
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																													
Jab	6	3	4																																																																																																																		
Strong	4	5	4																																																																																																																		
Fierce	3	7	3																																																																																																																		
Short	5	7	4																																																																																																																		
Forward	4	9	3																																																																																																																		
Roundhouse	2	11	3																																																																																																																		
Bloqueio	8	-	0	+1 Abs																																																																																																																	
Apresamento	4	5	1	Apresamento																																																																																																																	
Movimento	7	-	7																																																																																																																		
Jump	7	-	4	Aérea; esquiva proj.																																																																																																																	
Throw	2	7	1	Apres.; knockdown																																																																																																																	
Slide Kick	3	10	5	Knockdown																																																																																																																	
Ice Blast	2	8	0	2 Chi, alcance 7																																																																																																																	
Double Hit Kick	2	8	3	2 testes de dano																																																																																																																	
Double D. Kick	2	8/11	5	1FV; Empurra e bate																																																																																																																	
Aparar	8	-	0	+4 Abs																																																																																																																	
Bastão Jab	6	9	5																																																																																																																		
Bastão Strong	4	11	5																																																																																																																		
Bastão Fierce	3	13	4																																																																																																																		
Bastão Berserk	2	14	1	1 FV; Efeito especial																																																																																																																	
Desarme	3	-	2	7 dados p/desarme																																																																																																																	
Interrogação	●●●○○	Condução	●○○○○																																																																																																																		
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●●○																																																																																																																		
Perspicácia	●●○○○	Segurança	○○○○○																																																																																																																		
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○																																																																																																																		
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	○○○○○																																																																																																																		
Arena	●●●●●	Aliados	●●●●●																																																																																																																		
Computador	●○○○○	Arena	●●●●●																																																																																																																		
Investigação	●●●○○	Contatos	●●●○○																																																																																																																		
Medicina	●○○○○	Recursos	●○○○○																																																																																																																		
Mistérios	○○○○○	Staff	●●●●●																																																																																																																		
Estilos	●●○○○		○○○○○																																																																																																																		
Chi		Força de Vontade																																																																																																																			
●●●●●●○○○○○		●●●●●●○○○○○																																																																																																																			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																			
Saúde																																																																																																																					
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																					
Combos: Aparar – Bastão Fierce – Bastão Fierce; Slide Kick – Double Dread Kick – Ice Blast (dizzy) Técnicas: Soco 1, Chute 4, Bloqueio 1, Esportes 4, Apresamento 2, Foco 3, Bastão 4																																																																																																																					

LUTANDO NO GELO!

Lutar no gelo, o ambiente natural dos Sliders, pode ser um desafio a mais para Street Fighters. Sem os patins adequados ou calçados especiais, um lutador tem -2 no Movimento de suas manobras e dificuldade 7 para seus testes de dano. Para utilizar patins, é preciso ter 3 pontos em Esportes. Eles conferem um bônus de +1 Movimento.

CAPANGAS E VALENTÕES

As ruas de Metrociv estão tomadas por bandidos. A Mad Gear e a Skull Cross possuem diversos tipos de capangas em suas fileiras. Os gigantes Andore são apenas um tipo de desafios que Street Fighters podem enfrentar lutando para trazer a paz à cidade.

Os chefes das regiões da cidade são tão fortes quanto os Guerreiros Mundiais mais fracos (como pode ser observado nas fichas de Sodom, Rolento e Abigail). Se o Narrador precisar de um chefe de região para um combate rápido, ele pode usar as estatísticas de Blanka para Damnd, removendo o Shock Treatment, ou de Eagle para Edi E.

Sobre seus subordinados, o livro básico de **Street Fighter** recomenda dar personalidades para os capangas, e, de fato, os membros mais baixos da Mad Gear e da Skull Cross nada mais são que Valentões, Gângsters, Guerreiros e outros inimigos com estilo próprio. É possível, assim, seguir como linha-guia as correlações abaixo:

- **Axl e Slash (Guerreiro):** Grandes e fortes, usam roupas de couro e têm esse apelido por lembrarem os integrantes do Guns N' Roses.
- **Jake, Simons, Bill Bull, Wong Who e G. Oriber (Guerreiro):** Grandalhões que fazem serviços sujos para a gangue. Jake é robusto, e os outros são gorduchos. Combo Movimento para Head Butt para Bill Bull, Wong Who e G. Oriber.
- **J, Two P, Bred, Dug (Valentão):** Membros de baixo posto na gangue que vigiam e espantam curiosos.

- **Roxy e Poison (Genin):** Garotas de roupas curtas, arremessando facas e fazendo acrobacias, Poison, com o tempo, segue evoluindo como lutadora, tornando-se empresária de Hugo e ganhando +2 em Força, +3 em Destreza, +2 em Vigor, +3 em Aparência, +3 em todas as Técnicas, Chicote 4, +3 em Manipulação, +12 em Saúde, Administrar 3, Apostar 4, Finanças 2.
- **Holly Wood (Gângster):** Exatamente como no livro básico, mas às vezes atirando facas (V5, D6, Alc. 6).
- **Elick (Gângster):** Portando tasers (V3, D10, M5, Knockdown, segue se movendo após o dano).

ANDORE

A família Andore é composta por lutadores grandes e fortes. Eles são o trunfo da Mad Gear contra qualquer ameaça. Com o fim da gangue, eles têm sido convidados a participar das atividades ilícitas de outras organizações criminosas. Nas ruas de Metro City, Andore é uma gíria para qualquer pessoa grande, forte... mas não muito esperta.



Estilo: NENHUM		Escola: NENHUMA		Conceito: VALENTÃO		Assinatura: É GIGANTE!																																																								
Força	●●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●○○○○	Honra	2																																																							
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	1																																																							
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●○○○○	Posto	2																																																							
Outras Características				Manobras e Poderes																																																										
Intimidação	●●●○○	Contatos	●●○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Pile Driver</td><td>0</td><td>14</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>1</td><td>13</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	7	2		Strong	2	9	2		Fierce	1	11	1		Short	3	8	2		Forward	2	10	1		Roundhouse	0	12	1		Apresamento	2	10	1	Apresamento	Movimento	5	-	5		Pile Driver	0	14	1	Apres.; knockdown	Bear Hug	1	13	1	Apres. sustentado
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																						
Jab	4	7	2																																																											
Strong	2	9	2																																																											
Fierce	1	11	1																																																											
Short	3	8	2																																																											
Forward	2	10	1																																																											
Roundhouse	0	12	1																																																											
Apresamento	2	10	1	Apresamento																																																										
Movimento	5	-	5																																																											
Pile Driver	0	14	1	Apres.; knockdown																																																										
Bear Hug	1	13	1	Apres. sustentado																																																										
Manha	●○○○○																																																													
Chi		Força de Vontade		Combos: Nenhum Técnicas: Soco 2, Chute 2, Apresamento 4, Esportes 2																																																										
●○○○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□																																																											
Saúde																																																														
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○																																																														
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																														

LUTANDO COM VEÍCULOS!

O **Segredos da Shadaloo** oferece uma regra-guia para veículos quando aborda as empilhadeiras (forklifts), atropelando oponentes com dois dados de dano para cada hexágono cruzado em linha reta ao longo do turno. Para motocicletas, pode-se usar a mesma regra; para carros médios de passeio, quatro dados por hexágono; para caminhões, doze dados por hexágono.

O Narrador pode permitir que esses veículos sigam em carga por mais de um turno, ganhando um bônus de +2 velocidade como um combo, e dobrando o Movimento.

Os veículos médios têm as seguintes características:

- **Motocicleta:** Velocidade +2, Dano 2 (por hex.), Movimento 10, Carga de até 2 turnos
- **Carro de passeio:** Velocidade +0, Dano 4 (por hex.), Movimento 8, Carga de até 3 turnos
- **Caminhão:** Velocidade -3, Dano 12 (por hex.), Movimento 5, Carga de até 3 turnos

Assim como para as empilhadeiras, manobrar um veículo requer um teste de Destreza + Condução. Um sucesso permite uma curva suave, sem perder velocidade; dois sucessos, uma curva em 90°; três sucessos, uma curva para a retaguarda. Considere um acréscimo de +1 dificuldade por turno de uma carga.

O PASSADO

As informações aqui encontradas valem para um período imediatamente anterior à terceira Final Fight. Na época da primeira grande aventura de Guy e Cody, eles eram significativamente menos poderosos... Haggar também

tinha menos experiência, mas a diferença é muito pouca.

- **Guy:** Força 3, Destreza 5, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4. Prontidão 3, Perspicácia 2, Manha 3, Luta às Cegas 3, Furtividade 4. Fama 0, Aliados 2, Arena 0. Soco 2, Chute 3, Apresamento 2, Bloqueio 3, Esportes 4, Foco 0. Manobras Especiais: retirar Rekka Ken, Houzantou, Light Feet, Air Suplex, Energy Ball, Bushin Musou Renge e todos os combos (com exceção de Knee Basher – Throw). Glória 0, Honra 5, Posto 1. Chi 5, Força de Vontade 5, Saúde 12.

- **Cody:** Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Manipulação 2, Raciocínio 2. Interrogação 1, Manha 3, Intimidação 3. Aliados 2. Soco 3, Chute 3, Apresamento 3, Bloqueio 2, Foco 0, Faca 3, Arremesso 0. Manobras Especiais: retirar Criminal Upper e Air Throw (e obviamente, os combos em que essas manobras aparecem). Glória 3, Honra 3, Posto 2. Chi 3, Força de Vontade 5, Saúde 13.

- **Haggar:** Força 5, Vigor 5. Apresamento 5, Esportes 3. Fama 1, Contatos 3. Manobras: retirar Buffalo Punch (e obviamente os combos em que essa manobra aparece).

- **Sodom:** Força 4, Destreza 2, Vigor 5. Intimidação 3. Apresamento 3, Espada 2, Faca 2, Nunchaku 0. Manobras Especiais: retirar Bustumetsu Buster e Daikyou Burning (e os combos em que essas manobras aparecem). Chi 2, Força de Vontade 5, Saúde 13. Glória 4, Honra 1. Posto 2.

- **Rolento:** Força 2, Vigor 4. Intimidação 4, Manha 4. Antecedentes: retirar Apoio 5. Chute 2, Bloqueio 2. Manobras Especiais: retirar Air Throw. Força de Vontade 6, Saúde 12. Glória 3, Honra 0. Posto 2.



O FUTURO

35 anos depois da última Final Fight, Capitão Commando e seus três companheiros fiéis se levantam contra uma organização criminosa com sede em Metro City, mas espalhada pelo mundo e pelo espaço. Os criminosos futuristas que eles têm que combater são dotados de um poder secreto, oculto e maligno. Muitos deles são super-criminosos, com habilidades além das dos mortais comuns. O líder de todos os super-criminosos é Scumocide, um gigante alienígena com chifres e poder descomunal.

A seguir, fichas dos principais heróis desse cenário:

- Captain Commando (Capitão Comando):** líder da equipe, sua roupa permite que ele lance chamas e manipule a eletricidade através de suas luvas de energia.
 Estilo: Forças Especiais.
 Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4.
 Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 2, Condução 4, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Arena 2, Computador 4, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 2.
 Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Item de Poder 9 (Shock Treatment, Fireball, Yoga Flame)
 Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4
 Manobras Especiais: Jump, Throw
 Combos: Jab-Strong-Forward (dizzy)
 Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20.
- Mack:** múmia alienígena que utiliza facas.
 Estilo: Forças Especiais.
 Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4.
 Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Manha 2, Condução 2, Segurança 2, Sobrevivência 3, Computador 4, Medicina 4, Mistérios 4.
 Antecedentes: Aliados 5.

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Faca 5.

Manobras Especiais: Jump, Throw, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline (pode usar com as facas).

Combos: Jumping Faca Strong-Strong-Faca Fierce (dizzy).
 Chi 2, Força de Vontade 8, Saúde 20.

- Hoover:** literalmente, o cérebro. Utiliza um robo com armadura mecânica com mísseis e golpes de luta livre.
 Estilo: Luta Livre.

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Condução 2, Segurança 4, Computador 5.

Antecedentes: Aliados 5, Cibernético 5.

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 3.

Manobras Especiais: Jump, Throw, Pile Driver, Buffalo Punch.

Combos: Bloqueio para Pile Driver, Jab-Strong-Buffero Punch (dizzy).

Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 20.

- Ginzu [Shô]:** o braço direito do Capitão. Suas habilidades são relacionadas à arte do Ninjutsu. Alguns o relacionam ao Bushinryu.

Estilo: Ninjutsu.

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

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 4, Manha 3, Luta às Cegas 4, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 3.

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Herança do Clã 3, Sensei 4.

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 2, Espada 5, Arremesso 4.

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Slide Kick, Throw.

Combos: Jab-Strong-Espada Strong (dizzy), Espada Strong-Espada Fierce (dizzy).

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20.



Capítulo 3:

Extras!

NOVAS LENDAS DO CIRCUITO STREET FIGHTER

Os personagens a seguir fazem parte de uma linha alternativa do enredo de **Street Fighter**. Trata-se de lutadores com históricos entrelaçados aos dos Guerreiros Mundiais que podem ser incluídos em qualquer crônica. Embora seu universo tenha eventos conflitantes com o cânone – como a morte de Akuma nas mãos de Kairi, por exemplo –, os personagens existem no universo canônico de **Street Fighter**. Caberá ao Narrador decidir quais fatos são verdadeiros de suas histórias, e quais não são. Eles são atuantes principalmente nos anos finais da fase Lendas do Passado e no período apresentado no livro básico e nos suplementos de **Street Fighter**.

Os personagens podem surgir em qualquer campanha como novos Guerreiros Mundiais, que o Narrador pode adicionar para melhorar o seu cenário ou para completar o torneio. Como em outros casos deste livro, não foi definida Situação Autal, ou mesmo Posto, nos personagens. Isso acontece porque o Narrador deverá definir isso, podendo adotá-los, também, como lutadores fortes, de Posto 7 ou 8, mas ainda fora da elite.



Allen Snider

Allen era considerado o campeão indiscutível de Karatê nos Estados Unidos. Ele praticou várias formas de Karatê e adquiriu um infundável nível de habilidades. Temido em todo o país, rapidamente se tornou tremendamente popular. Allen seria a “versão americana” de Bruce Lee, se não ocorresse um pequeno acontecimento. Allen entrou em um torneio de Karatê. Obviamente, já se considerava campeão. O primeiro combate estava praticamente assegurado, pois enfrentaria um desconhecido homem chamado Ken Masters. Allen zombou de seu oponente e lhe assegurou que o derrotaria em poucos segundos. Mas Allen foi surpreendido pela técnica de Ken, muito superior à sua. Allen havia perdido a luta. O público calou-se. Ken advertiu a Allen que havia outros lutadores que ele jamais poderia derrotar. Allen se interessou nas habilidades e arte que Ken tinha e decidiu segui-lo como uma sombra para aprender as técnicas que o tiraram o título de campeão. Talvez, só assim poderia voltar a tomar o lugar como o maior lutador.

Jogando com Allen: Você tende a ser divertido e despreocupado. A glória do passado fez de você alguém zombador e muito convencido, mas após perder de Ken, você teve o seu carisma de volta. Sua vida é lutar e o faz para ser o mais forte, como a maioria dos adeptos do Karatê Shotokan.

Aparência: Allen é loiro, tem uma altura média e um ar despreocupado. Fora das arenas costuma vestir roupas casuais, como camisetas e calças jeans. No ringue utiliza um *gi* azul, com uma camiseta preta de algodão por baixo. Também coloca faixas nos punhos antes de grandes combates.

EUA, Sudeste, Base de Allen: Allen nada tem a ver com os militares ou mesmo com Guile. No entanto, após vê-lo lutar, e ver como sua arena era popular e próxima da sua casa, Allen resolveu tentar dividi-la com ele. Guile, reconhecendo o campeão que Allen era, cedeu. Agora ele luta nesse lugar, assim como o militar.



Estilo: KARATÊ		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: COMPETIDOR		Assinatura: GRITO DE VITÓRIA	
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	6
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●●	Glória	8
Vigor	●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	1
Outras Características				Manobras e Poderes			
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	●○○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov. Especial
Interrogação	○○○○○	Condução	●●●○○	Jab	7	9	4
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●○○○	Strong	5	11	4
Perspicácia	○○○○○	Segurança	○○○○○	Fierce	4	13	3
Manha	●●●○○	Furtividade	●○○○○	Short	6	10	4
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	○○○○○	Forward	5	12	3
Arena	●○○○○	Aliados	●●●●●	Roundhouse	3	14	3
Computador	●○○○○	Arena	●●●○○	Apresamento	5	9	Um Ignora Bloqueio
Investigação	○○○○○	Empresário	●●●●●	Bloqueio	9	-	- +4 abs
Medicina	●●○○○	Fama	●●●●○	Movimento	8	-	7
Mistérios	●●●○○	Recursos	●●●○○	Foot Sweep	3	13	2 Agachamento; Knockdown
Estilos	●●●○○		○○○○○	Brain Cracker	5	12	Um Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Chi		Força de Vontade		Fireball	2	10	- Alcance 7, 1 Chi
●●●●●●●●○○		●●●●●●●●○○		Dragon Punch	5	16	2 Knockdown vs. Aérea; empurra 1 hex para trás; esquiva de projéteis; 1 FV
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Jump	8	-	4 Aérea; esquiva de projéteis
Saúde				Hurricane Kick	5	9	3 Aérea, bate e empurra, 1 Chi, 1 FV
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Justice Fist	5	15	3 Knockdown, empurra 1 hex, 1 Chi, pode gastar 1 FV pra defletir projétil
□□□□□□□□□□□□□□□□				Kippup	-	-	-
				Combos: Jumping Roundhouse para Justice Fist (dizzy), Hurricane Kick para Fireball (dizzy), Short para Brain Cracker			
				Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apres. 4, Esportes 4, Foco 3			

Blair Dame

Filha de uma poderosa família européia, sempre pareceu viver uma vida pacífica. Seus pais sempre lhe deram de tudo e sempre desfrutou do que seu coração desejava. Porém nem tudo era completo para Blair, ela sentia que havia algo que faltava em sua vida e que sua família não estava suficientemente segura apesar da forte segurança que Blair continha. Por isso, Blair pediu a seus pais que lhe arrumassem um professor de artes marciais. Blair se converteu em uma forte mulher, preparada para qualquer coisa. Apesar disso, ela ainda não se sentia satisfeita, e seguia com a sensação que algo lhe faltava. Graças às boas relações entre as famílias Dame e Purna (duas das famílias mais ricas do mundo), as filhas de ambas as famílias se converteram em excelentes amigas. O nome da outra menina era Pullum. Ambas sempre mantiveram uma boa amizade, se ajudando, compartilhando as coisas... Agora, Pullum tem uma oferta para Blair: Ir atrás de uma organização criminosa chamada Shadaloo. Blair queria saber o que havia ocorrido com o avô de Pullum, porém também queria enfrentar os melhores lutadores do mundo para melhorar suas habilidades. Com uma missão em sua mente, Blair, junto de Pullum, partiu em busca de sua vingança e boas lutas.

Jogando com Blair: Você é determinada e adora desafios. É muito confiante, mas não gosta de conseguir as coisas por causa de sua aparência. Você adora a amiga Pullum, e quer ajudá-la em sua busca.

Aparência: Blair é uma linda mulher. Tem um rosto e olhar sedutores, e um corpo muito bem feito. Veste

roupas acrobáticas e tem exóticos cabelos azuis. Apesar de ser incrivelmente bonita, ela não liga tanto para aparência.

Irlanda, Rua de Blair: Esta pacata, porém, bela cidade, foi o local escolhido por Blair para realizar as suas lutas no circuito Street Fighter. Tendo como fundo um grande chafariz e inúmeras casas, de várias cores e tamanhos, as batalhas são travadas ao entardecer, quando as pessoas, de suas sacadas ou portas, se reúnem para assistir Blair lutando. Ainda é possível observar a bandeira da Irlanda ostentada, e logo atrás, um grande relógio.



Estilo: KICKBOXING		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: AVENTUREIRA		Assinatura: CABELOS AZUIS		
Força	●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●○○○	Honra	6	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	7	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	7	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●○○○	Jab	8	9	5	
Intimidação	●●○○○	Liderança	●●○○○	Strong	6	11	5	
Perspicácia	○○○○○	Segurança	○○○○○	Fierce	5	13	4	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○	Short	7	11	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	○○○○○	Forward	6	13	4	
Arena	●●○○○	Aliados	●●●●●	Roundhouse	4	15	4	
Computador	●●○○○	Arena	●●●○○	Apresamento	6	8	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	○○○○○	Empresário	●●●○○	Bloqueio	10	-	-	+4 abs
Medicina	●○○○○	Fama	●●○○○	Movimento	9	-	8	
Mistérios	○○○○○	Recursos	●●●○○	Spin Back Fist	5	12	6	
Estilos	●○○○○			Power Upper	5	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Chi	●●○○○○○○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	Foot Sweep	4	14	3	Agachamento; Knockdown
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□	Tiger Knee	9	13	5	Knockdown; Aérea; esquiva de projétil como Jump, 2 FV
		Saúde	●●●●●●●●●●●●●●	D. Hit Kick	4	12	3	Role o dano duas vezes
			□□□□□□□□□□□□	Double Dread Kick	4	12/15	6	Bate, empurra e bate de novo, 1 FV
				Throw	4	10	Um	Joga a 5 hex; Knockdown
				Knee Basher	5	15	Um	Apres. Sustentado; knockdown
				F. Slide Kick	6	13	5	Knockdown
				Shoot Upper	5	12;13	4	2 hits, bate empurra, 1 FV
				Jump	9	-	5	Aérea; esquiva de projéteis
Combos: Spinning Back Fist para Shoot Upper (dizzy), Bloqueio para Tiger Knee para Knee Basher, Throw para Forward Slide Kick (dizzy) Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 4, Apres. 3, Esportes 5, Foco 2								

Cracker Jack

Nos primeiros dias de sua aparição, a Shadaloo aceitava qualquer membro. Cracker Jack foi um destes. Rude e brutal, sempre buscava lutas e rapidamente escalou posições na Shadaloo. no entanto, Jack queria um posto maior. Sua vocação era a ação, não estar sentado todo dia planejando as missões da Shadaloo. Isto provocou problemas com o alto mando da Shadaloo. Mesmo assim, não abandonou a organização, porém desta vez iria trabalhar sozinho, sem receber ordens de ninguém, fazendo as coisas a sua maneira. A Shadaloo não perdeu a confiança nele, e de vez em quando lhe encomendava certas tarefas, as quais Jack cumpria perfeitamente. Um dia, a organização mandou para Jack treinar vários soldados, para fazer deles eficientes guerreiros. Jack viu isto como um insulto, porém treinou estes homens... porém pessimamente. Essa era sua forma de pensar: A seu modo ou a nenhum.

Jogando com Cracker Jack: Você tem personalidade forte. Se acha o melhor em tudo que faz, e o mundo deve girar ao seu redor. Tem planos grandes e age sempre pensando em tudo. Na luta, é muito agressivo, usando tudo que está ao seu alcance para vencer.

Aparência: Jack é musculoso e tem lisos cabelos castanhos. Usa um chapéu comum entre empresários de boxeadores. Lembra muito um boxeador dos anos 20 até mesmo nas roupas, com uma gravata vermelha e uma camisa branca. Tem um olhar frio.



Estilo: KICKBOXING		Escola: AUTODIDATA		Conceito: EX-CRIMINOSO		Assinatura: COSTELETAS		
Força	●●●●●●	Carisma	●●●○○○	Percepção	●●●●○○	Honra	2	
Destreza	●●●○○○	Manipulação	●●●○○○	Inteligência	●●●○○○	Glória	1	
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●○○○	Raciocínio	●●●●○○	Posto	1	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○○	Luta às Cegas	○○○○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	●●●●●●	Condução	●●●○○○	Jab	5	11	2	
Intimidação	●●●●●●	Liderança	●●●●○○	Strong	3	13	2	
Perspicácia	○○○○○○	Segurança	●●●○○○	Fierce	2	15	1	
Manha	●●●●○○	Furtividade	●●○○○○	Short	4	11	2	
Lábia	●●●●○○	Sobrevivência	●○○○○○	Forward	3	13	1	
Arena	●●○○○○	Apoio	●●●○○○	Roundhouse	1	15	1	
Computador	○○○○○○	Recursos	●●○○○○	Apresamento	3	9	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	●●○○○○			Bloqueio	7	-	-	+4 abs
Medicina	●●○○○○			Movimento	6	-	5	
Mistérios	○○○○○○			Power Upper	2	15	Um	Knockdown vs. Aérea
Estilos	●●○○○○			Foot Sweep	1	14	0	Agachamento; Knockdown
Chi				Força de Vontade				
●●●●●●○○○○○○				●●●●●●●●●●●●				
□□□□□□□□□□				□□□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□								
Combos: Power Uppercut para Dashing Punch (dizzy), Soccer Kick para Turn Punch (dizzy), Short para Soccer Kick Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 2, Bastão 5								

Doctrine Dark

Como comandante de um batalhão do exército dos Estados Unidos, D. Dark era considerado um soldado exemplar: tinha excelentes habilidades, velocidade e um excelente uso de armas brancas e explosivos. Era um modelo a seguir para os seus soldados e confiava neles como eles confiavam nele. Um dia, D. Dark e seu batalhão foram designados às ordens de Guile e foram encomendados em uma difícil missão de infiltração na base inimiga.

D. Dark não sabia que enfrentaria um militar insano, porém um gênio em estratégia e táticas: Rolento. Os homens de Rolento emboscaram os de D. Dark. A jovem tropa de D. Dark foi destruída rapidamente. O mesmo D. Dark foi gravemente ferido e estava a ponto de morrer, mas Guile apareceu e o salvou. D. Dark permaneceu muitos dias no hospital, sem nenhuma esperança de vida. Todos os médicos diziam que ele não teria salvação. Porém uma manhã, Dark desapareceu. Escapou do hospital e ninguém o encontrou.

Muito tempo depois, traumatizado por ter sido terrivelmente ferido na guerra, apareceu como um homem que só podia viver com um tecnológico respirador artificial e com um imenso desejo de fazer sofrer o mesmo que ele o culpado pelo seu destino: Guile.

Jogando com Doctrine Dark: Você se tornou um homem frio. Odeia de todo coração Guile, e fará de tudo para se vingar dele. Não tem mais nenhum senso de honra. Uma luta é uma guerra pra você. Não há como ser feliz no estado em que está. Para melhorar sua vida, só mesmo acabando com Guile.

Aparência: Doctrine Dark é um homem relativamente alto e esbelto. Usa roupas azuis que vieram de sua divisão militar. Tem cabelos loiros e um olhar muito frio e vazio. Usa uma máscara para poder respirar.

A Máscara de D. Dark: Ele usa uma máscara eletrônica de respiração. Se ela for quebrada ou tirada dele, é como se ele estivesse se afogando. Ela tem Vigor 7 e Saúde 5.

EUA, Esgotos de D. Dark: Doctrine Dark luta em esgotos. Este local imundo e onde a água alcança os tornozelos caiu como uma luva para as pretensões de Doctrine Dark, nas quais consistem em não ser descoberto enquanto não efetuar a sua vingança.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: FORÇAS ARMADAS		Conceito: EX-MILITAR		Assinatura: MÁSCARA		
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	3	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	1	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	1	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●●●	Jab	7	9	4	
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○	Strong	5	11	4	
Perspicácia	○○○○○	Segurança	●●●●○	Fierce	4	13	3	
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●○	Short	6	9	4	
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●●○	Forward	5	11	3	
Arena	○○○○○	Arena	●○○○○	Roundhouse	3	13	3	
Computador	●●○○○			Apresamento	5	10	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	○○○○○			Bloqueio	9	-	-	+4 abs
Medicina	●●●●○			Movimento	8	-	7	
Mistérios	○○○○○			Power Upper	4	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Estilos	○○○○○			Foot Sweep	3	12	2	Agachamento; Knockdown
Chi				Força de Vontade				
●●●●●●●○○○				●●●●●●●●●○○				
□□□□□□□□□□				□□□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□□□□□								
Combos: Chicote Fierce para Chicote Apresamento (dizzy), Foot Sweep para Back Roll Throw, Killing Blade para Dark Spark (dizzy) Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 3, Armas Pesadas 3, Faca 5, Chicote 6								

Darun Mister

Como campeão de uma organização privada de luta livre, Darun lutava constantemente e estava invicto por muito tempo. Porém, Darun não se sentia totalmente feliz. Sentia que não tinha suficiente competência, que muito de seus oponentes se rendiam antes do tempo e que havia muitas apostas em seu favor, visto que a organização de luta livre estava sendo patrocinada por muitos homens ricos de todo o mundo. Darun sentia que precisava de muito mais para provar suas habilidades. A vida de Darun mudou quando, um dia, um de seus patrocinadores, a família Purna - proveniente da Arábia e uma das mais ricas do mundo - o contratou para uma importante tarefa que nada tinha a haver com lutas no ringue. Agora, seu ringue seria o mundo, devido a ter se convertido no guarda-costas da filha da família Pullum em sua viagem para encontrar a organização criminal Shadaloow devido um incidente ocorrido com seu avô. Darun aceitou, não somente pelo dinheiro, mas pela oportunidade de mostrar suas técnicas contra os melhores lutadores do mundo.

Jogando com Darun: Você é sério e compenetrado. Gosta de provocar um oponente com atitudes e golpes, mas não com palavras ou gestos desleais. Quer se aventurar e faz de tudo para proteger a bela Pullum.

Aparência: Darun é muito forte, apesar de não ser tão grande quanto Zangief e T. Hawk. Tem uma aparência carrancuda e usa roupas de luta livre dentro do ringue. Fora, usa roupas largas e raramente ternos – apenas quando não pode usar outra coisa, como em festas da família Purna.

Índia, Deserto de Darun: Darun Mister adquiriu este pedaço de terra num deserto indiano apenas para poder disputar suas lutas particulares pelo circuito Street Fighter sem a intromissão de seus patrocinadores, que lhe ditavam as regras. Darun foi até este deserto e ali não construiu uma arena ou mesmo refletores. As únicas coisas que Darun colocou foram enormes monumentos de ouro, tanto de animais quanto de humanos. Como não há luz artificial e as batalhas ocorrem sempre de dia, as areias do deserto ficam com temperaturas elevadas.



Estilo: LUTA LIVRE		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: EX-WRESTLE		Assinatura: LEVANTA O BRAÇO																																																																																																
Força	●●●●●●●●	Carisma	●●●○○○	Percepção	●●●○○○	Honra	6																																																																																															
Destreza	●●○○○○	Manipulação	●●○○○○	Inteligência	●●●○○○	Glória	8																																																																																															
Vigor	●●●●●●●●	Aparência	●●○○○○	Raciocínio	●●●○○○	Posto	1																																																																																															
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																		
Prontidão	●●●○○○	Luta às Cegas	○○○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel.</th> <th>Dano</th> <th>Mov.</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>14</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>13</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>15</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>2</td><td>13</td><td>Um</td><td>Ignora Bloqueio</td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 abs</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>0</td><td>14</td><td>0</td><td>Agachamento; Knockdown</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>1</td><td>13</td><td>4</td><td>Ambos voam por 2 hex; +2 VEL na próxima se for Apres., Knd</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>2</td><td>15</td><td>Um</td><td>Apres., knockdown</td></tr> <tr><td>Air Suplex</td><td>1</td><td>17</td><td>2</td><td>Aér, apres, knockdown</td></tr> <tr><td>Pile Driver</td><td>0</td><td>17</td><td>Um</td><td>Apres., knockdown</td></tr> <tr><td>S. Pile Driver</td><td>0</td><td>20</td><td>Dois</td><td>Apres., knockdown; 2 FV</td></tr> <tr><td>Darun Catch</td><td>5</td><td>15</td><td>Um</td><td>Interrompe soco/chute; absorve com Bloqueio, depois arremessa a 13 hexes e knockdown; 1 FV</td></tr> <tr><td>Grap. Defense</td><td>6</td><td>-</td><td>1</td><td>+6 abs contra Apres.</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>5</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea; esquivas de projéteis</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial	Jab	4	10	2		Strong	2	12	2		Fierce	1	14	1		Short	3	11	2		Forward	2	13	1		Roundhouse	0	15	1		Apresamento	2	13	Um	Ignora Bloqueio	Bloqueio	6	-	-	+4 abs	Movimento	5	-	5		Foot Sweep	0	14	0	Agachamento; Knockdown	Flying Tackle	1	13	4	Ambos voam por 2 hex; +2 VEL na próxima se for Apres., Knd	Suplex	2	15	Um	Apres., knockdown	Air Suplex	1	17	2	Aér, apres, knockdown	Pile Driver	0	17	Um	Apres., knockdown	S. Pile Driver	0	20	Dois	Apres., knockdown; 2 FV	Darun Catch	5	15	Um	Interrompe soco/chute; absorve com Bloqueio, depois arremessa a 13 hexes e knockdown; 1 FV	Grap. Defense	6	-	1	+6 abs contra Apres.	Jump	5	-	2	Aérea; esquivas de projéteis
Manobra	Vel.	Dano	Mov.					Especial																																																																																														
Jab	4	10	2																																																																																																			
Strong	2	12	2																																																																																																			
Fierce	1	14	1																																																																																																			
Short	3	11	2																																																																																																			
Forward	2	13	1																																																																																																			
Roundhouse	0	15	1																																																																																																			
Apresamento	2	13	Um					Ignora Bloqueio																																																																																														
Bloqueio	6	-	-					+4 abs																																																																																														
Movimento	5	-	5																																																																																																			
Foot Sweep	0	14	0					Agachamento; Knockdown																																																																																														
Flying Tackle	1	13	4					Ambos voam por 2 hex; +2 VEL na próxima se for Apres., Knd																																																																																														
Suplex	2	15	Um					Apres., knockdown																																																																																														
Air Suplex	1	17	2					Aér, apres, knockdown																																																																																														
Pile Driver	0	17	Um					Apres., knockdown																																																																																														
S. Pile Driver	0	20	Dois					Apres., knockdown; 2 FV																																																																																														
Darun Catch	5	15	Um					Interrompe soco/chute; absorve com Bloqueio, depois arremessa a 13 hexes e knockdown; 1 FV																																																																																														
Grap. Defense	6	-	1	+6 abs contra Apres.																																																																																																		
Jump	5	-	2	Aérea; esquivas de projéteis																																																																																																		
Interrogação	○○○○○○	Condução	●●○○○○																																																																																																			
Intimidação	●●●●●●	Liderança	●●●○○○																																																																																																			
Perspicácia	○○○○○○	Segurança	○○○○○○																																																																																																			
Manha	●●○○○○	Furtividade	●○○○○○																																																																																																			
Lábia	○○○○○○	Sobrevivência	●●○○○○																																																																																																			
Arena	●●○○○○	Apoio	●●●○○○																																																																																																			
Computador	○○○○○○	Arena	●●○○○○																																																																																																			
Investigação	○○○○○○	Fama	●●●○○○																																																																																																			
Medicina	●○○○○○	Recursos	●●●○○○																																																																																																			
Mistérios	○○○○○○		○○○○○○																																																																																																			
Estilos	●○○○○○		○○○○○○																																																																																																			
Chi		Força de Vontade																																																																																																				
●●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●●●●●																																																																																																				
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																				
Saúde																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																						

Hokuto

Hokuto vivia em uma família muito unida. Sua mãe morreu quando ela era pequena, porém desde então seu pai a treinou em seu próprio estilo marcial de Okinawa: o Kobujutsu. Além de seu pai, Hokuto vivia com seu irmão maior, o sempre problemático Kairi, e sua irmã menor, a simpática Nanase. Hokuto amava sua família. Era realmente feliz em poder estar com eles. No entanto, tudo mudou. Um dia, Kairi se foi. Isto deixou Hokuto em uma tremenda depressão. Seu pai já era muito velho e estava doente e o que ele mais queria antes de morrer era poder ver seu filho novamente. Hokuto não sabia o que fazer. No entanto, o destino fez com que ela se encontrasse com seu irmão, porém estranhamente Kairi não se lembrava de nada, apresentava um estranho e obscuro tipo de amnésia e com uma obsessão de lutar com quem encontrasse, crendo assim, que recordaria seu passado. Hokuto tentou conversar com ele, mas por pouco isto não custou a sua vida. Hokuto jurou que traria de volta Kairi. A única coisa que pode fazer é buscar o homem que conhece o Poder Obscuro e saber das verdadeiras razões da amnésia de Kairi.

Jogando com Hokuto: Você é determinada e forte por fora, mas é fraca por dentro. Está angustiada pelo que está acontecendo, e quer de qualquer forma trazer seu irmão de volta. Seus medos interiores costumam levá-la a cometer atos genocidas, mas você nunca foi assim. O que estará acontecendo agora?

Aparência: Hokuto é de média altura. Veste as tradicionais roupas de seu estilo, que se parecem muito

com as de Aikidô. Ela é bonita, apesar de não chamar tanta atenção assim. Seu olhar é triste.

Japão, Floresta de Hokuto: Hokuto costuma lutar durante a noite, quando apenas alguns refletores iluminam o local. Ela luta em frente à sua pequena casa vermelha, que se localiza entre as várias árvores que adquirem o aspecto avermelhado devido à fraca iluminação. Também é possível enxergar outras casas, observando através do horizonte. Poucos desafios são realizados nesse local.



Estilo: KOBUJUTSU		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: ESTUDANTE		Assinatura: FAIXA NA CABEÇA		
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○	Honra	8	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○	Glória	5	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	7	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●●	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	○○○○○	Condução	○○○○○	Jab	7	8	5	
Intimidação	○○○○○	Liderança	●●○○○	Strong	5	10	5	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○	Fierce	4	12	4	
Manha	●●○○○	Furtividade	●●●●○	Short	6	9	5	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●●●○	Forward	5	11	4	
Arena	●○○○○	Aliados	●●●○○	Roundhouse	3	13	4	
Computador	○○○○○	Arena	●●○○○	Apresamento	5	8	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	●●○○○	Recursos	●○○○○	Bloqueio	9	-	-	+4 Abs
Medicina	●●○○○	Sensei	●●●○○	Movimento	8	-	8	
Mistérios	●●○○○			Wounded				Alvo tem -2 VEL chutes e -2 MOV em todas as manobras por 2 turnos
Estilos	●●●○○			Knee	3	12	4	
Chi				Força de Vontade				
●●●●●●●○○○				●●●●●●●●●●●●				
□□□□□□□□□□				□□□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□□□□□								
Combos: Wounded Knee para Slide Kick (dizzy), Punch Defense para Lunging Punch (dizzy) Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apres. 4, Esportes 5, Foco 5								

Pullum Purna

Vendo Blair praticando artes marciais, o pai de Pullum decidiu fazer o mesmo com a sua filha. Conseguiu os melhores treinadores que se poderia encontrar e estes ensinaram a Pullum a lutar. Pullum não parecia muito feliz com a ideia, pois sua natureza era pacífica demais. Sem escolha, aceitou o treinamento sem saber que mais tarde, estes novos conhecimentos seriam muito úteis. Um dia, Pullum caminhava próxima ao palácio de seu avô e decidiu entrar, para fazer uma agradável visita. Ao chegar, notou com estranheza que não havia barulho algum dentro do palácio. Entrou no quarto de seu avô e o viu encostado na cama. Pullum chegou com calma, a fim de despertá-lo, porém sua surpresa foi maior quando viu que seu avô não estava dormindo, mas sim em estado de hipnose. Após alguns instantes, ele morreu. Pullum encontrou um estranho livro sobre a cama, o pegou e leu umas letras, escritas com muito esforço por seu avô: "Shadaloo". Movida pela tristeza e pela raiva, Pullum jurou que encontraria a Shadaloo e o faria pagar pelo dano que causou ao seu avô. Agora, Pullum corre o mundo com sua amiga Blair e um guardacostas, Darun Mister, buscando vingar a morte de seu avô.

Jogando com Pullum: Você é divertida e pacífica por natureza, e adora se divertir e passear. Mas quando o assunto é a Shadaloo, você muda. Seu avô era muito importante para você, e agora você vê um sentido em ter aprendido a lutar. Quem quer que seja, você fará pagar.

Aparência: Pullum poderia facilmente ser considerada uma das mais belas mulheres do mundo! Tem um ar infantil e usa roupas persas, principalmente na arena.

Na sua volta pelo mundo, prefere vestir roupas adequadas com o lugar onde está. Carrega um tamborim pra onde vai.

Arábia, Templo de Pullum: Esta arena foi construída dentro do castelo da família Purna, tendo como principal objetivo o patrocínio de lutas de artes marciais. Como um a poderosa família, os Purna não contiveram gastos. Os pilares que sustentam o templo são feitos, em parte, de ouro, além de possuírem belas cortinas vermelhas. Também há um majestoso e confortável carpete azul, que forra todo o chão da arena. É possível ver grandiosos castelos e edificações antigas ao fundo.



Estilo: WU SHU		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: VINGADORA		Assinatura: TOCA TAMBORIM	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●○	Honra	6
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●○○○	Glória	5
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●	Posto	1

Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●○○○	Jab	8	7	5	
Intimidação	○○○○○	Liderança	●●●○○	Strong	6	9	5	
Perspicácia	○○○○○	Segurança	○○○○○	Fierce	5	11	4	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○	Short	7	10	5	
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●○○○	Forward	6	12	4	
Arena	●○○○○	Aliados	●●●●●	Roundhouse	4	14	4	
Computador	●●○○○	Arena	●●●●●	Apresamento	6	7	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	●●○○○	Fama	●●○○○	Bloqueio	10	-	-	+4 Abs
Medicina	●○○○○	Recursos	●●●●○	Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●○○○	Staff	●○○○○	Power Upper	5	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Estilos	●●●○○		○○○○○	Foot Sweep	4	13	3	Agachamento; Knockdown
Chi	●●○○○○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○	Femina Wind	9	-	5/9	Movimente-se após o salto, 1 Chi
	□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	Alacier Wrist	5	10	Dois	Interrompe, bate e move, evitando
Saúde				Air Throw	8	12	5	Apres., Aérea; Knockd; arremessa 3 hex; continua o mov., 1 FV
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Knee Basher	5	14	Um	Apres.Sustentado; Knockdown
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Throw	4	9	Um	Apres..Joga a 4 hexes; Knockdown
				Flying T. Kick	6	16	3	Kn vs. Aér; emp 1 hex, aér, 1 FV
				Cannon Drill	8	11	7	Movimento em linhareta, 1 FV
				F. Body Spear	6	12	6	Aér.; esq de proj.; Linha Reta, 1 FV
				Jump	9	-	5	Aérea; esquivade projéteis
				Ax Kick	5	14	3	Mesmo hex; Knockdown vs. Aérea; Acerta Agachamento; Aérea
Combos: Bloqueio para Knee Basher (dizzy), Cannon Drill para Flying Thrust Kick (dizzy), Flying Body Spear para Flying Thrust Kick (dizzy) Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 4, Apres. 3, Esportes 5, Foco 4								

Cycloids

Há algum tempo, dois Cyborgs foram criados como protótipos de lutadores do futuro, os quais teriam as melhores técnicas dos melhores lutadores do mundo e os combinariam em um só e muito poderoso guerreiro. Por quem foram criados, isto é um mistério. Cycloid Beta foi o primeiro. Vivendo abaixo da terra (algo como um Refúgio Subterrâneo), tomou a identidade de um “Semi Super-Herói” agora enfrenta os lutadores dos quais tomou suas técnicas para demonstrar sua efetividade e assim melhorar os níveis de habilidade e poder. Cycloid Gamma, o segundo dos cyborgs criados, é diferente de Cycloid Beta; ele gosta de viver a vida como um humano comum, e inclusive criou seu próprio “Cachorro do Futuro”.

Cycloid Beta

Jogando com Cycloid Beta: Você sabe que não é um humano e sabe que jamais o aceitarão. Você é um pouco impulsivo, apesar de medir seus atos como qualquer robô. Gosta de parecer um herói para os humanos que o rejeitaram, e por isso luta. Isso parece preencher o vazio que há dentro de você.

Aparência: Cycloid Beta tem uma aparência bem peculiar. Não tem traços físicos ou faciais, sendo um pouco insubstancial. A luz do sol é capaz de atravessar o seu corpo transparente azulado, e qualquer sombra que projete é bem fraca. Raramente é visto durante o dia, e costuma aparecer para fazer algum ato heróico. Às vezes sorri, mas poucos podem perceber isso.

Nota: O Narrador deve atribuir ao Cycloid Beta os efeitos do Elemental Skin da Água



Estilo: MIX DE ESTILOS		Escola: NENHUMA		Conceito: EXPERIMENTO		Assinatura: PELE LÍQUIDA	
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●	Honra	0
Destreza	●●●●●	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●●●●	Glória	3
Vigor	●●●●●	Aparência	○○○○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	4
Outras Características				Manobras e Poderes			
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●○	Manobra	Vel.	Dano	Mov. Especial
Interrogação	○○○○○	Condução	○○○○○	Jab	7	9	5
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●○○○	Strong	5	11	5
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●●○	Fierce	4	13	4
Manha	●●●○○	Furtividade	○○○○○	Short	6	10	5
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●●●●●	Forward	5	12	4
Arena	○○○○○	Cibernético	●●●●●	Roundhouse	3	14	4
Computador	●●●●●	Fama	●●○○○	Apresamento	5	9	Um Ignora Bloqueio
Investigação	○○○○○			Bloqueio	9	-	- +5 Abs
Medicina	●●●●●			Movimento	8	-	8
Mistérios	●●●●○			Shoot Upper	5	13	Dois 2 hits, bate empurra, 1 FV
Estilos	●●●●●			K. Basher	4	14	Um Apres. Sustentado, knckd.
Chi		Força de Vontade		F. Thrust Kick	5	16	3 Knockdown vs. Aérea; empurra 1 hex, aérea, 1 FV
●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●		Jump	8	-	4 Aérea; esquivas de projéteis
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Hurricane Kick	5	9	4 Aérea, bate e empurra, 1 Chi, 1 FV
Saúde				Justice Fist	5	15	4 Knockdown, empurra 3 hexes, 1 FV, pode gastar 1 Chi pra defletir projétil
●●●●●●●●●●●●●●●●							
□□□□□□□□□□□□□□□□							
Combos: Jumping Roundhouse para Justice Fist (dizzy), Hurricane Kick para Shoot Upper (dizzy), Bloqueio para Knee Basher							
Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5							

Cycloid Gamma

Jogando com Cycloid Gamma: Você é muito atraído pelo modo de vida dos humanos. Por isso acredita-se que tenha sido uma pessoa no passado, com a mente implantada no corpo cibernético. Você gosta muito de seu “cybercão” e da atenção que as pessoas lhe dão. Não sabe porque luta em torneios – mas na verdade foi programado para isso e nada pode fazer para parar...

Aparência: Cycloid Gamma é ainda mais peculiar que Cycloid Beta, feito apenas por contornos de metal. Nunca pode ser vista sua expressão, sua visão está em todos os pontos do corpo e sua voz é bem metálica. Ao contrário do que se pensa, é muito resistente.

Nota: O Narrador deve atribuir ao Cycloid Gamma o efeito de elevar para 7 a dificuldade de qualquer teste de dano contra ele.



Estilo: MIX DE ESTILOS	Escola: NENHUMA	Conceito: EXPERIMENTO	Assinatura: CORPO VAZADO																																																																																																																			
Força ●●●●●	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●●●	Honra 2																																																																																																																			
Destreza ●●●●●	Manipulação ●○○○○	Inteligência ●●●●●	Glória 3																																																																																																																			
Vigor ●●●●●	Aparência ○○○○○	Raciocínio ●●●●●	Posto 4																																																																																																																			
Outras Características		Manobras e Poderes																																																																																																																				
Prontidão ●●●●●	Luta às Cegas ●●●●○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel.</th> <th>Dano</th> <th>Mov.</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>10</td><td>Um</td><td>Ignora Bloqueio</td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea; esquivas de projéteis</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>12</td><td>Um</td><td>Apres., knockd., joga 5 hex</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>7</td><td>15</td><td>5</td><td>Apres. Knd., jd 3 hx, aé, 1FV</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>5</td><td>12</td><td>Um</td><td>Apres., knockdown</td></tr> <tr><td>Air Suplex</td><td>4</td><td>14</td><td>5</td><td>Apres. Knd., aé</td></tr> <tr><td>Ax Kick</td><td>4</td><td>14</td><td>3</td><td>Mesmo hex; Knd vs. Aérea; Acerta Agachamento; Aérea</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>5</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>F. B. Spear</td><td>5</td><td>13</td><td>6</td><td>Aér.;esq.proj.;Linha Reta, 1FV</td></tr> <tr><td>F. Slide Kick</td><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Turn Punch</td><td>4</td><td>14</td><td>Dois</td><td>Gaste 1 FV no 1º turno; -1 nos mods enquanto carrega; +1 dan porturno carregado; +1 vel a partir do 3º; máx de 4, 1 FV</td></tr> <tr><td>F. H. Stomp</td><td>5</td><td>11</td><td>7</td><td>Aér.;esq.proj.;Linha Reta, 1FV</td></tr> <tr><td>Scissor Kick</td><td>5</td><td>13</td><td>8</td><td>2 testes de dano; Aérea</td></tr> <tr><td>Dive Kick</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td>Aérea, afeta agachamentos</td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial	Jab	7	9	5		Strong	5	11	5		Fierce	4	13	4		Short	6	10	5		Forward	5	12	4		Roundhouse	3	14	4		Apresamento	5	10	Um	Ignora Bloqueio	Bloqueio	9	-	-	+5 Abs	Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea; esquivas de projéteis	Throw	3	12	Um	Apres., knockd., joga 5 hex	Air Throw	7	15	5	Apres. Knd., jd 3 hx, aé, 1FV	Suplex	5	12	Um	Apres., knockdown	Air Suplex	4	14	5	Apres. Knd., aé	Ax Kick	4	14	3	Mesmo hex; Knd vs. Aérea; Acerta Agachamento; Aérea	Head Butt	5	13	3		F. B. Spear	5	13	6	Aér.;esq.proj.;Linha Reta, 1FV	F. Slide Kick	5	12	5	Knockdown	Turn Punch	4	14	Dois	Gaste 1 FV no 1º turno; -1 nos mods enquanto carrega; +1 dan porturno carregado; +1 vel a partir do 3º; máx de 4, 1 FV	F. H. Stomp	5	11	7	Aér.;esq.proj.;Linha Reta, 1FV	Scissor Kick	5	13	8	2 testes de dano; Aérea	Dive Kick	5	12	4	Aérea, afeta agachamentos
Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial																																																																																																																		
Jab	7	9	5																																																																																																																			
Strong	5	11	5																																																																																																																			
Fierce	4	13	4																																																																																																																			
Short	6	10	5																																																																																																																			
Forward	5	12	4																																																																																																																			
Roundhouse	3	14	4																																																																																																																			
Apresamento	5	10	Um	Ignora Bloqueio																																																																																																																		
Bloqueio	9	-	-	+5 Abs																																																																																																																		
Movimento	8	-	8																																																																																																																			
Jump	8	-	5	Aérea; esquivas de projéteis																																																																																																																		
Throw	3	12	Um	Apres., knockd., joga 5 hex																																																																																																																		
Air Throw	7	15	5	Apres. Knd., jd 3 hx, aé, 1FV																																																																																																																		
Suplex	5	12	Um	Apres., knockdown																																																																																																																		
Air Suplex	4	14	5	Apres. Knd., aé																																																																																																																		
Ax Kick	4	14	3	Mesmo hex; Knd vs. Aérea; Acerta Agachamento; Aérea																																																																																																																		
Head Butt	5	13	3																																																																																																																			
F. B. Spear	5	13	6	Aér.;esq.proj.;Linha Reta, 1FV																																																																																																																		
F. Slide Kick	5	12	5	Knockdown																																																																																																																		
Turn Punch	4	14	Dois	Gaste 1 FV no 1º turno; -1 nos mods enquanto carrega; +1 dan porturno carregado; +1 vel a partir do 3º; máx de 4, 1 FV																																																																																																																		
F. H. Stomp	5	11	7	Aér.;esq.proj.;Linha Reta, 1FV																																																																																																																		
Scissor Kick	5	13	8	2 testes de dano; Aérea																																																																																																																		
Dive Kick	5	12	4	Aérea, afeta agachamentos																																																																																																																		
Interrogação ○○○○○	Condução ○○○○○																																																																																																																					
Intimidação ●●●●●	Liderança ●●○○○																																																																																																																					
Perspicácia ●●●●●	Segurança ●●●●○																																																																																																																					
Manha ●●●○○	Furtividade ○○○○○																																																																																																																					
Lábia ○○○○○	Sobrevivência ●●●●●																																																																																																																					
Arena ○○○○○	Cibernético ●●●●●																																																																																																																					
Computador ●●●●●	Mascote ●●○○○																																																																																																																					
Investigação ○○○○○																																																																																																																						
Medicina ●●●●●																																																																																																																						
Mistérios ●●●●○																																																																																																																						
Estilos ●●●●●																																																																																																																						
Cibernética ●●●○○																																																																																																																						
Chi	Força de Vontade																																																																																																																					
●●●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																					
□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□																																																																																																																					
Saúde																																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																						
Combos: Head Butt para Flying Body Spear (dizzy), Scissor Kick para Forward Slide Kick (dizzy), Ax Kick para Turn Punch (dizzy)																																																																																																																						
Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5																																																																																																																						

Garuda

A força da escuridão guarda muitos segredos. Garuda é um guerreiro que não está nem vivo nem morto. Este guerreiro percorre o mundo oculto entre as sombras e quando luta, não o faz apenas para ganhar, mas para matar. Não se sabe de onde veio, qual sua origem e tampouco se é um demônio ou um humano. É um perigoso guerreiro cheio de maldade em seu interior. Como fonte de maldade, Garuda sempre mantém contato com as auras malignas deste mundo. Desta forma, Garuda detecta as auras mais malignas do planeta, provenientes do Dark Shotokan (a forma letal que Goutetsu aboliu). Garuda busca com anciãs encontrar estas auras, para fazê-las ficar ao seu lado. Os ataques de Garuda são pavorosos por si mesmos, já que ele não parece ter ossos, sangue nem carne. As únicas coisas provenientes de seu corpo são afiados espinhos. Espinhos que vêm de sua alma cheia de ódio.

Jogando com Garuda: O sangue guerreiro corre em suas veias. Você luta pelo prazer da luta, mata pelo prazer de matar. Você quer poder e quer destruir todos os poderosos. Não sente medo ou alegria. Só luta e mata.

Aparência: Garuda é um ser muito alto e forte, com uma armadura antiga e um elmo medieval. Tem bagunçados cabelos rosados e uma máscara metálica. Sua presença causa um desconforto e temor nas pessoas.

Japão, Morada de Garuda: Um local completamente estranho. Esta é a definição da arena de Garuda. São árvores e animais pintados, de uma forma ridícula, nas

paredes, parecendo adquirir vida, se movimentando intensamente. No centro, também pintada, há uma mão segurando uma flor. Ratos também costumam aparecer durante as lutas, mas nada tão bizarro quanto o resto. Onde diabos você foi se meter?



Estilo: KARATÊ SHOTOKAN		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: DEMÔNIO		Assinatura: MÁSCARA SAMURAI																																																																																																																														
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●●	Honra	0																																																																																																																													
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●●	Glória	8																																																																																																																													
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	1																																																																																																																													
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																																
Prontidão	●●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel.</th> <th>Dano</th> <th>Mov.</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>9</td><td>Um</td><td>Ignora Bloqueio</td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 abs, dano 8 (Maka Wara)</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Power Upper</td><td>4</td><td>13</td><td>Um</td><td>Knockdown vs. Aérea</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>3</td><td>Agachamento; Knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>11</td><td>Um</td><td>Joga 6 hexes; Knockdown</td></tr> <tr><td>D Shoulder</td><td>4</td><td>15</td><td>8</td><td>Knockdown, 1 FV</td></tr> <tr><td>A.Senku</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td>1 Chi, não pode ser atingido</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>8</td><td>14</td><td>7</td><td>Apres., aé., arremessa 3 hx, 1 FV</td></tr> <tr><td>Rising L.Leg</td><td>5</td><td>11</td><td>3</td><td>2 FV, aérea, 3 testes, knockd</td></tr> <tr><td>D. Hit Kick</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td>2 testes</td></tr> <tr><td>D. Punch</td><td>5</td><td>16</td><td>3</td><td>Aérea, empurra, knd x aé, 1 FV</td></tr> <tr><td>Katana Jab</td><td>8</td><td>12</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Katana Stg</td><td>6</td><td>14</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Katana Frc</td><td>5</td><td>16</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Katana Bsk</td><td>4</td><td>17</td><td>2</td><td>Efeito especial, 1 FV</td></tr> <tr><td>Apar</td><td>10</td><td>-</td><td>-</td><td>Básica. Interrupção. +2 Vel próx.</td></tr> <tr><td>K. Blade</td><td>5</td><td>17</td><td>3</td><td>Aérea, empurra, knd x aé, 1 FV</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial	Jab	7	9	5		Strong	5	11	5		Fierce	4	13	4		Short	6	10	5		Forward	5	12	4		Roundhouse	3	14	4		Apresamento	5	9	Um	Ignora Bloqueio	Bloqueio	9	-	-	+5 abs, dano 8 (Maka Wara)	Movimento	8	-	8		Power Upper	4	13	Um	Knockdown vs. Aérea	Foot Sweep	3	13	3	Agachamento; Knockdown	Throw	3	11	Um	Joga 6 hexes; Knockdown	D Shoulder	4	15	8	Knockdown, 1 FV	A.Senku	8	-	7	1 Chi, não pode ser atingido	Air Throw	8	14	7	Apres., aé., arremessa 3 hx, 1 FV	Rising L.Leg	5	11	3	2 FV, aérea, 3 testes, knockd	D. Hit Kick	3	11	3	2 testes	D. Punch	5	16	3	Aérea, empurra, knd x aé, 1 FV	Katana Jab	8	12	5		Katana Stg	6	14	5		Katana Frc	5	16	4		Katana Bsk	4	17	2	Efeito especial, 1 FV	Apar	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx.	K. Blade	5	17	3	Aérea, empurra, knd x aé, 1 FV
Manobra	Vel.	Dano	Mov.					Especial																																																																																																																												
Jab	7	9	5																																																																																																																																	
Strong	5	11	5																																																																																																																																	
Fierce	4	13	4																																																																																																																																	
Short	6	10	5																																																																																																																																	
Forward	5	12	4																																																																																																																																	
Roundhouse	3	14	4																																																																																																																																	
Apresamento	5	9	Um					Ignora Bloqueio																																																																																																																												
Bloqueio	9	-	-					+5 abs, dano 8 (Maka Wara)																																																																																																																												
Movimento	8	-	8																																																																																																																																	
Power Upper	4	13	Um					Knockdown vs. Aérea																																																																																																																												
Foot Sweep	3	13	3					Agachamento; Knockdown																																																																																																																												
Throw	3	11	Um					Joga 6 hexes; Knockdown																																																																																																																												
D Shoulder	4	15	8	Knockdown, 1 FV																																																																																																																																
A.Senku	8	-	7	1 Chi, não pode ser atingido																																																																																																																																
Air Throw	8	14	7	Apres., aé., arremessa 3 hx, 1 FV																																																																																																																																
Rising L.Leg	5	11	3	2 FV, aérea, 3 testes, knockd																																																																																																																																
D. Hit Kick	3	11	3	2 testes																																																																																																																																
D. Punch	5	16	3	Aérea, empurra, knd x aé, 1 FV																																																																																																																																
Katana Jab	8	12	5																																																																																																																																	
Katana Stg	6	14	5																																																																																																																																	
Katana Frc	5	16	4																																																																																																																																	
Katana Bsk	4	17	2	Efeito especial, 1 FV																																																																																																																																
Apar	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx.																																																																																																																																
K. Blade	5	17	3	Aérea, empurra, knd x aé, 1 FV																																																																																																																																
Interrogação	○○○○○	Condução	○○○○○																																																																																																																																	
Intimidação	●●●●●●	Liderança	●●●●○																																																																																																																																	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○																																																																																																																																	
Manha	○○○○○	Furtividade	●●●●○																																																																																																																																	
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●●●●●																																																																																																																																	
Arena	●●●●●	Arena	●●●○○																																																																																																																																	
Computador	○○○○○	Satsui no Hadou*	●●●●●																																																																																																																																	
Investigação	●●○○○		○○○○○																																																																																																																																	
Medicina	●●●●○		○○○○○																																																																																																																																	
Mistérios	●●●●●●		○○○○○																																																																																																																																	
Estilos	●●●●●		○○○○○																																																																																																																																	
Chi		Força de Vontade																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																																		
Saúde																																																																																																																																				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																				
* Quando ativado, +1 velocidade, dano e absorção.																																																																																																																																				

Sharon

Sharon trabalha para o governo como assassina. Ela é irmã de Blair, mas não se sabe porque escolheu a carreira de assassina vindo de uma família tão rica. A sua missão atual é matar alguém com quem ela esteve envolvida no passado. Mas Sharon deve fazê-lo, pois isso é uma consequência da sua profissão. Não há mais como voltar atrás. Somente Sharon e seus comandantes sabem quem ela quer matar, e o que se pode saber é que é um dos Guerreiros Mundiais, senão, o que ela estaria fazendo no circuito? Muitos suspeitam que seja Blair, e talvez por isso ela esteja hesitando.

Jogando com Sharon: Você é fria. Sempre matou e nunca hesitou. Sabe que é bonita, mas às vezes tem que recorrer a outros artifícios para cumprir missões. Algo está errado agora, e você parece não ter forças para cumprir a missão. Mas lutará contra isso até o fim, pois é uma assassina e sempre será!

Aparência: Sharon é relativamente bonita. Costuma usar roupas sensuais e sombrias, um tanto undergrounds. Tem curtos cabelos ruivos e um olhar muito frio. Ela age como se fosse uma máquina, mas como todo ser humano, tem um coração.

Armas: Sharon não gosta de usar armas de fogo nas arenas; ela prefere matar oponentes com punhos e pontapés. Mas, se for necessário, ela o fará. Escondida na roupa está uma pistola pesada, e raramente ela também carrega um fuzil de assalto.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: GOVERNO		Conceito: ASSASSINA		Assinatura: OLHAR FRIO		
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●●	Honra	3	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	5	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	6	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●●●●	Jab	8	8	4	
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●○○○	Strong	6	10	4	
Perspicácia	○○○○○	Segurança	●●●●○	Fierce	5	12	3	
Manha	●●●●●	Furtividade	●●●●●	Short	7	9	4	
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●○○	Forward	6	11	3	
Arena	●●○○○	Apoio	●●●○○	Roundhouse	4	13	3	
Computador	●●○○○	Contatos	●●●●●	Apresamento	6	8	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	●●●●○	Recursos	●●●○○	Bloqueio	10	-	-	+4 Abs
Medicina	●●●○○			Movimento	9	-	7	Básica
Mistérios	○○○○○			Jump	9	-	4	Aérea; esquiva de projéteis
Estilos	●○○○○			D. Hit Kick	4	10	3	Dois testes
Chi		Força de Vontade		Brain Cracker	6	11	Um	Apresamento Sustentado
●●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●●●		Suplex	6	10	Um	Knockdown; joga no adjacente
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Foot Sweep	4	12	2	Agachamento; Knockdown
Saúde				Slide Kick	5	12	5	Knockdown
●●●●●●●●●●●●●●●●				Ax Kick	5	13	2	Mesmo hex; Knockdown vs. Aérea; Acerta Agachamento; Aérea
□□□□□□□□□□□□□□□□				Sp. Back Fist	5	11	5	
				Back Roll Throw	5	12	Um	Joga a 9 hex; Knockdown
				Combos: Movimento para Back Roll Throw, Ax Kick para Brain Cracker, Double-Hit Kick para Fierce (dizzy)				
				Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 1, Armas de Fogo 5				

Area

Filha de um renomado cientista, Area tem a responsabilidade de provar no campo de batalha os inventos de seu pai, que são um par de ultra-poderosos patins e um grande braço biônico. Enfim, quer provar a verdadeira utilidade destes inventos para os comerciantes. Tudo começou quando seu pai teve de concorrer com outros cientistas, com inventos muito melhores, como os cycloids. Os compradores do submundo começaram a abandoná-lo, e ele, desesperado, criou poderosas armas de combate. Sua filha Area aceitou provar a eficácia das armas, e entrou para o circuito Street Fighter. Somente nesse lugar poderá ajudar o seu pai e mostrar a eficácia de seus inventos.

Jogando com Area: Você é a típica "traça de livros". Costuma ser excluída. Isso acontece por você gosta muito de conhecimento. Se conhecimento é poder, você quer ser uma deusa. E você adora usar o poder que o conhecimento proporciona, e por isso luta. Seu jeito um tanto frio costuma afastar as amizades. Mas se querem ir, que vão! Você mostrará para eles que eles é que precisam de você, e isso não tardará a acontecer.

Aparência: Area é uma jovem normal. Ela veste roupas pouco bonitas, e isso acontece porque ela liga pouco para a aparência. Usa óculos e tem cabelos loiros. Costuma ser vista com os acessórios criados por ela e por seu pai.

Patins Especiais: Os Patins de Area dão a ela um bônus de +2 Movimento para suas manobras de chão ou de 2 dados a mais em testes de Esportes para correr. Sua

bateria costuma durar cinco rodadas (50 turnos), e se Area não puder recarrega-los, terá que correr usando sua própria técnica em patins, com +2 Movimento e -1 Velocidade.

Alemanha, Laboratório de Area: Parece que um furacão passou por aqui. Tanto monumentos, quanto móveis e até partes de montanha-russa estão jogados por toda a parte. É neste local que ela costuma mostrar os inventos de seu pai aos empresários, que observam as lutas atrás de uma janela de vidro, que serve de proteção a eles. O piso é liso, o que facilita a movimentação de Area com os patins.



Estilo: KICKBOXING		Escola: AUTODIDATA		Conceito: CIENTISTA		Assinatura: PAR DE PATINS		
Força	●●●●○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○	Honra	3	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●●●	Glória	5	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	6	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	○○○○○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●●○○	Jab	7	8	4	
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Strong	5	10	4	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●●	Fierce	4	12	3	
Manha	●●●○○	Furtividade	○○○○○	Short	6	9	4	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	○○○○○	Forward	5	11	3	
Arena	●●○○○	Aliados	●○○○○	Roundhouse	3	13	3	
Computador	●●●●●●	Arena	●●●○○	Apresamento	5	7	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	○○○○○	Apoio	●●○○○	Bloqueio	9	-	-	+4 Abs
Medicina	●●○○○	Cibernético	●●●○○	Movimento	8	-	7	
Mistérios	○○○○○			Jump	8	-	4	Aérea; esquiva de projéteis
Estilos	○○○○○			Slide Kick	4	12	5	Knockdown
Ciência	●●●●●			Power Upper	4	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Chi	●●○○○○○○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	D. Dread Kick	3	10/13	5	2 testes, bate e empurra, 1 FV
	□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	Hyper Fist	6	9	Um	3 testes, 1 FV
Saúde				W. Knee	3	12	3	Alvo tem -2 VEL p/chutes -2 MOV todas manobras por 2 turnos
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Throw	3	9	Um	Joga a 4 hex; Knockdown
□□□□□□□□□□□□□□□□				D. Hit Kick	3	10	3	Dois testes
				Sonic Boom	2	13	-	1 Chi/Saúde, alcance 8
				M. Reflection	8	-	3	1 suc dardo, 2 flech, 3 balas
				E. Reflection	6	-	-	1 Chi p/proj, 2 suc Rac
Combos: Throw para Wounded Knee (dizzy), Power Upper para Hyper Fist (dizzy), Jumpin Roundhouse para Slide Kick								
Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apres.3, Esportes 4, Foco 1								

Vulcano Rosso

Um combatente muito misterioso é Vulcano Rosso, com suas roupas espalhafatasas. Parece gostar de infligir a dor nos outros. Desde que sua namorada foi morta, ele passou a pensar somente em vingança. Parece ser só isso que sabem sobre ele, e, de fato, é somente isso que importa. Apesar da história parecida com a de Shadow Geist, Vulcano não tem medo da Shadaloo. Ele parece ter enlouquecido com o que aconteceu, e enfrenta todo e qualquer perigo para se vingar.

Jogando com Vulcano Rosso: Você odeia a tudo e a todos. Se o mundo não pode ser gentil com você, então por que ser assim com ele? M. Bison pagará, mas não só ele. Todos pagarão por terem despertado sua fúria.

Aparência: Vulcano Rosso veste roupas coloridas, lembrando um herói dos quadrinhos norte americanos. Ele tem um gigante topete e um olhar desafiador, além de estar sempre sorrindo. É muito instável, e muito o vêem como um louco – e talvez seja mesmo.

Itália, Alpes de V. Rosso: No cume dos Alpes Italianos, há milhares de metros acima do nível do mar, é o local onde se encontra a arena de Vulcano Rosso. Neste local o ar torna-se muito rarefeito e o frio congela até os ossos, dificultando a qualquer adversário, que só chega neste local após escalar boa parte da montanha. Torcedores não

existem, e os juizes vêm com o visitante. Uma arena estranha, assim como seu proprietário.



Estilo: KICKBOXING		Escola: VÁRIAS		Conceito: VINGADOR		Assinatura: SADISMO		
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	2	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	7	
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	7	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●●●	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●●○○	Jab	7	10	4	Básica
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●○○	Strong	5	12	4	Básica
Perspiciência	○○○○○	Segurança	○○○○○	Fierce	4	14	3	Básica
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●●○	Short	6	10	4	Básica
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	5	12	3	Básica
Arena	●●●○○	Arena	●○○○○	Roundhouse	3	14	3	Básica
Computador	●○○○○	Recursos	●●○○○	Apresamento	5	9	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Investigação	●●●●○		○○○○○	Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Medicina	●●○○○		○○○○○	Movimento	8	-	7	Básica
Mistérios	○○○○○		○○○○○	Jump	8	-	4	Aérea; esquiva de projéteis
Estilos	●●●○○		○○○○○	Dashing Punch	5	15	6	1 FV
Chi		Força de Vontade		Sonic Boom	2	12	-	Alcance 10; 1 Chi
●●●●●●●●○○		●●●●●●●●●●		Shockwave	5	11	-	Knockdown; sem Bloq. 1 Chi, linhade 5 hex
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Punch Defense	9	-	-	+4 Abs x socos/-2 x resto
Saúde				Brain Cracker	5	13	Um	Apresamento Sustentado
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Slide Kick	4	13	5	Knockdown
□□□□□□□□□□□□□□□□				Combos: Dashing Punch para Shockwave (dizzy), Sonic Boom para Slide Kick (dizzy), Punch Defense para Slide Kick				
				Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 4, Apres. 4, Esportes 4, Foco 5				

Shadow Geist

Até um momento, o homem que é agora conhecido como Shadow Geist era um homem normal. Vivendo sob um duro regime ditatorial, ele perdeu sua filha e sua esposa pela opressão do governo. O porque do assassinato e como aconteceu são fatos conhecidos apenas por Shadow Geist e os ditadores. Furioso e querendo vingança, Shadow Geist decidiu encontrar o responsável. Ele era ninguém menos que M. Bison. Shadow Geist tentou pegá-lo em Mriganka, mas isso seria impossível. Ele então entrou para o circuito e agora espera por uma oportunidade de enfrentá-lo. Só com sua morte poderá descansar em paz.

Jogando com Shadow Geist: Tudo o que fazia você continuar vivendo foi tirado de você. Você quer de qualquer forma pegar o responsável por isso. Ele pagará com sua cabeça. Seus sorrisos de antes não existem mais. A depressão e a tristeza te consomem cada vez mais, quase o levando à loucura. Nada mais importa, apenas sua vingança.

Aparência: Shadow Geist é um alto e forte homem. Assim como Skullomania, ele se fantasia. Mas o faz para que M. Bison não saiba quem ele é. Tem um a voz forte e grave, e é muito frio.

Tailândia, Praia de Shadow Geist: Esta arena está localizada próxima a uma praia deserta. De longe, é possível ouvir o barulho do mar, além de se poder observar um grandioso castelo, em cima de um morro, além de um velho navio encalhado nos rochedos. O solo é composto principalmente de terra, embora haja partes que contenham

grama. Também existem árvores, porém em pouca quantidade.



Estilo: WU SHU		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: VINGADOR		Assinatura: CAPA VERMELHA	
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○	Honra	2
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○	Glória	5
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	6
Outras Características				Manobras e Poderes			
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●○○○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Interrogação	●●●○○	Condução	●●●○○	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●○○	Jab	7	9	5
Perspicácia	○○○○○	Segurança	●●○○○	Strong	5	11	5
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●●○	Fierce	4	13	4
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Short	6	9	5
Arena	●●●○○	Arena	●●○○○	Forward	5	11	4
Computador	○○○○○	Cibernético	●●●○○	Roundhouse	3	13	4
Investigação	●●●○○	Fama	●●●○○	Apresamento	5	8	Um
Medicina	●●○○○	Recursos	●●○○○	Bloqueio	9	-	-
Mistérios	●●●○○		○○○○○	Movimento	8	-	8
Estilos	●●○○○		○○○○○	Power Upper	4	13	Um
Chi	●●●●●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○	Foot Sweep	3	12	3
	□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	Throw	3	10	Um
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●		□□□□□□□□□□	Backflip	8	-	7
	□□□□□□□□□□□□			D. Shoulder	4	15	7
				F. Body Spear	5	13	6
				Backflip Kick	5	11	Dois
				F. Backflip Kick	7	10	Dois
				Criminal Upper	3	12	Um
				Jump	8	-	5

Combos: Backflip para Dashing Shoulder, Criminal Upper para Dashing Shoulder (dizzy), Forward Backflip Kick para Flying Body Spear (dizzy)
Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apres. 3, Esportes 5, Foco 2

Nanase

Nanase é a irmã mais nova de Hokuto e Kairi. Quando Hokuto saiu pelo mundo para encontrar Kairi, a jovem Nanase ficou cuidando do seu velho pai. Mas, depois de muito tempo ser ver os irmãos, seu pai começou a adoecer muito, e queria ver Hokuto e Kairi. Nanase não teve dúvidas, e saiu pelo mundo, arriscando-se no circuito para encontrar os irmãos. O Torneio dos Guerreiros Mundiais é uma grande oportunidade para isso.

Jogando com Nanase: Você ainda é uma adolescente, e age como tal. Tem muitos medos e inseguranças, mas o que mais quer é reencontrar Hokuto e Kairi e ter de volta a vida que tinha antes. Você não gosta de ferir outras pessoas, mas isso é necessário agora. E fará qualquer coisa pela sua família.

Aparência: Nanase é baixa, pela sua idade. Ela tem traços muito bem feitos e é muito carismática. Tem um olhar perdido e é amigável e cordial. Vê-la sorrindo é algo normal.



Japão, Floresta de Nanase: Veja a arena de Hokuto.

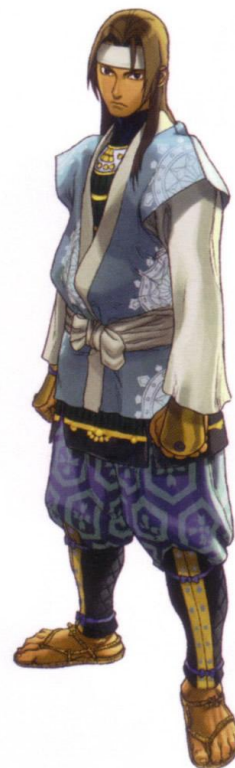
Estilo: KOBUJUTSU		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: ADOLESCENTE		Assinatura: GIRA O BASTÃO		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra	6	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○	Glória	4	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	6	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●○	Manobra	Vel	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	○○○○○	Condução	○○○○○	Jab	7	7	5	
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Strong	5	9	5	
Perspicácia	●●○○○	Segurança	○○○○○	Fierce	4	11	4	
Manha	○○○○○	Furtividade	●●●●●	Short	6	8	5	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	5	10	4	
Arena	●○○○○	Aliados	●●●○○	Roundhouse	3	12	4	
Computador	○○○○○	Arena	●●○○○	Apresamento	5	8	Um	Ignora Bloqueio
Investigação	●○○○○	Recursos	●○○○○	Bloqueio	9	-	-	+4 Abs
Medicina	●●○○○	Sensei	●●●○○	Movimento	8	-	8	
Mistérios	●●○○○			Foot Sweep	3	11	3	Agachamento; Knockdown
Estilos	●●●○○			Slide Kick	4	11	6	Knockdown
Chi		Força de Vontade		P. Defense	9	-	-	Absorção +8 vs. Soco; +2 vs. outros
●●●●●●○○○○○	●●●●●●●○○○	Def. Punch	7	8	-		+4 Abs contra socos; depois rola odano	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Throw	3	10	Um		Joga 4 hex; Knockdown	
Saúde		Jump	8	-	5		Aérea; esquiva de projéteis	
●●●●●●●●●●●●●●		Lung. Punch	5	9	6		Agachamento; só Kick Defense funciona	
□□□□□□□□□□□□□□		Combos: Bastão Jab para Bastão Strong para Bastão Strong (dizzy), Bastão Fierce para Bastão Strong para Bastão Strong (dizzy), Lunging Punch para Slide Kick						
		Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2, Bastão 5						

Hayate

Hayate é um poderoso espadachim. Ele diz lutar apenas para provar ser o melhor e para testar sua técnica, mas muitos suspeitam disso. Algumas atitudes suas são controversas, apesar dele sempre ser honrado. Não se sabe se tem algo contra a Shadalo, mas outros pensam que ele procura Kairi para um acerto de contas. Seria a sua espada a causadora da cicatriz no olho do jovem lutador? Alguns boatos dizem isso – mas a verdade é bem pior, e envolve Garuda e suas lâminas. No entanto, tais boatos costumam deixar Hayate bravo, pois ele é um guerreiro, um samurai, e não um assassino ou persuasor.

Jogando com Hayate: Você é sério e compenetrado. Quando luta, só presta atenção nisso. Muitos não gostam da sua imparcialidade e até mesmo frieza em alguns casos, mas isso é consequência de sua serenidade. Você é reservado e perspicaz.

Aparência: Hayate é alto e magro, e usa trajes medievais japoneses. Como Hokuto, ele usa uma grande faixa branca na cabeça, além de ter cabelos longos, castanhos e presos num rabo de cavalo. Seu olhar é compenetrado e parece transmitir muita coisa, apesar de poucos perceberem isso.



Estilo: AIKIDÔ/KENDÔ		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: ANDARILHO		Assinatura: EXPRESSÃO SISUDA	
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●●	Honra	6
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○	Glória	5
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	6

Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●○	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Interrogação	○○○○○	Condução	○○○○○	Jab	7	8	4	
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●○○○	Strong	5	10	4	
Perspicácia	●●●●○	Segurança	○○○○○	Fierce	4	12	3	
Manha	●○○○○	Furtividade	●●●●○	Short	6	9	4	
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	5	11	3	
				Roundhouse	3	13	3	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●○	Apresamento	5	8	Um	Ignora Bloqueio
Computador	○○○○○	Fama	●●○○○	Bloqueio	9	-	-	+4 Abs
Investigação	●●○○○	Recursos	●●○○○	Movimento	8	-	7	
Medicina	●●●○○	Sensei	●●●●○	Power Upper	4	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Mistérios	●●○○○			Foot Sweep	3	12	2	Agachamento; Knockdown
Estilos	●●●○○			D Shoulder	4	14	7	Knockdown, 1 FV
				Jump	8	-	4	Aérea, esquiva de projéteis
				Katana Jab	8	13	4	
				Katana Stg	6	15	4	
				Katana Frc	4	17	3	
				Katana Bsk	3	18	1	Efeito especial, 1 FV
				Aparar	10	-	-	+6 Abs
				K. Blade	5	18	2	Aérea, empurra, kno x aé, 1 FV
				Kippup	-	-	-	
				Combos: Dashing Shoulder para Katana Fierce (dizzy), Katana Strong para Killing Blade (dizzy), Jumping Katana Fierce para Foot Sweep, Aparar para Killing Blade				
				Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 3, Espada 6				

Chi		Força de Vontade	
●●●●●○○○○○	●●●●●●●○○○		
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□		

Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●●●			
□□□□□□□□□□□□□□			

Ace

Ace é um agente secreto que pode copiar movimentos de outros lutadores, e também a “versão final” dos Cycloids. Suspeita-se que seja um ciborgue com poderes super sônicos enviado pelo governo para coletar dados das armas secretas na base da Shadaloo, e o que provavelmente era o “Psycho Drive”, de Bison. Deste modo, Ace é um supersoldado genético em versão melhorada, se comparado Cammy.

Ace tem estatísticas semelhantes às dos Cycloids, conhecendo as manobras de ambos, embora aja como um agente secreto e esteja combatendo a Shadaloo.

Jogando com Ace: Você é sério e compenetrado. Não que não consiga ou não queira demonstrar sentimentos – simplesmente não os possui, ou ainda não os encontrou dentro de si. Tudo o que importa é descobrir o seu passado, e parar a Shadaloo faz parte disso. Nada ou ninguém vai se colocar em seu caminho..

Aparência: Ace é alto e de aparência sombria. Costuma vestir calça e sapato sociais, mas com jaquetas de couro pretas. Seus cabelos são negros e curtos, espetados, e ele sempre mantém feições duras e um olhar compenetrado..



Capítulo 4:

NOVAS MANOBRAS e Regras

ESCOLAS E NOVOS ESTILOS DE LUTA

O mundo de Street Fighter não é o mundo real, mas é em grande parte baseado nele, e representa muitos dos estilos existentes na realidade. O RPG de Street Fighter trouxe estilos conforme os personagens relacionados a eles eram apresentados, mas o livro básico é tão rico de manobras e poderes que permite adaptar uma série de artes marciais sem dificuldade.

Neste livro, os personagens apresentados foram montados utilizando os estilos já publicados de Street Fighter, representados suas variantes e escolas diferenciadas. Nenhuma alteração foi feita na lista de Manobras Especiais dos estilos, embora isso seja possível. Caso queira realizar isso em sua mesa de jogo, utilize como linha-guia fazer com que o número de Manobras Especiais ganhas na lista de Pontos de Poder resulte em uma mesma quantidade de pontos em Manobras Especiais perdidas.

A seguir, teremos descrições de outros estilos de luta presentes neste livro e em todo o mundo, que funcionam mecanicamente como escolas específicas ou linhagens dos estilos adotados para representá-los:

Forças Especiais

- **Hapkidô:** Escola de treinamento militar coreano. Essa escola costuma ensinar Regeneration.
- **Krav Maga:** Escola de treinamento militar israelense.

Jiu Jitsu

- **Judô e Jujutsu:** Judô e Jiu Jitsu são escolas de Jujutsu que focaram no grappling competitivo.

Karatê Shotokan

- **Karatê Goju-ryu:** Variante desenvolvida em Okinawa por Chojun Miyagi, com foco em combate próximo. Ensina Regeneration e Zen no Mind.
- **Karatê Shito-ryu:** Linhagem do Karatê Shotokan.
- **Karatê Shorin-ryu:** Ancestral do Shotokan.
- **Karatê Wado-ryu:** Linhagem derivada do Karatê Shotokan que também ensina Deflecting Punch e Neck Choke.
- **Kobujutsu:** Ancestral do Karatê. Utiliza Nunchaku, Sai e Bastão. Uma variante é o Isshin-ryu.
- **Tang Soo Dô:** Também conhecido como “Karatê Coreano”, linhagem de Karatê Shotokan adaptado após a ocupação da península coreana pelo Japão.

Kickboxing Ocidental

- **Briga de Rua:** Autodidatas que aprendem nas ruas.
- **Karatê Kyokushin:** Uma mescla de karatê, muay thai e taekwondô desenvolvida por Mas Oyama. Também ensina Psychokinetic Channeling e Toughskin.
- **Karatê Rindoukan:** Mescla de karatê e kickboxing. Também ensina Maka Wara e Toughskin.
- **San Shou:** Linhagem de Kickboxing Chinês.

Kung Fu

- **Hwarang-Dô:** Estilo antigo coreano, do Reino de Silla, derivado do Kung Fu.

- **Kalari Payat:** Arte marcial indiana desenvolvida com base nos animais, assim como o Kung Fu chinês, com aplicações muito semelhantes.
- **Pa Kua:** Escola de Kung Fu focada no desenvolvimento espiritual, uso de armas e Apresamentos.
- **Senjutsu:** É uma linhagem de Kung Fu que foi desenvolvida por Oro ao longo de suas viagens pelo mundo, ganhando esse nome em japonês.
- **Wudan:** Escola de Kung Fu do templo de Wudan, com grandes feitos acrobáticos e utilizando o Chi. O foco desta escola está principalmente em Balance, Chi Kun Healing, Dim Mak, Zen no Mind e outros poderes de Chi.

Luta Livre

- **Kushti:** Luta-livre tradicional indiana, com mais de três mil anos de história.
- **Lucha Libre:** Luta-livre mexicana, focada no espetáculo e em grandes performances.
- **Yağlı Güreş:** Luta-livre turca, que se destaca pelo uso de óleos no corpo para torná-lo escorregadio.

Luta Livre Nativo Americana

- **Bkykl Bökh:** Luta-livre mongol que remonta aos tempos das tribos nômades.
- **Glimae:** Luta-livre nativa islandesa. Além das manobras do estilo, essa escola ensina Ice Blast.
- **Luta Marajoara e Huka Huka:** Luta-livre tradicional de povos indígenas brasileiros.

Silat

- **Arnis/Kali/Eskrima:** Arte marcial filipina que faz parte da família do Silat, muitas vezes referida como "Silat Filipino". A sua ênfase está no uso de armas, principalmente bastões, facas e espadas, enquanto o Silat tradicional tem com o foco o Kris.

Wu Shu

- **Bushinryu Ninjutsu:** Arte marcial derivada do Kung Fu, que, assim como o Wu Shu tradicional, especializou-se em acrobacias, mas com foco principalmente em missões de espionagem, com um trabalho análogo ao dos ninjas. Essa escola costuma ensinar Elbow Smash e Light Feet.
- **Le Parkour:** Essa linhagem de Wu Shu aplica suas acrobacias em cenários urbanos como forma de arte.
- **Taekwondô:** Inicialmente desenvolvido a partir do Karatê Shotokan, guardando semelhanças com o Wu Shu. Ao longo do tempo, especializou-se em chutes e acrobacias, funcionando como uma linhagem do Wu Shu. Além dos movimentos tradicionais do estilo, ensina Flash Kick, Triple Rising Kick e Kick Defense.

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

SOCO

Alacier Wrist

Pré-requisitos: Soco ●, Esportes ●●●

Pontos de Poder: Wu Shu 3; Outros 4

Essa manobra é semelhante ao Forward Flip Knee, utilizando um salto sobre o oponente para cair em suas costas, com a diferença de que, ao invés de realizar uma joelhada, o lutador bate com as mãos.

Sistema: Alacier Wrist é uma Manobra Aérea. O oponente deve estar no mesmo hexágono ou no adjacente; o lutador salta sobre ele, caindo em suas costas. Se ele interromper um ataque declarado do oponente com o Alacier Wrist, esse ataque será perdido (como no Forward Flip Knee).

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Dois

Dashing Shoulder

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

Pontos de Poder: Sanbo 3; Outros 4

O lutador abre os braços e avança em grande velocidade, atingindo o oponente com o tórax ou ombros. É uma manobra agressiva, geralmente utilizada por lutadores grandes, que se aproveitam do seu tamanho como forma de aterrorizar os oponentes. Em geral, lutadores mais expressivos a utilizam de braços abertos, impondo-se, enquanto outros mais retraídos e furiosos, como Urien, atacam com os ombros e parte dos braços.

Sistema: Use os modificadores abaixo. Esta manobra causa Knockdown no alvo que sofrer algum dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: +2

Houzantou

Pré-requisitos: Soco ●●, Esportes ●●●

Pontos de Poder: Forças Especiais, Karatê Shotokan, Kung Fu, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 3; Outros 4

O lutador se prepara, abaixando-se. Logo depois, ele gira com toda a sua força, atingindo o oponente com os ombros, o braço e qualquer parte forte de seu corpo. Funciona com o uma esquiva seguida de um ataque poderoso, aproveitando o giro do corpo para derrubar o adversário.

Sistema: Esta manobra se esquiva de projéteis da mesma forma que Jump, e causa Knockdown se causar dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: +1

Jet Uppercut

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Jump

Pontos de Poder: Boxe 4; Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 5

O lutador ataca com a mão originalmente usada para jabs, avançando enquanto agacha e subindo aos ares num poderoso soco. A movimentação permite avançar mais rápido que nos uppercuts ascendentes de estilos como Karatê e Kung Fu. Por outro lado, a manobra possui menos impacto, pela ênfase em surpreender o oponente. Em geral, consiste num único soco com a mão avançada, mas mestres acrobatas giram o corpo e os braços conforme sobem no ar.

Sistema: É uma manobra aérea que pode esquivar de projéteis como o Dragon Punch. Causa knockdown em oponentes aéreos.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +5

Movimento: -3

Kobokushi (Justice Fist)

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Foco ●●●

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu 3; Aikidô 4; Outros 5

O lutador se concentra e desfere um poderoso soco, usando a força dos quadris e ativando o seu Chi. Existem muitas lendas sobre lutadores de karatê capazes de enrijecer seus punhos e torná-los tão duros quanto metal, sobretudo aqueles que praticam o estilo Punho de Ferro (Tetsuryu). Por outro lado, no Kung Fu e em estilos que preferem golpes nos pontos de pressão, geralmente a técnica é aplicada com a mão aberta, tendo recebido o nome de “Palma de Buda”, pelo poder que ela evoca.

Trata-se de um movimento rápido e poderoso, que leva muito tempo para ser dominado. O golpe corta o ar e transmite uma força impressionante, e fez a fama de muitos lutadores no ocidente, deixando incrédulos os ocidentais que eram derrubados por um golpe sorrateiro. Às vezes, a ativação do Chi é tão grande que cria uma aura em volta do lutador, fazendo com que ele anule ataques de energia direcionados a ele.

Sistema: Esta manobra causa Knockdown e empurra a vítima um hexágono para trás, se causar dano.

Durante a execução da manobra, se o personagem interromper um ataque de projétil direcionado até ele, ele pode gastar 1 Força de Vontade e rolar Raciocínio. Isso significa que ele está se esforçando para sua aura ser mais intensa e defletir projéteis. Se obtiver 2 sucessos (assim como no Energy Reflection), o projétil é defletido por sua aura, explodindo e não causando dano algum.

Custo: 1 Chi (1 Força de Vontade por projétil cancelado)

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: -1

Machine Gun Blow

Pré-requisitos: Soco ●●●●●, Hyperfist, Dashing Punch

Pontos de Poder: Boxe 2; Kickboxing Ocidental 3

Insatisfeitos com a baixa mobilidade do Hyperfist, alguns boxeadores desenvolveram o Machine Gun Blow, em que socam rapidamente, movimentando-se com graça e agilidade. É uma manobra avançada do Boxe, que apenas alguns lutadores conseguem dominar.

Sistema: Funciona de forma similar ao Hyperfist, mas possui modificadores diferentes.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: +2

Psycho Knuckle/Burn Knuckle

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

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Boxe, Jeet Kune Dô, Kickboxing Ocidental 4; Outros 5

O punho do lutador se envolve em energia e ele se joga contra o oponente, num soco reto ou em arco, atingindo o oponente com as juntas em um punho fechado ou, em alguns casos, com a mão aberta e os dedos dobrados para ganharem rigidez. Lutadores com poderes psíquicos apresentam chamas azuladas, enquanto que outros ativam um arco de energia sônica.

Sistema: Use os modificadores abaixo. Causa Knockdown contra oponentes aéreos.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: +2

Senkju Tai

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Kung Fu 4; Wu Shu 5

Um potente soco na altura do estômago da vítima, que é arremessada ao chão para uma dolorosa queda.

Sistema: Causa Knockdown se causar dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +0

Shoot Upper

Pré-requisitos: Soco ●●, Power Uppercut

Pontos de Poder: Kickboxing Ocidental 2; Outros 3

Um uppercut duplo realizado com grande agilidade. O lutador se prepara da vítima enquanto se contrai para preparar o primeiro uppercut. Após realizá-lo, ele usa seu impulso para um segundo uppercut.

Sistema: Funciona de forma similar ao Double Dread Kick: o lutador se aproxima do oponente, realiza o primeiro teste de dano, empurrando-o para trás. Em seguida, utiliza o resto de seu movimento para o segundo teste de dano. Com o no Double Dread Kick, ele pode realizar a primeira rolagem no ar para bater com a segunda.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2; +3

Movimento: -1

Snake Strike

Pré-requisitos: Soco ●●●●●, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu, Forças Especiais 3; Wu Shu 4; Outros 5

O lutador salta e desfere uma série de socos no ar.

Sistema: É uma manobra aérea que pode se esquivar de projéteis como o Jump. Se o oponente for interrompido em uma manobra aérea, o dano pode ser rolado duas vezes.

Custo: Nenhum
Velocidade: +1
Dano: +1
Movimento: -1

Tornado Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Esportes ●●
Pontos de Poder: Capoeira, Kung Fu, Wu Shu 5
 O lutador abre os braços e gira, avançando e acertando todos ao seu redor.
Sistema: A manobra funciona de forma semelhante ao Spinning Clothesline, atingindo todos os hexágonos adjacentes e empurrando um hexágono para trás. Em seguida, o lutador avança e segue golpeando. O último acerto precisa ser direcionado a apenas um oponente, causando knockdown – se causar dano – e tendo um modificador de +2.
Custo: 1 Força de Vontade
Velocidade: +0
Dano: +1/+2 (veja descrição acima)
Movimento: -2

CHUTE

Bushin Senpuukyaku

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Hurricane Kick
Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Wu Shu 4
 Guy desenvolveu essa manobra, indo além do famoso Hurricane Kick que Ryu e Ken popularizaram. O princípio é o mesmo, mas com diferenças na execução. Ele acerta todos ao redor, mas somente oponentes muito próximos os sofrerão a verdadeira fúria do golpe, sendo levados para cima à medida que atacando sobe girando como um furacão.
Sistema: Funciona de forma similar ao Hurricane Kick, exceto que a manobra tem Movimento Um. Portanto, todos ao redor são atingidos e empurrados para trás. Mas oponentes no mesmo hexágono são puxados pelo golpe, e levados para cima, podendo ser acertados até três vezes, a menos que o atacante obtenha uma falha crítica em um dos rolamentos de dano (o que encerraria a manobra). Vítimas levadas para cima sofrem um Knockdown no último acerto.
Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade
Velocidade: +1
Dano: -1
Movimento: Um

Dive Kick

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●, Jump
Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu, Wu Shu 3; Outros 4
 O lutador salta o mais alto que pode e desce fulminante sobre sua vítima, com a perna esticada voltada para baixo, geralmente acertando na cabeça.
Sistema: Funciona como o Ax Kick, exceto que não causa knockdown em Manobras Aéreas.
Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: +2

Movimento: -1

Power Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●
Pontos de Poder: Forças Especiais, Karatê Shotokan 3; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 4; Outros 5
 Com um movimento simples e eficaz, o lutador gira o corpo e usa a rotação dos quadris para desferir um poderoso chute com o calcanhar em sua vítima, arremessando-a para trás. É um chute forte, apesar de lento em sua movimentação. É um golpe um pouco difícil de se executar com precisão no início, mas é uma arma eficaz, um dos movimentos característicos do Karatê Shotokan.
Sistema: A manobra empurra a vítima em um hexágono para trás e causa Knockdown (se causar dano) em Manobras Aéreas.
Custo: Nenhum
Velocidade: -2
Dano: +5
Movimento: Dois

Roundabout Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●, Jump
Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental 2; Forças Especiais, Wu Shu 3; Outros 4
 Esse golpe é especialmente eficiente quando o lutador precisa enfrentar vários oponentes de uma só vez. O Roundabout Kick é um chute no qual o lutador salta e rodopia, chutando em movimentos precisos vários oponentes ao seu redor. Como todos os chutes são calculados milimetricamente, não há risco de ferir um aliado. Cody utiliza essa manobra com frequência durante a primeira Final Fight.
Sistema: O lutador escolhe um número de alvos ao seu redor, até um número máximo igual à sua técnica de Chute. Ele pode atingir cada um desses alvos com um chute poderoso, usando as estatísticas abaixo. A força do chute causa um Knockdown em todas as vítimas (se causar dano). O mesmo oponente não pode ser atingido mais de uma vez pelo Roundabout Kick. Roundabout Kick é uma Manobra Aérea.
Custo: 1 Força de Vontade
Velocidade: -2
Dano: +4
Movimento: Nenhum

Skullo Slider

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●●
Pontos de Poder: Kabaddi, Wu Shu 3; Outros 5
 Pegando um pequeno impulso, o lutador aplica uma poderosa rasteira, e desliza em uma grande distância. O golpe é aplicado muito próximo ao chão, o que facilita ao acrobata se esquivar de projéteis e pegar de surpresa o seu oponente.
Sistema: Skullo Slider é uma manobra de agachamento que causa Knockdown se houver dano. Também permite que o atacante possa se esquivar de um projétil (como no Jump) e, caso estiver no seu alcance, acertar o oponente.
Custo: 1 Força de Vontade
Velocidade: -1
Dano: +3
Movimento: +4

Soccer Kick**Pré-requisitos:** Chute ●●**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 2

É um chute simples: o lutador leva a perna para trás para pegar impulso e chuta pra frente com toda sua força, como se chutasse uma bola de futebol.

Sistema: Causa Knockdown se causar dano.**Velocidade:** -2**Dano:** +4**Movimento:** Um**Sonic Scythe****Pré-requisitos:** Foco ●●●, Flash Kick**Pontos de Poder:** Forças Especiais 2; Kung Fu 3; Outros 4

Girando o corpo em alta velocidade, o lutador consegue criar uma onda sônica à sua frente, atingindo o adversário com grande violência.

Sistema: O ataque tem um alcance de 2 hexágonos em linha reta, atingindo o alvo mais próximo presente na área afetada.

Custo: 1 Chi**Velocidade:** -1**Dano:** +4**Movimento:** Nenhum**Somersault Kick****Pré-requisitos:** Chute ●●●●, Esportes ●●●, Flash Kick**Pontos de Poder:** Forças Especiais 2; Outros 4

Somersault Kick é o último desenvolvimento do Flash Kick, que alguns até chamam de Flash Kick verdadeiro. Dominado por Charlie, não chegou a ser ensinado por ele a Guile. O lutador efetua a cambalhota ao contrário, acertando o oponente com uma perna enquanto impulsiona a outra para o chute cortante.

Sistema: O primeiro chute conta como um Forward Kick, acertando um oponente apenas se o lutador que utilizou o Somersault Kick não precisar se movimentar para o dano (como no Flaming Dragon Punch). O segundo acerto tem modificador +7 de dano e causa knockdown.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade**Velocidade:** -1**Dano:** +2/+7**Movimento:** Um**Triple Rising Kick****Pré-requisitos:** Chute ●●●, Esportes ●●●●**Pontos de Poder:** Wu Shu 3; Outros 4

Esse golpe foi criado por mestres de Wu Shu que ficavam decepcionados quando tinham de enfrentar outros lutadores acrobatas (especialmente outros mestres de Wu Shu), que se mantinham longe do alcance de seu Lightning Leg. Treinando duro eles desenvolveram essa mortífera variação, em que o lutador salta para frente e para cima enquanto preenche o ar com a fúria de seus chutes, girando o corpo e chutando com uma perna de cada vez, numa explosão ciclônica. Mesmo aqueles que se mantêm com os pés no chão são arrancados do solo à medida que o lutador sobe golpeando.

O treinamento para aprender esta poderosa manobra normalmente é feito com sacos de areia

pesando cerca de 300 quilos. Quando os chutes em sequência do lutador forem fortes o suficiente para levantar o saco de areia, ela estará apto a aprender o Triple Rising Kick.

O assassino Gen ficou famoso por utilizar essa manobra, assim como os Guerreiros Mundiais Chun Li, Dee Jay e Fei Long.

Sistema: Role o dano três vezes com os modificadores abaixo. É uma Manobra Aérea que pode ser usada para desviar de projéteis como o Dragon Punch. Vítimas sofrem um Knockdown.

Custo: 2 Força de Vontade**Velocidade:** +0**Dano:** +1**Movimento:** Três**Tsumuji****Pré-requisitos:** Chute ●●●, Esportes ●●●**Pontos de Poder:** Kung Fu, Ninjitsu, Wu Shu 4; Outros 5

Poderosa manobra ninja. Primeiro, o lutador avança sobre o oponente, desferindo três poderosos chutes, derrubando-o. Depois, com o oponente caído, ele avança e desfere mais um golpe.

Sistema: Funciona de forma similar ao Double Dread Kick. Contudo, o lutador pode aplicar três chutes, ao invés de dois. Após o terceiro chute, o alvo sofrerá um Knockdown caso tenha sofrido algum dano.

É possível aplicar ainda mais um chute com o oponente caído. Esse golpe terá +1 de dano, e se o lutador aplicá-lo, ele perderá 1 ponto temporário de Honra.

Custo: 2 Força de Vontade**Velocidade:** -1**Dano:** -1; +1; +3; +1**Movimento:** +3**Wheel Kick****Pré-requisitos:** Chute ●●●, Esportes ●●●, Jump**Pontos de Poder:** Capoeira, Jeet Kune Dô, Kung Fu, Muay Thai, Wu Shu 3; Outros 4

O lutador se joga em uma cambalhota para frente, esticando a perna e caindo com o calcanhar em cima da cabeça do oponente.

Sistema: Wheel Kick é uma manobra aérea e pode se esquivar de projéteis como o Jump.

Custo: 1 Força de Vontade**Velocidade:** -1**Dano:** +3**Movimento:** +1**BLOQUEIO****Cross Counter****Pré-requisitos:** Soco ●●, Bloqueio ●●, Esportes ●, Manipulação ●●●**Pontos de Poder:** Boxe, Kickboxing Ocidental 3; Outros 5

O lutador baixa a guarda e se finge de atordoado, muito ferido ou distraído, quando na verdade ele está preparando um giro seguido de um poderoso soco.

Sistema: Use os modificadores abaixo. Se o lutador é mais rápido que o oponente, ele deve esperar o seu ataque, para

então acertá-lo logo em seguida, em uma posição vulnerável, de modo que ele absorve com apenas metade do seu Vigor. Se acertado assim, o Cross Counter causa knockdown e empurra em um hexágono para trás – o lutador pode seguir se movimentando após o soco, mantendo-se próximo do oponente.

Se o lutador foi derrubado ou atordoado pelo ataque do adversário, ele não pode prosseguir com o Cross Counter. Ele conta como uma Manobra Especial de Bloqueio porque o giro do soco é uma finta de boxe, e ele garante um bônus de Bloqueio -2 na absorção. Mas se o lutador bater antes do oponente, não haverá knockdown ou bônus pela finta, bem como ele não empurrará o alvo para trás.

O dano é calculado com Soco, e o lutador não ganha +2 velocidade no próximo turno após usar o Cross Counter.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +4

Movimento: Dois

APRESAMENTO

Bandit Chain

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Back Breaker, Throw

Pontos de Poder: Luta Livre, Sanbo 5

Manobra popularizada por Birdie. Ele agarra o oponente num Back Breaker e, sem que ele possa escapar, termina com um arremesso para se livrar da vítima.

Sistema: O dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. No final, a vítima é arremessada como no Throw. Se o lutador tiver Corrente ●●●●, ele pode utilizar essa manobra com sua corrente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: Um

Bushin Musou Renge

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Foco ●●●●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Essa é uma das técnicas lendárias de utilizar o Chi para expurgar um grande mal. Ela é ensinada principalmente no Bushinryu Ninjutsu, mas há rumores de outros mestres. O lutador agarra o oponente pela cabeça, e então golpeia com uma velocidade tão alta que é impossível acompanhar os golpes. É o golpe preferido de Guy, e dizem que este poder é mais efetivo contra pessoas desonradas, que prejudicam a harmonia que o Bushin quer preservar.

Sistema: Role o dano três vezes com os modificadores abaixo. O personagem pode optar por rolar o dano com Soco, Chute ou Apresamento quando executa o Musou Renge. A absorção da vítima contra o Musou Renge é determinada pela sua Honra, e não pelo Vigor.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Um

Butsumetsu Buster

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Esportes ●●●, Jump

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Sodom criou essa Manobra, que se parece com o Storm Hammer, exceto que é executada no chão.

Sistema: O lutador gira o oponente no ar e depois o arremessa em qualquer hexágono adjacente, causando Knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

Daikyou Burning

Pré-requisitos: Foco ●●●, Butsumetsu Buster

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

É uma forma bem quente do Butsumetsu Buster, arrastando a vítima no chão e queimando-a com o uso do Chi.

Sistema: Funciona de forma similar ao Butsumetsu Buster, exceto que antes de se livrar de sua vítima o lutador pode usar o movimento que lhe resta para arrastá-la pelo chão, causando um dado de dano extra por hexágono atravessado com ela.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: +0

Darun Catch

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Apresamento ●●●, Throw

Pontos de Poder: Aikidô, Luta Livre, Sanbo 2; Outros 3

Manobra muito útil, popularizada por Darun. Quando o oponente o ataca com um chute ou um soco, ele agarra o membro do oponente e o arremessa para longe.

Sistema: O personagem deve interromper um ataque inimigo que seja soco ou chute. O dano será absorvido com Vigor + Bloqueio, como num bloqueio com um. Em seguida, o lutador entra no hexágono do oponente, arremessando-o como no Throw. A manobra funciona apenas contra manobras de Soco e Chute.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: +3

Movimento: Um

Power Bomb

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Back Breaker

Pontos de Poder: Luta Livre, Sanbo 4

Uma versão aprimorada do Back Breaker, levantando a vítima alto no ar para enterrá-la no chão com toda força.

Sistema: Essa manobra causa Knockdown, e a vítima quica a até dois hexágonos de distância, na direção escolhida pelo atacante.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +6

Movimento: Um

Soul Throw**Pré-requisitos:** Throw, Psychic Vise**Pontos de Poder:** Kabaddi, Ler Drit, Soul Power 2; Outros 4

Rose desenvolveu essa Manobra. Trata-se de uma versão avançada do Psychic Vise. O lutador se alça sobre o oponente, agarrando sua cabeça e fazendo o dreno psíquico de uma forma mais letal. Ao fim, joga a vítima para o lado com pouco esforço, derrubando-a, e pousa próximo de onde ela estava.

Sistema: Funciona como o Hair Throw, com o lutador atravessando o hexágono do oponente e arremessando-o. Porém, o dano é calculado com Inteligência + Foco contra a Inteligência do alvo. Cada sucesso reduz 1 ponto de Força de Vontade ao invés de causar dano. Se houver ao menos um sucesso nesse rolamento, o golpe causará knockdown. Caso a vítima perca mais Força de Vontade que sua Inteligência, estará atordoada.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade**Velocidade:** +0**Dano:** +4 (veja descrição acima)**Movimento:** Dois**Tornado Throw****Pré-requisitos:** Apresamento ●●●●, Esportes ●●, Throw**Pontos de Poder:** Aikidô, Luta Live, Sanbo 4; Forças Especiais 5

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

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

Custo: 1 Força de Vontade**Velocidade:** +0**Dano:** +6**Movimento:** Um

ESPORTES

Bull Head**Pré-requisitos:** Esportes ●●, Head Butt**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 3

Birdie desenvolveu essa Manobra. Ele desfere um rápido giro de corpo, e logo depois corre até seu oponente para um poderosa cabeçada.

Sistema: Esta Manobra pode se esquivar de projéteis da mesma forma que o Jump, contudo, apenas antes de iniciar o seu movimento. O lutador deve se mover em uma linha hexagonal reta, e a manobra causa knockdown.

Como no Turn Punch, ele pode carregá-la por até três turnos, ganhando +1 velocidade e dano a cada turno carregado (mas resultando em Movimento Um). Birdie chama essa variante de Bull Horn.

Custo: 1 Força de Vontade**Velocidade:** -1**Dano:** +4**Movimento:** +1**Femina Wind****Pré-requisitos:** Esportes ●●●, Foco ●●●, Jump**Pontos de Poder:** Wu Shu 1; Outros 2

Usando suas extremas habilidades físicas e controle do Chi, o lutador pode, ao realizar essa manobra, dar um segundo salto no ar, aumentando o alcance de seus golpes e desviando de possíveis ameaças.

Sistema: No meio do salto, você pode pular de novo em qualquer direção. Essa manobra pode ser utilizada em conjunto com qualquer outra manobra básica como o Jump. No segundo salto o personagem tem um movimento igual ao seu Foco + Esportes.

Custo: 1 Chi**Velocidade:** +3**Dano:** Nenhum**Movimento:** +0 (no primeiro salto)/ + Foco (no segundo salto)**Rising Tackle****Pré-requisitos:** Esportes ●●●, Jump**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

O lutador sobe no ar de cabeça para baixo atingindo o oponente com braços e pernas para uma dolorosa queda.

Sistema: Funciona de forma igual ao Bushin Senpuukyaku.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade**Velocidade:** +1**Dano:** -1**Movimento:** Um

FOCO

Ashura Senku/Psycho Warp**Pré-requisitos:** Foco ●●●●**Pontos de Poder:** Ler Drit, Psycho Power, Satsui no Hadou 3

O lutador se torna insubstancial, não podendo ser tocado ou ferido por nenhum tipo de energia enquanto se movimenta.

Sistema: O lutador pode atravessar paredes e obstáculos, não sendo atingido enquanto se move, inclusive podendo se mover para baixo do solo ou para o andar superior de um prédio, no limite de seu movimento. O Movimento é baseado em Foco ao invés de Esportes.

Custo: 1 Chi**Velocidade:** +3**Dano:** Nenhum**Movimento:** +2**Criminal Upper****Pré-requisitos:** Foco ●●●**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 4

O lutador cria um poderoso tornado no solo de um oponente próximo, jogando-o longe e causando grandes danos. Geralmente o chão fica todo destruído no lugar onde essa Manobra foi executada.

Sistema: Esta manobra atinge qualquer oponente em um hexágono adjacente. A manobra causa Knockdown mesmo que o oponente bloqueie (salvo se estiver usando San He).

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1
Dano: +4
Movimento: Um

Electric Channeling

Pré-requisitos: Foco ●●●, Shock Treatment

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Dean tem poderes elétricos superiores àqueles apresentados por muitos no mundo. Ele controla a eletricidade de forma semelhante a um elemental, com um domínio tão rotineiro que permite adicionar a fúria do relâmpago a seus golpes.

Sistema: jogue Electric Channeling junto com qualquer manobra de Soco ou Chute (o Narrador pode permitir o uso de Electric Channeling em alguns outros casos Dean é conhecido por eletrificar martelos de arremesso, em uma referência clara a Thor, Deus do Trovão da mitologia nórdica). O Dano da manobra aumenta, como no Psychokinetic Channeling. A eletricidade afeta todos os alvos no hexágono à frente do lutador, e causa um Knockdown a eles. Electric Channeling não afeta Velocidade ou Movimento.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +3

Movimento: Veja descrição acima

Energy Ball

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kabaddi, Kung Fu 2; Outros 3

Alguns lutadores conseguem concentrar e explodir seu chi em alvos próximos, queimando-os duas vezes. No entanto, o ataque não tem alcance como uma Fireball.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. Como um soco ou chute, pode acertar no mesmo hexágono ou no hexágono adjacente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Nenhum

Flaming Heel

Pré-requisitos: Chute ●, Foco ●, Elemental (fogo) ●●

Pontos de Poder: Elemental (fogo) 2

Alguns elementais preferem chutes a socos. Esses lutadores podem incendiar seus pés em golpes poderosos, apagando as chamas em seguida.

Sistema: Adicione o modificador de Dano abaixo aos Chutes básicos. O jogador deve selecionar a carta do Chute básico e executar o Flaming Heel com ela. O Flaming Heel não afeta Velocidade ou Movimento da manobra, somente o Dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +3

Movimento: Veja descrição acima

Freeze Strike

Pré-requisitos: Ice Blast

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Um lutador que domine os poderes do gelo pode invocá-los durante seus ataques normais. Assim funciona o Freeze Strike, em que o lutador soca e chuta com rajadas de gelo, podendo também congelar seus oponentes.

Sistema: Pode ser usado com Socos, Chutes ou o Apresamento básicos. O lutador gasta 2 Chi e adiciona à manobra +2 dano e os efeitos do Ice Blast. Como o ponto de contato é menor que no projétil, a vítima pode quebrar o gelo com três sucessos no teste de Força, ao invés de quatro.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +2 (veja descrição acima)

Movimento: Veja descrição acima

Instant Hell Murder (Shun Goku Satsu)

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Foco ●●●●, Satsui no Hadou ●●●●

Pontos de Poder: Satsui no Hadou 5

Correndo até o seu oponente, o lutador o envolve (e também a si) numa dimensão tão horrível que só pode ser chamada de Inferno! Lendas dizem que demônios atacam os lutadores num curto período de tempo, mas talvez seja uma metáfora sobre os fantasmas pessoais de cada um.

O único lutador conhecido que possui esta manobra é Akuma, que despertou esse poder ancestral após passar anos meditando em uma caverna e sendo consumido pelo Satsui no Hadou.

Há boatos, porém, de que Ryu, quando tomado por essa energia maligna, também manifestou o poder. Dizem que há outros lutadores pelo mundo capazes de executá-lo.

Sistema: Quando usa o Shun Goku Satsu, o lutador deve correr até o hexágono do oponente e apresá-lo, e então rola o dano listado abaixo um número de vezes igual à sua técnica Foco.

Ao ser atacado, o oponente deve fazer um teste de Raciocínio + Mistérios. A dificuldade padrão é 9, mas ela pode diminuir de acordo com o Narrador caso o personagem já tenha tido algum contato com técnicas assassinas (como no caso de Gen). Cada sucesso faz com que o personagem evite um dos acertos do Shun Goku Satsu, por estar esvaziando sua mente, mas ele deve gastar um ponto de Chi a cada dois acertos evitados. Um personagem pode gastar por turno, no máximo, um número de pontos de Chi igual ao seu Foco.

Alguém que tenha sobrevivido a um Shun Goku Satsu (o que é bem raro, já que ele costuma causar a morte das vítimas nocauteadas) e o receba uma segunda vez pode testar com dificuldade 8, e a cada vez ela diminui em um, até chegar a 6.

O próprio executor da manobra é atacado quando a usa, pelo elo que cria com o seu alvo, contudo o seu teste é feito com dificuldade 6 na primeira vez que a usa, caindo cada vez mais, até que chegue a três. Por isso, apesar do custo ser 2 Chi, geralmente ele é muito maior, pois seu usuário precisa escapar do próprio dano!

Por ser uma manobra que ataque diretamente a harmonia e a alma do alvo, ela deve ser absorvida com Honra, ao invés de Vigor.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -3

Dano: Quinze

Movimento: +2

Mu no Hadou

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Fireball

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 5

As técnicas da escola de Goutetsu possuíam manobras desenvolvidas para matar. Gouken tomou outro caminho, que o levou ao Mu no Hadou, o Poder do Nada. Projéteis com o Mu no Hadou apresentam eletricidade em sua execução e geralmente atordoam os oponentes.

Sistema: Quando o Mu no Hadou é jogado, o lutador gasta 1 Chi e se concentra, deixando a carta na mesa. Pelos próximos três turnos, a primeira Fireball (e seus derivados) que ele soltar terá os benefícios do Mu no Hadou, adicionando +2 ao dano e considerando apenas a metade do Vigor do alvo para efeitos de atordoamento. Por exemplo: Ryu se concentra e ativa o Mu no Hadou no primeiro turno de combate. No turno seguinte, ele joga um Jab. Em seguida, ele completa seu combo com Improved Fireball. Essa Improved Fireball terá +2 dano. Ken, seu oponente, tem Vigor 5. Ele absorve com seu Vigor 5, mas o Vigor conta como 2 para atordoamento. Caso seja usado com Repeating Fireball, apenas um dos projéteis terá os efeitos do Mu no Hadou. Se três turnos se passarem sem que o lutador atire uma Fireball ou derivada, a Carta deverá ser recolhida.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Psychokinesis

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Kabaddi, Ler Drit, Psycho Power 5

O lutador invoca seu Chi e puxa violentamente o adversário, atraindo-o para si.

Sistema: Psychokinesis tem um alcance igual ao Raciocínio + Foco do atacante. Uma vítima afetada é atraída na direção do personagem um número de hexágonos igual ao dano sofrido. O dano da manobra não é real, sendo rolado apenas para o atordoar e atrair o oponente. Personagens utilizando San He não são afetados. Fora de combate, cada sucesso na rolagem equivalerá a um ponto de Força para mover objetos.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Nenhum

Senjutsu

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Mistérios ●●●●●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Senjutsu é um conhecimento perdido no tempo. É o domínio completo sobre os parâmetros da natureza, permitindo que o personagem sinta o tempo passar de forma diferente e controle seus processos corporais. Embora nem todos mestres do Senjutsu utilizem o poder para mudar sua aparência, alguns conseguem rejuvenescer ativando essa habilidade. Além disso, eles vivem mais tempo que pessoas normais. O Senjutsu torna possível que o personagem adquira níveis imaginados em suas Técnicas.

Sistema: O Senjutsu deve ser aprendido com outro mestre. O treinamento é extenuante, consistindo numa rotina diária de meses a fio com feitos físicos extenuantes e intenso trabalho mental. Muitas vezes o aprendiz sucumbirá nas tarefas e poderá se ferir seriamente. Muitos já morreram tentando dominar o Senjutsu.

O Narrador deverá determinar as tarefas conforme os objetivos de sua Crônica. Ryu, enquanto treinava com Oro, muitas vezes precisava segurar uma enorme rocha por horas enquanto seu mestre meditava em cima dela, algo que consumiria sua Força de Vontade. Uma vez exaurido, não podendo mais gastar Força de Vontade em busca de sucessos, eventualmente ele poderia falhar em seus testes de Força e Vigor, sendo esmagado.

Para aquele que domina o Senjutsu, torna-se possível comprar Técnicas acima de 8. O custo em experiência é muito grande, mas a longa vida permite atingir esses níveis. Além disso, o personagem pode gastar 1 Chi para se curar imediatamente de doenças, venenos e peçonhas. Ao custo de 1 Chi e 1 Força de Vontade, ele pode rejuvenescer, com o efeito durando o número de horas igual à quantidade de sucessos em seu teste de Foco. Falha indica que não há resultado, e falha crítica resulta numa aparência distorcida, com penalidade de -2 em Aparência até o fim da transformação.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

ARMAS

Dark Spark

Pré-requisitos: Corrente/Chicote ●●●●, Foco ●●●

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 3

Manobra desenvolvida por Doctrine Dark. Ele usa o seu chicote para prender o oponente e depois usa seu Chi para atacá-lo, através da arma.

Sistema: Role os danos abaixo, em sequência. Se o primeiro ataque não causar dano, o segundo não será rolado. O segundo dano é baseado em Inteligência + Foco.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +0, +3

Movimento: Nenhum

Killing Blade

Pré-requisitos: Qualquer Arma cortante ●●●●, Jump

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

É um poderoso uppercut com um salto com a arma. Lembra muito o Dragon Punch.

Sistema: Funciona de forma similar ao Soco Dragon Punch.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

Spinning Weapon

Pré-requisitos: Bastão, Armas de Impacto ou Cabos Conectados ●●●●

Pontos de Poder: Forças Especiais, Kung Fu 4; Outros 5
Lutadores armados desenvolveram técnicas de girarem seus bastões, cassetetes e nunchakus enquanto atacam, atingindo o oponente diversas vezes numa única investida. Em casos excepcionais, o Narrador pode permitir que um personagem utilize a manobra com alguma arma cortante de tamanho médio, como faz Carlos Miyamoto.

Sistema: Role três vezes o dano abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: Um

NOVAS REGRAS

COMBATE AVANÇADO

Quando **Street Fighter: O Jogo de RPG** foi criado, o jogo de luta mais atualizado da série era Super Street Fighter II. O RPG trouxe elementos presentes nesse jogo, como a variedade de manobras, os combos, movimentos comuns, entre outros.

Contudo, mais tarde surgiram outros elementos táticos tanto em jogos da série Street Fighter quanto em outros jogos de luta. Muitos desses elementos, contudo, já estão presentes no próprio Street Fighter RPG, como demonstrado nos exemplos a seguir:

- **Recuperação de arremesso:** o lutador gira no ar e amortece o dano do arremesso. Funciona como Breakfall (como sugerido no Capítulo 1).
- **Defesa aérea:** o lutador executa um bloqueio em um salto. É o gasto de 1 Força de Vontade para mudar para bloqueio no meio de uma Manobra Aérea.
- **EX Especiais:** uma versão mais poderosa de uma manobra gastando um pouco de energia. É o dado extra de dano gastando 1 Força de Vontade, como no exemplo de combate.
- **Esquiva:** o lutador se move, evitando um golpe. A esquiva pode ocorrer de várias formas, como Punch Defense, Jump, Movimento e Esquives.
- **Ataque overhead:** determinados ataques aéreos são tão baixos que podem acertar oponentes em Manobras de Agachamento, como Ax Kick.
- **Evitar agarrão:** o lutador empurra o oponente, evitando o agarrão. Ocorre quando o lutador sai do hexágono e evita o Apresamento com Grappling Defense ou alguma outra forma de movimentação.
- **Lutar agachado:** o lutador se abaixa, evitando a maioria dos ataques e podendo bater no oponente. Em alguns casos, luta até deitado. Ground Fighting traz as regras para tal evento.
- **Exposição de poder máximo:** o lutador expõe todo seu poder por um tempo limitado. Pode ocorrer de várias formas, como um Elemental Skin (como no caso de Urien), um Flaming Heel (como Ken) ou o uso contínuo de Toughskin, por exemplo. Até mesmo o uso repetido de 1 Força de Vontade para dados extras.

JOGANDO SUJO

Técnica utilizada por Street Fighters desonrados, como Birdie, mas outros, como Cody, aproveitam-se dela por estarem em desvantagem. Não importa o método, um Street Fighter sempre perde 1 ponto temporário de Honra e 1 de Glória ao usar uma dessas jogadas sujas.

• **Arremessar Pedras:** ao arremessar uma pedra, o Street Fighter deve jogar a carta de Movimento para pegar a pedra no chão. Caso o personagem tenha sido derrubado, então ele pode jogar pedras no próximo turno. +0 Velocidade, +2 Dano, -1 Movimento. Técnica Básica Arremesso, Alcance igual à Força + Arremesso do atacante.

• **Jogar Areia nos Olhos:** funciona de forma similar às pedras. O dano é igual a Destreza + Arremesso -4, e não pode ser absorvido pelo Vigor do alvo. Se o oponente usar qualquer forma de Bloqueio, ele não é atingido. Areia tem +2 Velocidade. Se sofrer dano, o personagem é cegado, até que ele gaste 1 turno para limpar os olhos. Se não o fizer, ele pode lutar usando Percepção + Luta às Cegas.

PSYCHO POWER

Em seus golpes, muitos Street Fighters evocam treinamento e poderes do Chi. Existem aqueles que utilizam o Chi com base em suas afinidades elementais, enquanto outros têm natureza bestial. No caso de M. Bison, ele baseia o seu Ler Drit no Psycho Power, uma versão destrutiva de poderes psíquicos. É uma energia que o transformou em uma entidade, e possibilitou a construção de coisas como o Psycho Drive, que canaliza os poderes de sua pedra para ampliar seus Atributos. Em geral, o Psycho Power está disponível a todos os aprendizes do Ler Drit.

Caso o Narrador queira adicionar drama em suas crônicas – já que o Ler Drit não está disponível para personagens jogadores –, ele deve usar o Antecedente Psycho Power. É uma forma de ter acesso a esses poderes mesmo sem ter vendido sua alma, e simulando que o personagem ainda oscila entre um lado e outro, como Abel. Uma vez que o poder vença e tome a alma do personagem, acabando com sua Honra (veja mais adiante), o personagem se torna um NPC, e ele não precisa mais utilizar o Antecedente em sua ficha, assim como M. Bison.

Possuindo o Antecedente, o lutador terá acesso a poderes exclusivos do Ler Drit, mesmo sem dominá-lo. Mas caso ele seja tomado totalmente, assume-se que se tornou um lutador de Ler Drit. Estão disponíveis os seguintes poderes:

Psycho Power	
Cobra Charm (3)	Psychokinesis (5)
Mind Control (5)	Psychokinetic Channeling (3)
Mind Reading (3)	Psycho Warp (3)
Psychic Rage (3)	Regeneration (2)
Psychic Vise (4)	Telepathy (2)

É interessante observar que o Regeneration, um poder curativo, está disponível, como no Ler Drit. Poderes curativos tentarão o lutador a aceitar o Psycho Power sem resistência. Por outro lado, o Psycho Crusher, poder

supremo dessa energia, só pode ser aprendido por praticantes de Ler Drit, que se entregaram totalmente.

O Psycho Power afeta o comportamento do personagem. Ele se sentirá tentado a explorar os poderes do Antecedente e buscará cada vez mais poder e a vitória a qualquer custo. Sempre que tentado, o Narrador rola seu nível no Antecedente; o jogador deve rolar Honra para resistir aos impulsos, precisando superar os sucessos do teste de Psycho Power. Em caso de empate, ele fica indeciso, e a ação resistida é feita novamente.

A cada ponto permanente ganho em Honra, 1 ponto de Psycho Power será perdido. Essa é a única forma de poder eliminar o poder e controlá-lo. Uma vez que a Honra do personagem chegue a zero, ele será totalmente escravo do Psycho Power, e se tornará um NPC.

SATSUI NO HADOU

O termo japonês *ansatsuken* (暗殺拳, “punhos assassinos” ou “golpes assassinos”) é uma designação genérica japonesa a um estilo de arte marcial criada especificamente para matar, também é um dos estilos do Karatê. *Ansatsuken* é também tratado como uma filosofia e objetivo final a se alcançar por qualquer artista marcial que treina em qualquer estilo.

Goutetsu dominava uma versão letal de sua arte, utilizando a energia Hadou para matar. Ele, porém, buscou alertar seus estudantes Gouken e Gouki. Cada um recebeu os ensinamentos de uma forma: enquanto Gouken buscou purificar a arte e levá-la para o lado esportivo, com versões não letais das manobras Hadouken (Fireball), Shoryuken (Dragon Punch) e Tatsumaki Senpuukyaku (Hurricane Kick), Gouki se entregou ao espírito assassino da arte, convertendo-se no demônio Akuma, o Mestre do Punho, que domina o sombrio poder do Satsui no Hadou – o Hadou do Assassino.

O Satsui no Hadou é uma contra-força do Hadou. Não é regra que ele se manifeste nos praticantes do estilo, e nem os motivos são conhecidos, já que Akuma possui técnicas assassinas, mas Ryu não, e nele tais energias também despertaram. Talvez haja alguma ligação com a compulsão do lutador de treinar para se tornar cada vez mais poderoso.

O Narrador pode usar este Antecedente em personagens que gastem a maior parte de seus pontos de experiência em características combativas, e também se eles possuírem um estilo originalmente feito para matar.

O nível mostra o quanto o personagem foi seduzido por sua técnica mortal, tornando-se instrumento dela. Assim, toda vez que ele entrar em combate deve rolar seu nível em Satsui no Hadou. Se tiver sucesso, é tomado pelo poder, ficando com uma aparência maligna e com um bônus de +1 em Velocidade, Dano e em Absorção. Além disso, buscará a morte do oponente e não se preocupará com sua Honra.

O personagem pode tentar resistir gastando um ponto de Chi e rolando sua Honra, tendo que obter mais

sucessos que os do teste do Antecedente. Se ele tiver um ou dois a mais, apenas, precisará de mais um ponto de Chi e um novo teste caso esteja sofrendo muito dano, seja atordoado, ou o oponente seja mais poderoso. Com 3 ou mais acima, ele luta até o fim sem ser tentado novamente.

O Satsui no Hadou também é destrutivo: cada sucesso no teste causa um ponto de dano no personagem antes mesmo dele entrar em combate. Porém, ele recupera 1 ponto de Chi ou Força de Vontade para cada sucesso, entrando mais preparado na luta.

Converter técnicas normais em técnicas assassinas é outro efeito do Satsui no Hadou. É possível, além dos efeitos supracitados, que o lutador evoque uma versão mais poderosa de suas Manobras Especiais, buscando a morte do oponente.

Usar uma Manobra de forma a assassinar o oponente é considerado um Esforço Extra e consome 1 ponto de Força de Vontade do lutador, além de eventuais custos que a própria manobra já possua (no caso de um Dragon Punch, seriam gastos 2 Força de Vontade para executar um Dragon Punch *Ansatsuken*). Como efeito, esta manobra rola +3 Dano adicional, rolado após o dano comum, pois esta parada será considerada Dano Agravado. Usar uma manobra *Ansatsuken* faz o lutador perder 1 ponto temporário em Honra. Caso o oponente venha a ficar com zero ou menos Pontos de Saúde devido a um ataque *Ansatsuken*, ele estará morto, e o lutador perderá um ponto permanente em Honra ao invés do temporário.

Com o tempo, o poder vai se ampliando, de modo que a cada dez vezes que usar o Satsui no Hadou, um ponto é aumentado no Antecedente e um ponto de Honra permanente é perdido. Quando o Antecedente atingir o nível 5 e a Honra chegar a zero, o Satsui no Hadou despertará automaticamente em combates e situações de perigo.

A única forma de diminuir o seu nível no Antecedente é lutando intensamente contra ele. A cada ponto permanente de Honra ganho, um ponto de Satsui no Hadou é perdido, e personagens com Honra 6 ou mais dificilmente são tentados por esse poder.

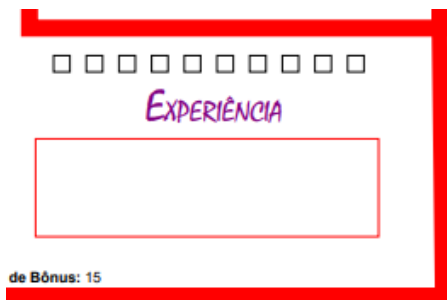
O Satsui no Hadou é a única forma de ter acesso ao Shun Goku Satsu.

MEDIDOR DE SUPER

Em *Street Fighter*, muitas vezes os lutadores estão furiosos, ou ainda têm um motivo especial para realizarem ataques desesperados. Nas várias versões do videogame, esses movimentos surgem como Super Combos e Ex Specials, ataques que gastam recursos e provocam danos maiores nos oponentes, permitindo mudar o curso de uma luta.

Em *Street Fighter: O Jogo de RPG*, isso é possível com o gasto de 1 Força de Vontade para jogar um dado a mais. Além disso, certas manobras poderosíssimas e custosas também representam esse poder extremo, como Inferno Strike e Repeating Fireball.

No sistema de regras do RPG, os recursos do personagem são representados por seu Chi e Força de Vontade, mas alguns grupos podem se satisfazer utilizando um terceiro medidor, o Medidor de Super. Caso essa regra opcional seja adotada em jogo, os jogadores devem adicionar 10 caixinhas acima ou abaixo da área reservada para Experiência, como no exemplo abaixo:



O Medidor de Super pode ser preenchido de duas formas distintas: a) cada ponto de dano sofrido em combate preenche uma caixinha; b) cada ponto de dano causado em combate preenche uma caixinha. O Narrador deve decidir qual regra aplicará em sua Crônica, e pode também utilizar em conjunto as duas formas de encher o Medidor de Super.

Caso o Medidor de Super tenha as 10 caixinhas preenchidas, não será possível acumular mais pontos: o lutador tem toda sua fúria reservada, e está em seu limite.

Os pontos acumulados no Medidor de Super permitem algumas ações específicas:

- Cada 3 pontos podem ser gastos no lugar de 1 ponto de Chi ou Força de Vontade. Isso representa Ex Specials, versões mais fortes de movimentos comuns, como o gasto de 1 Força de Vontade para 1 dado a mais no dano, ou o uso de Psychokinetic Channeling, por exemplo; também representa V-Triggers, ativando um poder oculto, como Elemental Skin ou Rekka Ken;
- 6 pontos podem ser gastos para realizar um Super, que é uma versão mais poderosa de uma Manobra Especial; quando realiza o Super, o personagem pode rolar mais uma vez o dano da manobra ou, se for uma manobra de múltiplo impacto baseada em movimento, ele ganha +2 Movimento para realizá-la. Assim, Ken pode usar um Super Flaming Dragon Punch, rolando o dano até três vezes, ou usar um Super Air Hurricane Kick, realizando a manobra com Movimento 7 ao invés de 5, ou ainda um Super Fireball, rolando o dano duas vezes.

Quando um combate termina, o Medidor de Super se esvazia totalmente, só voltando a ser carregado em novos combates.

Essa regra adiciona mais recursos a gerenciar e pode tornar o jogo mais complicado. Assim, os Super Combos podem simplesmente ser aplicados utilizando as regras oficiais, com o gasto de Força de Vontade, combos atordoantes (dizzy) e certas Manobras Especiais (Repeating Fireball, Inferno Strike, Bushin Musou Renge, Instant Hell Murder, etc). Deste modo, por exemplo, o Shoryureppa de Ken é a execução de um combo Dragon Punch para Flaming Dragon Punch (dizzy).

MMA E STREET FIGHTING

Street Fighter é um cenário de estilo contra estilo, como nos tempos do vale-tudo. Contudo, grandes guerreiros não possuem horizontes fechados, e mesmo os

Guerreiros Mundiais têm movimentos aprendidos de outras artes.

Mas como montar um lutador de MMA moderno nas regras do jogo? Jeet Kune Dô é o MMA padrão de Street Fighter RPG, com socos do boxe e karatê, chutes de wu shu e muay thai, Brain Cracker para o clinch e o ground and pound, Pin para finalizações e Grappling Defense para a defesa. O termo MMA não era popularizado quando o jogo foi lançado, e por isso prevaleceu o nome JKD, cunhado por Bruce Lee para essa proposta de artes marciais mistas.

Além dele existem outros estilos que representam artes marciais mescladas. Forças Especiais mescla judô, jiu jitsu, taekwondô e boxe. Kickboxing é uma junção de karatê, boxe, kung fu e taekwondô. O Pancrácio é talvez a mais antiga expressão de estilos mistos, mesclando wrestling e pugilismo gregos. Ou ainda é possível escolher um estilo comum e comprar manobras disponíveis para todos, como a maioria dos Guerreiros Mundiais fez.

SISTEMA ALTERNATIVO DE POSTOS

Street Fighter possui um sistema de postos que permite simular uma longa carreira até o topo, que será atingido geralmente no fim da campanha: a Divisão Guerreiros Mundiais, onde está a elite. Para isso, é preciso um cartel impecável, que nem todo jogador consegue, mas há um caminho alternativo: com uma boa sequência de vitórias e Glória suficiente, é possível desafiar um Guerreiro Mundial. Vencendo a luta, você se torna um deles.

Contudo, é possível adotar um sistema alternativo de Postos, baseado unicamente pela Glória permanente do personagem. É um sistema mais dinâmico, no qual o cartel é apenas o registro da vida de lutador. Esse sistema funciona da seguinte maneira:

- Posto 1 (Glória 0 a 3): Aqui estão os iniciantes, que ainda tentam se firmar, ou lutadores que nunca conseguiram ter uma boa carreira.
- Posto 2 (Glória 4): Esses são lutadores em ascensão ou em queda; o seu cartel dirá se estão crescendo ou em franca decadência.
- Posto 3 (Glória 5): Esses lutadores são promessas se concretizando ou veteranos que não conseguiram alçar voos mais altos, mas ainda representam perigo.
- Posto 4 (Glória 6 ou mais): Esses são os lutadores mais perigosos do mundo, geralmente aparecendo em listas de melhores de suas categorias e chamando a atenção de empresários e torcedores pelo mundo. Eles têm o direito de desafiar Guerreiros Mundiais, que, se recusarem, serão taxados de covardes e perderão Glória.
- Posto 5 (Guerreiros Mundiais): Alguém que possua Glória 6 ou mais não é um Guerreiro Mundial; para isso, ele precisa desafiar e vencer um Guerreiro Mundial. Quando um lutador cumpriu os dois requisitos, ele faz parte da nata do Circuito Street Fighter, podendo desafiar o Grande Mestre dos Street Fighters e reivindicar para si o título. Contudo, é preciso manter um bom cartel: se a Glória do lutador cair para menos de 6, ele retorna ao Posto 3, e só voltará a ser um Guerreiro Mundial se atingir Glória 6 e novamente desafiar e vencer outro Guerreiro Mundial.

EQUIPAMENTOS

ITENS DE PODER

Espadas amaldiçoadas, anéis místicos, poções que curam todos os males. Ferramentas mágicas sempre estiveram presentes no mundo, e diversos guerreiros as utilizam para fortalecer seus próprios poderes ou adquirir poderes únicos. O colar de contas de Akuma ou a echarpe mística de Rose são só exemplos de como esses itens estão presentes no mundo de Street Fighter. É importante, portanto, que haja regras para que personagens jogadores os usem.

Em termos de regras, existem 3 tipos de itens de poder:

- **Repositórios de Chi:** São itens como um anel, colar ou amuleto que armazenam poder místico e permitem ao seu portador recuperar seu chi sem a necessidade de testes. Para cada ponto no Antecedente, você pode recuperar 1 ponto de chi por história. No final da história, seu item recupera todos os pontos de chi gastos. Também é possível, a critério do Narrador, recarregar o item de outras formas.
- **Armas Mágicas:** São armas que possuem habilidades únicas decorrentes da técnica empregada em sua construção (forjada por 1000 dias, temperada no sangue de um dragão, etc). Essas armas possuem características únicas. No primeiro ponto você escolhe qualquer arma do módulo básico ou do livro Competidores, e ela torna-se indestrutível por meios naturais. A cada ponto acima de 1 neste Antecedente, você adiciona +1 no modificador de movimento ou +1 de absorção ao usar a ação Aparar com esta arma. Caso queira aumentar a velocidade ou o dano da arma, você pode, ao custo de 2 pontos de Antecedente, adicionar +1 de velocidade ou dano.
- **Item Mágico:** Nesta forma, o Item de Poder é um arma ou ferramenta que permite a você realizar manobras especiais de Foco, mesmo sem ter tal manobra. Um anel que emite raios incinerantes (Fireball) ou uma máscara que consegue deixar todos fascinados (Cobra Charm). Em todo caso, cada ponto de Item representa 1 ponto de poder para comprar a manobra e sempre a compra pelo custo mais baixo da mesma. Uma espada que dispare uma forte energia em forma de um Sonic Boom, custaria apenas 3 pontos de Antecedente, já que Sonic Boom custa 3pp para Silat. De qualquer forma, esta manobra ainda usará o chi do personagem; ou seja, ao usar este Sonic Boom, o personagem consumiria 1 ponto da sua própria reserva de chi. Adicionalmente, caso o personagem venha a aprender a manobra que seu item possui, ele receberá +1 de dano quando realizar a manobra enquanto portar o seu Item de

Poder. A critério do Narrador, o Item de Poder pode possuir alguma manobra de outra Técnica que consista em um ataque de chi (como, por exemplo, Shockwave). Para o cálculo dos modificadores da manobra, o personagem utiliza seu Antecedente Item de Poder no lugar do Foco.

Há ainda casos especiais, em que uma manobra escolhida pelo Item possui requisitos. Digamos que o personagem tenha uma bola de cristal com Mind Reading, que possui como requisitos Telepathy e Foco 4, porém o personagem não possui nenhum dos requisitos. Neste caso, ele deve realizar um teste de Inteligência + Mistérios, dificuldade 8, e conseguir um número de sucessos iguais ao número de requisitos que ainda faltam para a manobra. No caso acima, seriam necessários 2 sucessos no teste para poder usar o Item, mesmo sem os requisitos.

Exemplos de itens: Ombreiras de M. Bison, pingentes dos Monges do suplemento Segredos da Shadaloo, dentre outros. O próprio meteorito de M. Bison é um Item de Poder de nível extremo, muito acima do alcançável por personagens iniciantes, sendo capaz de recuperar 10 pontos de Chi e tendo despertado poderes sobre-humanos latentes no ditador.

NANOMETAL

Os Arquivos G reúnem uma série de dados das experiências da Illuminati. Assim como a Shadaloo – que se centrou em engenharia genética, apenas mais tarde atuando com cybertecnologia –, a Illuminati tem seus próprios projetos, envolvendo novas tecnologias.

Desenvolvido pela Illuminati, o nanometal consiste pequenos robôs microscópicos que, juntos, podem formar tecidos e músculos. Os robôs têm uma certa inteligência, e com eles pode-se formar armas, ou em alguns casos, se transformar em outras pessoas.

Ele poderia ser tratado como uma vantagem específica, porém é simulado pelo próprio Antecedente Cibernético encontrado no Guia do Jogador de **Street Fighter**.

O Cibernético original já apresenta uma série de características que supõem que há nanorrobôs no corpo de quem recebeu um implante, como o fato de haver cura normal dos danos, como se fossem tecidos vivos – não precisando de conserto –, e também a própria citação de que se tratam de sistemas avançadíssimos que chegam a simular poderes de Foco.

A ficha de Twelve é um bom exemplo para a criação de personagens com nanotecnologia. Ele possui Cibernético 5, o que não deixa limites na obtenção de poderes. Ghost Form simula a sua capacidade de se dissolver, sair de apresamentos e qualquer outra coisa. Ainda, o Knife Hand Strike demonstra sua capacidade de converter os punhos em facas, e o Extendible Limbs expõe os membros que se esticam.

Twelve obteve Percepção 6, o que ajuda a analisar tudo ao seu redor com capacidade inimaginável a um humano comum. Isso, somado à sua Perícia Disfarce nível 8, permita que ele tenha 14 dados para tentar se passar por outra pessoa, o que se traduz em sua habilidade X-Copy, em que ele assume a aparência de outra pessoa.

Tomo II:



Lutando para o Futuro

Capítulo 5:

Um Epílogo para a Shadaloo

O CHAMADO AOS GUERREIROS

Rumores dizem que M. Bison está morto e a Shadaloo caiu. Contudo, um ano após o lendário World Warrior Championship (Torneio dos Guerreiros Mundiais) promovido por M. Bison, acontece uma série de desaparecimentos de diversos lutadores pelo mundo. A agente da Interpol Chun Li e o Major Guile, da Força Aérea Americana, decidem investigar o ocorrido e descobrem sobre uma nova organização que surge das cinzas da Shadaloo, sua divisão de armas chamada de S.I.N.

Nesse meio tempo o francês Abel embarca junto a Chun Li e Guile em sua missão de infiltração a base da S.I.N. e ganha uma certa rivalidade com o major americano, enquanto Cammy surge e passa a ajudar discretamente as investigações, deixando momentaneamente de lado sua vingança contra M. Bison. Ao ficar sabendo da ameaça, Ken Masters busca avisar o seu melhor amigo, Ryu, já que o que a S.I.N. queria verdadeiramente era o Satsui no Hadou para concluir um projeto secreto conhecido apenas como BLECE.

O líder da divisão de armas, Seth, organiza um torneio com o intuito de atrair Ryu e os maiores guerreiros do mundo, e drenar o seu poder...

O enredo acima apresentado serve como pano de fundo para uma crônica que prossiga após o Torneio dos Guerreiros Mundiais e o duro ataque à Shadaloo. Provavelmente, os personagens dos jogadores já são de postos elevados, talvez Guerreiros Mundiais, temidos e respeitados. Suas jornadas podem parecer ter chegado ao fim, mas talvez ainda haja resquícios da maléfica organização criminosa. Talvez seu líder, M. Bison, ainda esteja vivo. E, enquanto ele respirar, nenhum daqueles que lhe causaram danos poderá descansar em paz.

MODIFICAÇÕES NOS ANTIGOS

GUERREIROS MUNDIAIS E OUTROS LUTADORES

- Ryu: adicionar Double-Hit Kick (3/12/3), Lunging Punch (5/12/5), Haymaker (3/15/2), Maka Wara (dano 7), Mu no Hadou (6/0/2), Punch Defense (9/8/0), Kick Defense (9/8/0), Power Kick (3/16/2), Justice Fist (5/16/3), Combos Punch Defense para Justice Fist, Lunging Punch para Dragon Punch (dizzy)
- Ken: adicionar Elemental (fogo) 2, Light Feet (+1/+3 mov), Flaming Heel, Double-Hit Kick (3/12/3), Knee Basher (4/15/1), Ax Kick (4/15/3), Combos Forward para Roundhouse (dizzy), F. Heel Forward para F. Heel Roundhouse (dizzy),
- Akuma: adicionar Shockwave (6/11/0), Combo Forward para Roundhouse para Shockwave, Dragon Punch para Knife Hand Strike (dizzy)
- Blanka: Shockwave (5/10/0)
- Dhalsim: Foco 7 (+1 dano em poderes), adicionar Suplex (3/10/1), Air Suplex (2/12/2)
- Zangief: Destreza 3 (+1 vel), adicionar Toughskin, Spinning Back Fist (2/13/5), Combo Bloqueio para Siberian Suplex, Bloqueio para Spinning Pile Driver
- Guile: adicionar Suplex (5/11/1), Air Suplex (4/13/3), Energy Ball (4/10/0), Combo Energy Ball para Sonic Boom (dizzy)
- Cammy: Apresamento 5 (+1 dan), adicionar Choke Throw (5/11/4), Dive Kick (6/12/4)
- Fei Long: adicionar Triple Rising Kick (6/11/3)
- Dee Jay: adicionar Triple Rising Kick (5/11/3)
- Chun Li: Foco 5 (+1 dan), adicionar Ax Kick (6/16/5), Triple Rising Kick (7/13/3), Energy Ball (4/11/0), Combo Lightning Leg para Lightning Leg (dizzy)
- E. Honda: adicionar Face Slam (4/14/1), Combo Face Slam para Air Smash (dizzy)
- Vega: Apresamento 6 (+1 dan), adicionar Forward Backflip Kick (9/11/2)
- Balrog: Esportes 4 (+2 mov), adicionar Lunging Punch (3/14/5), Rekka Ken
- Sagat: adicionar Knee Basher (4/14/1), Mascote 3
- M. Bison: Foco 7 (+1 dan), adicionar Psycho Warp (9/0/9), Fireball (4/15/0), Psychokinesis (4/17/0)
- Sakura: Vigor 5, Chute 5 (+1 dan), Esportes 5 (+1 mov), Foco 5 (+1 dan), Flying Knee Thrust (6/11/6), Combo Fireball para Hurricane Kick para Dragon Punch (dizzy), Widowmaker para Widowmaker, Flying Knee Thrust para Dragon Punch (dizzy)
- Cody: Faca 4 (Jab 9/10/4, Strong 7/12/4, Fierce 6/14/3), Sonic Boom (1/14/0), Head Butt (5/13/2), Buffalo Punch (3/15/1), Combo Double Hit Kick para Roundabout Kick (dizzy)
- Lucia Morgan: +2 dano em todos os golpes, +1 movimento em todos os golpes, +1 absorção no Bloqueio (Força 4 e +1 em todas as Técnicas), Vigor 4, Saúde 20, adicionar Fireball (2/10/0), Wheel Kick (5/13/6), Spinning Back Fist (5/11/6), Air Throw (8/13/6), Slide Kick (5/13/6), Buffalo Punch (4/14/1), Combo Lightning Leg para Spinning Back Fist (dizzy)

STREET FIGHTERS

A seguir, novos Street Fighters que são relacionados com os eventos após a queda parcial da Shadaloo. O Narrador pode utilizá-los como lutadores de posto alto ou ascendê-los como novos Guerreiros Mundiais.

ABEL

Um jovem que segue o que ele pode, não importa o quão delicado seja, a fim de localizar os restos da Shadaloo. Ele usa abrangentes artes marciais que sugerem o treinamento militar. À primeira vista, ele pode ser intimidante, mas na verdade ele é bastante agradável. Ele perdeu todas as lembranças de seu passado.

Este jovem amnésico desesperadamente persegue os remanescentes da Shadaloo. Seu estilo de luta é baseada em artes marciais mistas e bem adaptada ao seu fundo mercenário. Embora ele possa parecer um pouco misantropo à primeira vista, este é apenas um efeito colateral da sua seriedade. Ele não tem lembranças de seu passado. Abel é atualmente nada mais do que um corpo substituto geneticamente desenvolvido para uso de M. Bison. Ele era pra ser descartado como os outros projetos falhos, mas ele sozinho conseguiu sobreviver e fugir.

Jogando com Abel: você procura respostas sobre seu passado, e fará todo o possível para obtê-las. Você se sente deslocado e precisa compreender seu lugar no mundo. Só fala quando necessário, guardando para si sua dor. Seus punhos falam melhor que sua boca.

Aparência: Abel aparenta ser um homem com 20 e poucos anos de ascendência francesa. Ele é loiro, com olhos azuis e um corpo esbelto, com dezenas de cicatrizes. Veste-se normalmente com uma bermuda branca e a parte de cima de um quimono azul, além de protetores para braços e pernas.



Estilo: SANBO		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: SEM PASSADO		Assinatura: COMPENETRADO		
Força	●●●●●●	Carisma	●●●○○○	Percepção	●●●○○○	Honra	6	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●○○○○	Inteligência	●●●○○○	Glória	7	
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	9	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●○○○○	Jab	6	10	4	
Intimidação	●●●●●	Liderança	●○○○○○	Strong	4	12	4	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●●	Fierce	3	14	3	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●○○	Short	5	11	4	
Lábia	●○○○○○	Sobrevivência	●●●●●	Forward	4	13	3	
Arena	●●○○○○	Aliados	●●○○○○	Roundhouse	2	15	3	
Computador	●○○○○○	Contatos	●●○○○○	Bloqueio	8	-	0	+4 Abs
Investigação	●●●●○	Psycho Power	●●●○○	Apresamento	4	12	1	Apresamento
Medicina	●●○○○○	Recursos	●●○○○○	Movimento	7	-	7	
Mistérios	●●○○○○			Jump	7	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●○○			Foot Sweep	2	14	2	Agach.; knockdown
Chi				Manobras e Poderes				
●●●●●●○○○○○○○				Power Uppercut	3	14	1	Knockdown x aérea
□□□□□□□□□□				Wheel Kick	3	14	5	1FV; aé.; acerta agach
Força de Vontade				Tornado Throw	4	18	1	1FV; Apres.; knockd
●●●●●●●●●●●●●●●●				Throw	2	12	1	Apres.; knockdown
□□□□□□□□□□				Grap. Defense	8	-	3	+6 Abs contra Apres.
Saúde				Choke Throw	3	14	4	Apres.; knd; ar x ar/ch
●●●●●●●●●●●●●●●●				Flying Tackle	3	12	6	Ambos knd;+2v aprs.
□□□□□□□□□□□□□□				Backflip	7	-	6	1 FV, linha reta, invulnrvl
				Combos: Power Uppecut para Choke Throw, Forward para Tomado Throw (dizzy), Flying Tackle para Tomado Throw (dizzy)				
				Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 4, Foco 2				

CRIMSON VIPER

Uma rígida e bonita agente que assume uma conduta de negócios, aparentemente ignorando a mesquinhez da emoção humana e obrigação de companheiro em favor de seus próprios objetivos. Ela veste um terno de alta tecnologia equipado com uma quantidade de engenhocas mortais. Esta experiente lutadora é uma agente da CIA. Ela é uma mãe solteira e sua filha, Lauren, está em sua mente o tempo todo.

Jogando com Crimson Viper: você guarda para si seus reais planos, e que todos se matem tentando descobrir a verdade. Você joga sempre, e o importante é atingir seus objetivos.

Aparência: Viper é uma ruiva de bela aparência que sempre se veste com uma mistura de roupas formais com decotes e costura justa, que a deixam bastante atraente. Costuma usar óculos dourados, que retira durante os combates.

Item de Poder: Crimson Viper possui um traje de alta tecnologia para cumprir suas missões. O nível do Item de Poder disponibiliza pontos para comprar manobras de Foco pelo custo mais baixo. No caso de Viper, seu traje de batalha agrega a capacidade de energizar seus socos e chutes (Psychokinetic Channeling, 3 PPs) e fazê-la levitar (Levitation, 3 PPs), resultando em um Item de Poder nível 6, acima do que está disponível para personagens

iniciantes. Viper utiliza seu próprio chi para ativá-lo, pois ele é comandado por seu corpo.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: CIA		Conceito: ESPIÃ		Assinatura: ÓCULOS AMARELOS	
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●	Honra	4
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●●	Inteligência	●●●●●	Glória	7
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	9

Outras Características		Manobras e Poderes	
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●○
Interrogação	●●●●●	Condução	●●●●○
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●●○
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●●●
Manha	●●●●●	Furtividade	●●●●●
Lábia	●●●●●●	Sobrevivência	●●●●○
Arena	●●●●●	Apoio (CIA)	●●●●●
Computador	●●●●●	Apoio (SIN)	●●●●●
Investigação	●●●●●	Contatos	●●●●●
Medicina	●●○○○	Item de Poder	●●●●●●
Mistérios	●●●○○	Recursos	●●●○○
Estilos	●●○○○	Staff	●●●○○

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	10	5	
Strong	6	12	5	
Fierce	5	14	4	
Short	7	11	5	
Forward	6	13	4	
Roundhouse	4	15	4	
Bloqueio	10	-	0	+6 Abs
Apresamento	6	9	1	Apresamento
Movimento	9	-	8	
Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Double Hit Kick	4	12	3	Dois testes
Elbow Smash	8	13	1	
Foot Sweep	4	14	3	Agach.; knockdown
Shockwave	6	11	0	1Chi; knD; alcance 5
Light Feet	-	-	-	+1 mov ou +3 por 1FV
Item de Poder				
<i>P. Channeling</i>	-	-	-	1Chi; +2dan básicas
<i>Levitation</i>	4	-	6	1Chi; lutador levita

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●●●
□□□□□□□□	□□□□□□□□
Saúde	
●●●●●●●●●●●●●●●●	
□□□□□□□□□□□□□□□□	

Combos: Strong (P. Channeling) para Forward para Strong (P. Channeling) (dizzy), Shockwave para Jumping Forward (P. Channeling) (dizzy)

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 6, Apres. 4, Esportes 5, Foco 2

EL FUERTE

El Fuerte é um "luchador" Mexicano que passa seu tempo aperfeiçoando suas técnicas de Luta Livre e desenvolvendo suas questionáveis habilidades culinárias. Ele viaja o mundo para aprender as melhores receitas do planeta, e acabou esbarrando com o circuito Street Fighter. É conhecido de T. Hawk, e também um fã ardoroso de Rainbow Mika.

Jogando com El Fuerte: o circuito é uma forma de provar a efetividade de seus golpes e calar todos os que duvidam de seu talento. Fora dos ringues, você se diverte com os pequenos prazeres e leva a vida com leveza, ajudando quem precisa e se permitindo rir e se descontraír.

Tranks

Aparência: El Fuerte é um típico mexicano vindo do mundo da *lucha libre*. Ele costuma apresentar-se nos ringues com sua máscara de lutador, que revela um pequeno tufo de seu cabelo no fecho, e uma calça bem justa amarrada com uma faixa colorida, normalmente dourada.



Estilo: LUCHA LIBRE (LUTA LIVRE)		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: LUCHADOR		Assinatura: MASCARADO		
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●○○	Honra	7	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória	8	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	9	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●○○○	Condução	●●○○○	Jab	7	8	7	
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●○○	Strong	5	10	7	
Perspicácia	●○○○○	Segurança	●○○○○	Fierce	4	12	6	
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○	Short	6	9	7	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Forward	5	11	6	
Arena	●●●●●	Fama	●●●○○	Roundhouse	3	13	6	
Computador	●○○○○	Recursos	●●●○○	Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Investigação	●○○○○	Staff	●●●●○	Apresamento	5	11	1	Apresamento
Medicina	●●○○○			Movimento	8	-	10	
Mistérios	○○○○○			Jump	8	-	7	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●○○○			Air Smash	4	16	6	Aérea; esquiva proj.
Chi	●●○○○○○○○○○○			Throw	3	13	1	Apres.; knockdown
	□□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●●●●	Air Throw	7	16	7	1FV; apres.; knnd; aé.
			□□□□□□□□□□	Pile Driver	3	15	1	Apres.; knockdown
				Power Uppercut	4	12	1	Knockdown x aérea
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●●●			Slide Kick	4	12	8	Knockdown
	□□□□□□□□□□□□□□□□			Wall Spring	7	-	7/9	Aérea; esquiva proj.
				Thigh Press	4	15	1	Apres.; knockdown
				Spin. Pile Driver	3	18	2	2FV; apres.; knockd
				Grap. Defense	9	-	-	+6 Abs contra apres.

Combos: Air Smash para Air Smash para Air Smash (dizzy), Jab para Jab para Jab (dizzy)

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apres. 6, Esportes 7, Foco 2

GOUKEN

Akuma e Gouken eram aprendizes de Goutetsu, o praticante original do estilo Ansatsuken. Goutetsu ensinou suas habilidades para Gouken e Akuma. Embora Akuma tenha “abraçado” o estilo Ansatsuken a ponto de sucumbir ao chamado Satsui no Hadou e terminando por matar Goutetsu, Gouken passou a usar a forma calma e espiritual do estilo, transformando técnicas como o Hadouken e o Shoryuken em ferramentas de autodefesa.

Gouken passou seus conhecimentos a Ryu e Ken antes de ser desafiado por Akuma e acabar dado como morto em combate. Porém, Gouken removeu a alma de seu corpo enquanto sofria o Shun Goku Satsu, mas, por erro de tempo, entrou em um estado de coma. Akuma, com ódio de não tê-lo matado, passa a procurá-lo ao descobrir que ele ainda está vivo.

Jogando com Gouken: Você se sente realizado com o treinamento de seus pupilos Ryu e Ken, e os vê bem encaminhados. Possui, porém, um combate inacabado: vencer Akuma significará provar que seu karatê de aperfeiçoamento é um caminho melhor que a versão assassina de seu irmão.

Aparência: embora seus cabelos e barbas brancas revelem uma idade avançada, o corpo de Gouken exibe uma perfeição quase inimaginável. Ele veste-se com calças comuns de karatê e utiliza apenas uma metade da camisa do gi, rasgada no seu último confronto com Akuma – e Gouken a carrega como lembrança desse evento.



Estilo: KARATÊ SHOTOKAN		Escola: DOJÔ DE GOUTETSU		Conceito: MESTRE		Assinatura: OLHAR FIXO																																																																																																																																			
Força	●●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●●	Honra	10																																																																																																																																		
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●●	Glória	5																																																																																																																																		
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●●●	Posto	1																																																																																																																																		
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																																					
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>16</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>15</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>17</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>8</td><td>0</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquivaproj.</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>16</td><td>1</td><td>Knockdown x aérea</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>5</td><td>19</td><td>2</td><td>1FV; ar; emp; kd x ar</td></tr> <tr><td>Hurricane Kick</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td>1Chi. 1FV; bate emp</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>4</td><td>14</td><td>0</td><td>1 Chi; alcance 12</td></tr> <tr><td>B. Senpuukyaku</td><td>5</td><td>13</td><td>1</td><td>1Chi. 1FV; 3 hits m. hex</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>8</td><td>0</td><td>+9/+3 Abs (soc/resto)</td></tr> <tr><td>Deflect. Punch</td><td>7</td><td>8/1</td><td>0</td><td>+5 Abs e 1º dan x soc</td></tr> <tr><td>Chi Kun Healing</td><td>5</td><td>-</td><td>3</td><td>1 Chi /Saúde</td></tr> <tr><td>Dive Kick</td><td>5</td><td>15</td><td>3</td><td>Aérea; acerta agach.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>13</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Back Roll Throw</td><td>4</td><td>15</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Knife Hand Str.</td><td>6</td><td>12</td><td>3</td><td>Vigor/2p absorver</td></tr> <tr><td>San He</td><td>7</td><td>8</td><td>0</td><td>1 Chi, +10 Abs</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>Dan 8 ao bloquear</td></tr> <tr><td>Mu no Hadou</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dan a básicas + 3 man, abs com Honra</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	12	4		Strong	5	14	4		Fierce	4	16	3		Short	6	13	4		Forward	5	15	3		Roundhouse	3	17	3		Bloqueio	9	8	0	+5 Abs	Apresamento	5	11	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquivaproj.	Power Uppercut	4	16	1	Knockdown x aérea	Dragon Punch	5	19	2	1FV; ar; emp; kd x ar	Hurricane Kick	5	12	3	1Chi. 1FV; bate emp	Fireball	4	14	0	1 Chi; alcance 12	B. Senpuukyaku	5	13	1	1Chi. 1FV; 3 hits m. hex	Punch Defense	9	8	0	+9/+3 Abs (soc/resto)	Deflect. Punch	7	8/1	0	+5 Abs e 1º dan x soc	Chi Kun Healing	5	-	3	1 Chi /Saúde	Dive Kick	5	15	3	Aérea; acerta agach.	Throw	3	13	1	Apres.; knockdown	Back Roll Throw	4	15	1	Apres.; knockdown	Knife Hand Str.	6	12	3	Vigor/2p absorver	San He	7	8	0	1 Chi, +10 Abs	Maka Wara	-	-	-	Dan 8 ao bloquear	Mu no Hadou	-	-	-	1 Chi, +2 dan a básicas + 3 man, abs com Honra
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																																	
Jab	7	12	4																																																																																																																																						
Strong	5	14	4																																																																																																																																						
Fierce	4	16	3																																																																																																																																						
Short	6	13	4																																																																																																																																						
Forward	5	15	3																																																																																																																																						
Roundhouse	3	17	3																																																																																																																																						
Bloqueio	9	8	0					+5 Abs																																																																																																																																	
Apresamento	5	11	1					Apresamento																																																																																																																																	
Movimento	8	-	7																																																																																																																																						
Jump	8	-	4					Aérea; esquivaproj.																																																																																																																																	
Power Uppercut	4	16	1					Knockdown x aérea																																																																																																																																	
Dragon Punch	5	19	2					1FV; ar; emp; kd x ar																																																																																																																																	
Hurricane Kick	5	12	3					1Chi. 1FV; bate emp																																																																																																																																	
Fireball	4	14	0					1 Chi; alcance 12																																																																																																																																	
B. Senpuukyaku	5	13	1					1Chi. 1FV; 3 hits m. hex																																																																																																																																	
Punch Defense	9	8	0					+9/+3 Abs (soc/resto)																																																																																																																																	
Deflect. Punch	7	8/1	0					+5 Abs e 1º dan x soc																																																																																																																																	
Chi Kun Healing	5	-	3					1 Chi /Saúde																																																																																																																																	
Dive Kick	5	15	3					Aérea; acerta agach.																																																																																																																																	
Throw	3	13	1	Apres.; knockdown																																																																																																																																					
Back Roll Throw	4	15	1	Apres.; knockdown																																																																																																																																					
Knife Hand Str.	6	12	3	Vigor/2p absorver																																																																																																																																					
San He	7	8	0	1 Chi, +10 Abs																																																																																																																																					
Maka Wara	-	-	-	Dan 8 ao bloquear																																																																																																																																					
Mu no Hadou	-	-	-	1 Chi, +2 dan a básicas + 3 man, abs com Honra																																																																																																																																					
Interrogação	●●○○○	Condução	○○○○○																																																																																																																																						
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○																																																																																																																																						
Perspicácia	●●●●●●	Segurança	○○○○○																																																																																																																																						
Manha	●○○○○	Furtividade	●●●○○																																																																																																																																						
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●●●○																																																																																																																																						
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●●																																																																																																																																						
Computador	○○○○○	Fama	●○○○○																																																																																																																																						
Investigação	●●○○○	Recursos	●○○○○																																																																																																																																						
Medicina	●●●○○		○○○○○																																																																																																																																						
Mistérios	●●●●●●		○○○○○																																																																																																																																						
Estilos	●●●●●●		○○○○○																																																																																																																																						
Chi		Força de Vontade																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●																																																																																																																																							
□□□□□□□□		□□□□□□□□																																																																																																																																							
Saúde																																																																																																																																									
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																									
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																									

Combos: Fireball para Fireball para Fireball (dizzy), Fireball para Hurricane Kick, Dive Kick para Strong para Dragon Punch (dizzy), Throw para Forward (dizzy)
Técnicas: Soco 7, Chute 7, Bloqueio 5, Apres. 5, Esportes 4, Foco 7

HAKAN

Hakan nasceu na Turquia e adora óleo. Especialista na luta turca chamada grease wrestling (luta no óleo) ou em sua língua nativa yağlı güreş. Sua aparência é uma das mais variadas. É alto, musculoso, pele avermelhada e cabelos azuis com rodela. Usa um amuleto em sua cintura e uma calça preta. É casado e pai de sete filhas, além de ser um amigo de longa data de E. Honda e dono de uma empresa fabricante de óleo de cozinha.

Hakan é um lutador diferente do usual no circuito Street Fighter. Ele atinge sua efetividade máxima após se cobrir de óleo. Hakan entrou no circuito para demonstrar seu estilo para o mundo.

Jogando com Hakan: você é um homem realizado. Sua família e sua carreira o orgulham, de modo que lutar contra street fighters é um novo desafio que se impõe e encara com alegria, buscando firmar-se como um grande competidor nesse meio.

Aparência: Hakan é realmente uma figura bem esquisita, até mesmo para os street fighters. Devido aos diversos óleos que ele passa em seu corpo, o mesmo adquiriu uma coloração avermelhada, que contrasta com suas roupas sempre pretas e justas. Ele é um homem grande, com mais de 1,90m de altura e músculos bem definidos.

Hakan e o óleo: Hakan pratica luta livre no óleo, esporte tradicional da Turquia. Por conta do óleo em seu corpo, ele tem dificuldade reduzida em -1 para escapar de um

Apresamento Sustentado ou para se defender de um Apresamento. Além disso, em seus testes de manutenção de Apresamentos Sustentados, os oponentes têm dificuldade aumentada em +1. Após três testes com suas vantagens em um combate, o óleo de Hakan se dissipa e ele precisa de um turno para se untar novamente.



Estilo: YAĞLI GÜRES (LUTA LIVRE)		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: WRESTLER		Assinatura: CABELOS AZUIS		
Força	●●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra	6	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●○○○	Glória	8	
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	9	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●●○○○	Jab	6	11	4	
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●○	Strong	4	13	4	
Perspicácia	●●○○○	Segurança	●●○○○	Fierce	3	15	3	
Manha	●●○○○	Furtividade	○○○○○	Short	5	11	4	
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●○○○○	Forward	4	13	3	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●●	Roundhouse	2	15	3	
Computador	●○○○○	Contatos	●●○○○	Bloqueio	8	-	0	+5 Abs
Investigação	●●○○○	Fama	●●○○○	Apresamento	4	12	1	Apresamento
Medicina	●○○○○	Recursos	●●●○○	Movimento	7	-	7	
Mistérios	●○○○○	Staff	●●●●●	Jump	7	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●○○		○○○○○	Air Smash	3	14	3	Aérea; esquiva proj.
Chi	●●○○○○○○○○○○			Throw	2	14	1	Apres.; knockdown
	□□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●●●●	Air Throw	6	17	4	1FV; apres.; aé.; knd
			□□□□□□□□□□	Foot Sweep	2	14	2	Agach.; knockdown
Saúde				Slide Kick	3	14	5	Knockdown
	●●●●●●●●●●●●●●●●			Flying Tackle	3	12	6	Apres.; ambos knd
	□□□□□□□□□□□□□□□□			Bear Hug	3	15	1	Apres. sustentado
				Grp. Defense	8	-	-	+6 Abs contra apres.

Combos: Bear Hug para Throw, Jumping Fierce para Strong para Jab (dizzy), Bloqueio para Flying Tackle, Slide Kick para Air Smash

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apres. 6, Esportes 4, Foco 1

JURI

Juri é uma sul-coreana que luta taekwondô. Ela trabalha como espiã para a organização de Seth, S.I.N. e tem um dispositivo de chi-impulsionado implantado em seu olho esquerdo, o chamado “Feng Shui Engine”. Tem um relacionamento com Vega, a quem admira seu instinto sarcástico. Juri possui tendências homicidas e traços de psicopatia que, aliados às suas habilidades, fazem dela uma oponente muito perigosa.

Jogando com Juri: você não tem escrúpulos ou piedade. Faz o que quer e não pega leve com ninguém. Para ganhar sua admiração e amizade, uma pessoa não deve possuir fraquezas. Você se cerca dos melhores, e não se censura por destruir os fracos.

Aparência: embora possua um corpo bonito, que, inclusive, gosta de exibir através de seus trajes exóticos e reveladores, Juri comporta-se sempre de forma psicótica, com um sorriso maléfico e posturas que revelam sua insanidade.



Estilo: TAEKWONDÔ (WU SHU)		Escola: S.I.N.		Conceito: AGENTE		Assinatura: LAMBE OS LÁBIOS		
Força	●●●●●	Carisma	●●●○	Percepção	●●●●●●	Honra	<u>0</u>	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	<u>5</u>	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	<u>9</u>	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●●●	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●●	Condução	●●●○	Jab	8	7	5	
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●○○○	Strong	6	9	5	
Perspicácia	●●●○	Segurança	●●●●○	Fierce	5	11	4	
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●●	Short	7	12	5	
Lábia	●●●○	Sobrevivência	●●○○○	Forward	6	14	4	
Arena	●●○○○	Apoio	●●●●●	Roundhouse	4	16	4	
Computador	●●●○	Cibernético	●○○○○	Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Investigação	●●●○			Apresamento	6	8	1	Apresamento
Medicina	●○○○○			Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●○			Jump	9	-	5	Aér.; esquiva proj.
Estilos	●●●○			Double-Hit Kick	4	13	3	2 testes
Chi		Força de Vontade		Foot Sweep	4	15	3	Agach.; knockdown
●●●●●○		●●●●●●		Handstand Kick	5	16	0	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Kick Defense	10	-	0	+9/+3Abs (soc/tudo)
Saúde				Fireball	2	9	0	1 Chi, alcance 8
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Knee Basher	5	16	1	Apres. sustentado
□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Throw	4	10	1	Apres.; knockdown
				Air Smash	5	14	4	Aér.; esquiva proj
				Wheel Kick	5	15	6	1FV
				Hurricane Kick	6	11	4	1Chi;1FV, bate emp
				T. Rising Kick	6	13	3	2FV, knd, aé, 3 hits
				Combos: Forward para Fireball, Fireball para Hurricane Kick (dizzy), Handstand Kick para Hurricane Kick, Double-Hit Kick para Fireball para Hurricane Kick (dizzy), Triple Rising Kick para Hurricane Kick (dizzy).				
				Técnicas: Soco 3, Chute 7, Bloqueio 5, Apres. 3, Esportes 5, Foco 4				

RUFUS

Rufus é um lutador falastrão de porte avantajado, conta com um estilo peculiar de Kung Fu. Além disso, Rufus se declara como o maior lutador dos Estados Unidos e se julga como rival de Ken Masters. Seu objetivo é simples: provar para todos que é melhor que Ken. Mas, muitas vezes, ele acaba confundindo seus rivais, pois apesar do que diz, ele realmente não sabe como Ken é de verdade, chegando a acreditar que pessoas como Ryu, Cody, Abel e até mesmo Cammy sejam Ken. Ao contrário do que seu físico possa sugerir, Rufus é bastante ágil e tem golpes eficientes.

Jogando com Rufus: você ama a estrada e a liberdade, e nada pode prendê-lo. Uma boa briga é uma forma de exercitar seu kung fu, e ninguém o amedronta, nem mesmo aqueles lutadores lendários a quem todos os outros prestam reverência. Você não é mau, mas também não se preocupa em ser bondoso.

Aparência: Rufus é um homem alto e gordo, o que contrasta com sua incrível agilidade. Ele veste-se sempre com roupas alegres e vibrantes, normalmente amarelo brilhante, o que combina com seu cabelo loiro. Costuma usar um calvanhaque somado ao rabo de cavalo, para completar a sua "beleza".



Estilo: KUNG FU		Escola: AUTODIDATA		Conceito: EASY RIDER		Assinatura: ROUPA ACROBATA	
Força	●●●●●●	Carisma	●●●○○○	Percepção	●○○○○○	Honra	6
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●○○○	Inteligência	●●○○○○	Glória	6
Vigor	●●●●○○	Aparência	●●○○○○	Raciocínio	●●●●○○	Posto	9

Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○○	Luta às Cegas	○○○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○○	Condução	●●●●●●	Jab	7	10	4	
Intimidação	●●●○○○	Liderança	●○○○○○	Strong	5	12	4	
Perspicácia	●○○○○○	Segurança	●●○○○○	Fierce	4	14	3	
Manha	●●●●●●	Furtividade	○○○○○○	Short	6	11	4	
Lábia	●○○○○○	Sobrevivência	●●○○○○	Forward	5	13	3	
Arena	●●●○○○	Aliados	●○○○○○	Roundhouse	3	15	3	
Computador	●○○○○○	Recursos	●●○○○○	Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Investigação	●○○○○○			Apresamento	5	9	1	Apresamento
Medicina	●○○○○○			Movimento	8	-	7	
Mistérios	○○○○○○			Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●○○○○			Foot Sweep	3	12	2	Agach.; knockdown
Chi				Força de Vontade				
●●●●○○○○○○○○○○				●●●●●●●●●●○○				
□□□□□□□□□□□□				□□□□□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□□□□□								

Manobras e Poderes				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	10	4	
Strong	5	12	4	
Fierce	4	14	3	
Short	6	11	4	
Forward	5	13	3	
Roundhouse	3	15	3	
Bloqueio	9	-	0	+4 Abs
Apresamento	5	9	1	Apresamento
Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.
Foot Sweep	3	12	2	Agach.; knockdown
Dive Kick	5	11	3	Aérea; acerta agach.
Brain Cracker	5	13	1	Apres. sustentado
Power Uppercut	4	14	1	Knocdown x aérea
Triple Rising Kick	5	12	3	2FV, 3 testes de dano, knockdown
Snake Strike	6	12	3	2 testes vs op. aéreo
Tornado Punch	5	12/13	2	1FV; bate empurra; último dano num opn

Combos: Jumping Roundhouse para Snake Strike (dizzy), Dive Kick para Fierce para Tomado Punch, Dive Kick para Short para Roundhouse

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5

SETH

O presidente da S.I.N, uma companhia que desenvolve e comercia armas, coletou os dados de todos os melhores lutadores do mundo e os assimilou em seu próprio estilo de luta. Inicialmente, Seth seria o corpo alternativo de Bison, mas o ditador foi derrotado e desapareceu.

Seth especificamente é referido como #15, sendo resultado de experimentos para criar um estilo mortal de artes marciais mistas. Os cientistas restantes e contrabandistas da Shadaloo foram transferidos para a S.I.N. sob a gestão de Seth para trabalhar nos bastidores em novas armas e no projeto BLECE. Seth afirma superioridade como resultado de sua sapiência, mas também descartando os outros como meros fantoches. Ele controla os restos da Shadaloo através S.I.N. desde a morte aparente de Bison nas mãos de Akuma no Torneio dos Guerreiros Mundiais.

Sem o conhecimento de Seth, porém, os cientistas também trabalharam em um novo corpo para Bison. Seth hospeda um torneio mundial na esperança de atrair Ryu para concluir o projeto BLECE, mas está consternado com relatos de que Bison mais uma vez retornou da morte.

Jogando com Seth: seu único objetivo é concluir o Projeto BLECE e atingir o poder máximo, colocando o mundo todo de joelhos. Vaidade, riquezas ou

reconhecimento nada lhe importam, apenas o poder. Por ele, fará tudo.

Aparência: Seth é um homem alto e musculoso com mais de 2,0m, com a pele toda acinzentada, sem cabelos e com olhos brilhantes. Ele possui uma enorme esfera em seu abdome em forma de yin-yang, que fica girando o tempo todo. Ele é realmente uma figura impar.



Estilo: MIX DE ESTILOS		Escola: PROGRAMAÇÃO		Conceito: COBAIA		Assinatura: CINTO YIN-YANG		
Força	●●●●●●	Carisma	●●●○○○	Percepção	●●●●●●	Honra	1	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●●	Inteligência	●●●●●●	Glória	9	
Vigor	●●●●●●	Aparência	●○○○○○	Raciocínio	●●●●●●	Posto	9	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	●●○○○○	Jab	8	11	5	
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●●	Strong	6	13	5	
Perspicácia	●●●●●●	Segurança	●●●●○	Fierce	5	15	4	
Manha	●●○○○○	Furtividade	●●●●○	Short	7	12	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●○○○○	Forward	6	14	4	
Arena	●●●●●	Arena	●●●●●	Roundhouse	4	16	4	
Computador	●●●●○	Apoio	●●●●●	Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Investigação	●●●○○	Contatos	●●●●●	Apresamento	6	12	1	Apresamento
Medicina	●●○○○○	Cibernético	●●●●●●●●	Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●●●	Recursos	●●●○○	Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●●●●●	Staff	●●●●●	Power Uppercut	5	15	1	Knockdown x aérea
Chi				Força de Vontade				
●●●●●●●●●●				●●●●●●●●●●				
□□□□□□□□□□				□□□□□□□□□□				
Saúde								
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□								
Combos: Yoga Teleport para Spinning Pile Driver, Jumping Roundhouse para Power Uppercut para Lightning Leg (dizzy), Psychokinesis para Lightning Leg (dizzy) Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5								

SOBRE A S.I.N.

S.I.N. (*Shadaloo Intimidation Net* – Rede de Intimidação da Shadaloo) é a divisão de armas da organização criminosa Shadaloo. Após o Torneio dos Guerreiros Mundiais promovido por M. Bison e seu posterior desaparecimento, o líder e CEO da S.I.N. é Seth, que provavelmente também foi construído como um projeto de armas da S.I.N. Muitas pessoas acreditavam inicialmente que a S.I.N. consistia nos restos da Shadaloo caída, e não apenas uma divisão sua. Guile, Chun Li e Cammy estão engajados em investigar as suas atividades, incluindo a construção de uma barragem que rouba água da aldeia de Dhalsim.

Crimson Viper também passou anos disfarçada como uma agente da S.I.N., elevando-se para se tornar chefe do projeto de desenvolvimento roupa de batalha. O torneio promovido por Seth entre guerreiros de posto alto é planejado como o teste final da capacidade do terno batalha.

FUNÇÃO

Como uma divisão da organização criminosa Shadaloo, a S.I.N. é responsável por armas de muitos projetos e áreas de interesse. Enquanto eles pesquisam e desenvolvem armas de base tecnológica e científica, a partir do que foi recolhido ao longo de torneios do circuito série Street Fighter, a S.I.N. também investiga temas como o oculto, o paranormal e filosofias metafísicas, tendo ajudado a

aperfeiçoar os equipamentos psíquicos para Bison, usando a sua investigação sobre Chi e Feng Shui para criar o Mecanismo de Tandem e o Projeto BLECE, relacionado com os poderes do Satsui no Hadou. Para concretizar ainda mais o sucesso e a possibilidade de suas atividades de poder além do físico, a S.I.N. promove a captura, detenção e experimentação de qualquer pessoa com porção significativa das habilidades acima mencionadas, incluindo artistas marciais em particular.

O PROJETO BLECE

BLECE é um acrônimo para Boiling Liquid Expanding Cell Explosion (Explosão Celular de Líquido Fervente em Expansão). Ninguém sabe ao certo em que o projeto implica, mas se acredita que Seth organizou um torneio de luta global a fim de recolher os dados necessários para completá-lo. Crimson Viper foi enviada para investigar, sob o disfarce de uma agente da S.I.N.

Existem fortes indícios de que se trata de uma forma de elevar a energia Chi natural de um lutador, de modo que o Satsui no Hadou, ainda presente em Ryu, é tido como fundamental para a conclusão do projeto. A S.I.N. fará tudo para obter o Grande Mestre dos Street Fighters e outros lutadores que possam ser de seu interesse, o que provavelmente causará diversos incômodos nos personagens jogadores.

A ÚLTIMA CARTADA DE BISON

Em 1996, cerca de um ano após o último torneio mundial promovido por Seth, Bison está erguendo novamente seu império criminoso a despeito dos esforços de Chun Li e Guile para derrubarem-no de vez. Com os resquícios da SIN Bison une-se ao famigerado cientista FANG, como seu novo braço direito e criam juntos a Operação CHAINS, que lança satélites em órbita da Terra que são usados para amplificar os poderes de Bison, em analogia ao que o antigo Psycho Drive fazia.

Juri, descartada por Bison após ter seu olho biônico removido, junta-se aos Illuminati que surgem das sombras para deter os planos do terrível ditador. Junto deles um lutador inesperado: Nash, revivido em laboratório como um autêntico Frankenstein pela engenharia de Urien.

Também entre eles se encontra Rashid, um árabe que busca pela sua amiga que teria sido sequestrada pela Shadaloo.

Além disso, a multi-bilionária Karin Kanzuki envia convites aos maiores guerreiros do circuito para ajudarem-na em seus planos de deter Bison de uma vez por todas, incluindo Chun Li, Guile, Ryu e Ken.

Nas sombras, a fera Necalli espreita e aguarda o momento de devorar...

- **Charlie Cyborg:** Charlie foi revivido pela Illuminati (veja o próximo capítulo) como um ciborgue. Ele ganhou Cibernético 5, San He, Leech, Ashura Senku, Wheel Kick e Sonic Scythe.



F.A.N.G.

Antes da Shadaloo, F.A.N.G. era o líder de uma organização chinesa de assassinos chamada Nguuhao (Cobra, em um dialeto Thai), que servia à organização de Bison. A organização era um dos maiores cartéis da Ásia e um dos mais infames por sequestrar crianças para treiná-las como assassinos. F.A.N.G. foi recrutado ainda criança, forçado a aprender os caminhos da Mão de Veneno. F.A.N.G. cresceu vendo as crianças ao seu redor morrerem, enquanto ele emergiu como o mais forte membro do cartel.

Um dia, os membros da Nguuhao resolveram tentar um levante contra Bison, mas foram liquidados facilmente. F.A.N.G. resistiu mais do que os outros, mas, ao ver que seus venenos não faziam efeito em Bison, e que o líder da Shadaloo possuía um poder além de sua imaginação, resolveu lhe jurar lealdade.

Obtendo imenso respeito e devoção perante Bison, F.A.N.G. galgou os postos dentro da Shadaloo até se tornar o segundo na hierarquia, encabeçando as operações administrativas e de pesquisa da organização, em seus famigerados laboratórios. Ele é uma dos gênios criminosos por trás do projeto Dolls e se dedica integralmente ao mais novo projeto da Shadaloo para dominação mundial: Operação C.H.A.I.N.S.

Jogando com F.A.N.G.: você é confiante, e gosta de ostentar seu título de segundo em comando. Você cresceu com a morte à espreita e se considera um sobrevivente, vivendo cada dia de cada vez. É matar ou morrer, e você é um especialista em matar, principalmente a serviço de Bison.

Aparência: F.A.N.G. é um homem muito magro e alto com um cabelo negro comprido, preso em um rabo de cavalo, e um cavanhaque. Ele veste-se de maneira tradicional chinesa, com um *gipao* púrpura com mangas longas, que escondem suas mãos envenenadas. Quase sempre é visto com seus óculos escuros de aros redondos.



Estilo: KUNG FU		Escola: NGUUHAO		Conceito: CIENTISTA		Assinatura: DANÇA DA VITÓRIA																																																																																																										
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●●	Honra	2																																																																																																									
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	7																																																																																																									
Vigor	●●●●●	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	8																																																																																																									
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																												
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>Um</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea; Esq. proj.</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td>Agach.; Knockdown</td></tr> <tr><td>B. Roll Throw</td><td>4</td><td>11</td><td>Um</td><td>Joga Força+Chute; Knd</td></tr> <tr><td>D. Monkey Roll</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td>Agach.; Esq. proj.</td></tr> <tr><td>Acid Breath</td><td>4</td><td>14</td><td>4</td><td>Alcance=5; dano 11 no turno 2 e 8 no 3; 1 Chi</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+9 Abs soc/+3 abs resto</td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>-</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>3</td><td>14</td><td>Um</td><td></td></tr> <tr><td>Dim Mak</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td><td>1Chi; -1 Atr Fís opon.</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td>Manobra aérea</td></tr> <tr><td>C. Kun Healing</td><td>4</td><td>-</td><td>4</td><td>1 Chi/Saúde curada</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	5		Strong	5	10	5		Fierce	4	12	4		Short	6	8	5		Forward	5	10	4		Roundhouse	3	12	4		Apresamento	5	7	Um	Apresamento	Bloqueio	9	-	-	+5 Abs	Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea; Esq. proj.	Foot Sweep	3	11	3	Agach.; Knockdown	B. Roll Throw	4	11	Um	Joga Força+Chute; Knd	D. Monkey Roll	8	-	7	Agach.; Esq. proj.	Acid Breath	4	14	4	Alcance=5; dano 11 no turno 2 e 8 no 3; 1 Chi	Punch Defense	9	-	-	+9 Abs soc/+3 abs resto	Ducking Fierce	4	13	-	Agachamento	Buffalo Punch	3	14	Um		Dim Mak	5	9	5	1Chi; -1 Atr Fís opon.	Air Smash	4	13	4	Manobra aérea	C. Kun Healing	4	-	4	1 Chi/Saúde curada
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																								
Jab	7	8	5																																																																																																													
Strong	5	10	5																																																																																																													
Fierce	4	12	4																																																																																																													
Short	6	8	5																																																																																																													
Forward	5	10	4																																																																																																													
Roundhouse	3	12	4																																																																																																													
Apresamento	5	7	Um					Apresamento																																																																																																								
Bloqueio	9	-	-					+5 Abs																																																																																																								
Movimento	8	-	8																																																																																																													
Jump	8	-	5					Aérea; Esq. proj.																																																																																																								
Foot Sweep	3	11	3					Agach.; Knockdown																																																																																																								
B. Roll Throw	4	11	Um					Joga Força+Chute; Knd																																																																																																								
D. Monkey Roll	8	-	7					Agach.; Esq. proj.																																																																																																								
Acid Breath	4	14	4					Alcance=5; dano 11 no turno 2 e 8 no 3; 1 Chi																																																																																																								
Punch Defense	9	-	-	+9 Abs soc/+3 abs resto																																																																																																												
Ducking Fierce	4	13	-	Agachamento																																																																																																												
Buffalo Punch	3	14	Um																																																																																																													
Dim Mak	5	9	5	1Chi; -1 Atr Fís opon.																																																																																																												
Air Smash	4	13	4	Manobra aérea																																																																																																												
C. Kun Healing	4	-	4	1 Chi/Saúde curada																																																																																																												
Interrogação	●○○○○	Condução	●○○○○																																																																																																													
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●○○○																																																																																																													
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●●○																																																																																																													
Manha	●●○○○	Furtividade	●●○○○																																																																																																													
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●●○																																																																																																													
Arena	●●●●○	Aliados	●●●○○																																																																																																													
Computador	●●●●●	Apoio	●●●●●																																																																																																													
Investigação	●○○○○	Arena	●●●○○																																																																																																													
Medicina	●●●●●	Fama	●●●○○																																																																																																													
Mistérios	●●●●●	Recursos	●●●●○																																																																																																													
Estilos	●●●●○	Staff	●●●●●																																																																																																													
Ciência	●●●●●																																																																																																															
Chi		Força de Vontade																																																																																																														
●●●●●●●●●●●●		●●●●●●●●○○○																																																																																																														
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																														
Saúde																																																																																																																
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																

Combos: Short para Foot Sweep; Acid Breath para Acid Breath; Air Smash para Air Smash (dizzy); Punch Defense para B. Roll Throw

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5

LAURA

Laura é uma brasileira carioca da gema. Assim como muitas garotas da sua idade, gosta de dançar, de sol, praia e bons bares, além dos rapazes, é claro. No entanto, o diferencial de Laura é gostar muito de artes marciais.

E não é por acaso, seu sobrenome, Matsuda, é de uma lendária família de artistas marciais, criadores do famoso Jiu Jitsu Matsuda, uma variação do Jiu Jitsu japonês original. Além das fortes torções, alavancas e imobilizações, o Jiu Jitsu ensinado pelo seu avô inclui violentas cotoveladas, rolamentos e um grande controle do Chi interno dos indivíduos, o qual ela combina com muita energia estática para realmente chocar seus oponentes.

Apesar de uma novata no circuito, Laura já figura entre as lutadoras mais fortes da atualidade, tendo enfrentado grandes lendas como Birdie, Karin, R. Mika e Zangief, e alguns dizem, até o próprio Ryu.

Jogando com Laura: você é uma garota jovem, alegre, linda e sabe disso. Você ama os combates do circuito Street Fighter, pois são a melhor maneira de mostrar ao mundo a força do seu estilo e conhecer gente nova. Você usa as suas curvas como arma, sempre muito sensual, desconcertando seus oponentes antes mesmo da luta começar.

Aparência: Laura tem um cabelo preto longo, com o lado esquerdo tem tranças. Ela tem olhos castanhos e veste um top esportivo e calças de artes marciais nas cores da bandeira brasileira, com uma faixa preta na cintura. Ela também usa várias pulseiras de diferentes cores e luta descalça. Quando não está nos ringues veste-se de maneira provocativa, com shorts curtíssimos, blusas decotadas e sandálias.



Estilo: JIU JITSU BRASILEIRO		Escola: DOJÔ MATSUDA		Conceito: DESAFIANTE		Assinatura: ELETRICIDADE		
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●○○○	Honra	7	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	7	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	Posto	7	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	●○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	○○○○○	Condução	●●○○○	Jab	7	8	5	
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●○○	Strong	5	10	5	
Perspicácia	●○○○○	Segurança	●○○○○	Fierce	4	12	4	
Manha	●●●●●	Furtividade	●○○○○	Short	6	9	5	
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●○○○○	Forward	5	11	4	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●○○	Roundhouse	3	13	4	
Computador	●○○○○	Arena	●●○○○	Apresamento	5	11	Um	Apresamento
Investigação	●○○○○	Fama	●○○○○	Bloqueio	9	-	-	+5 Abs
Medicina	●○○○○	Recursos	●●●○○	Movimento	8	-	8	
Mistérios	●○○○○	Sensei	●●●○○	Jump	8	-	5	Aérea; Esq. proj.
Estilos	●○○○○		○○○○○	Sonic Boom	1	11	-	1 Chi, Alcance 8
Chi		Força de Vontade		Dislocate Limb	4	12	6	-3 Vel p/alvo, ou só chutar
●●●●●●○○○○○		●●●●●●●●●●●●		Thigh Press	4	15	Um	Apres.; knockdown
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Pile Driver	3	15	Um	Apres.; knockdown
Saúde				S. Pile Driver	3	18	Dois	2FV, knd; esq. proj.
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Wheel Kick	4	12	6	1FV, Aérea, esq. Proj.
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Throw	3	13	Um	Apres.; knockdown
				Suplex	5	13	Um	Apres.; knockdown
				Foot Sweep	3	12	3	Agach.; knockdown
				Shock Treat.	3	14	-	2Chi, knd,acerta redor
				Air Throw	7	16	5	1FV; Aér., apres., knd
				Pin	4	13/12	6/0	1FV; alvo knd/dizzy; sust.; For+3 p/ manter
				Grap Defense	9	-	4	+6 Abs contra apres.

Combos: Dislocate Limb para Thigh Press (Dizzy); Dislocate Limb para Pile Driver (Dizzy); Spinning Pile Driver para Pin
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apres. 6, Esportes 5, Foco 4

NECALLI

Necalli é conhecido como o “Emissário dos Deuses” pelos povos que o adoram e como “A Escuridão Consumidora de Almas”, pelos povos que o temem. As lendas astecas contam que a cada centenas de anos as estrelas se alinham e formam a “Hora da Batalha”, também conhecida como “Hora de Necalli”. Durante este período de tempo Necalli acorda para consumir as almas de fortes guerreiros. E este tempo chegou.

Recentemente um misterioso homem conhecido como Profeta Guerreiro pregou que na próxima vez que Necalli acordasse, ele consumiria a alma Daquele que Agoniza para Seguir seu Caminho, Daquele que Serve ao Deus do Fogo e Daquele que Preenche o Mundo com Destruição. Estudiosos modernos afirma que esta lenda pode estar se referindo, respectivamente, a Ryu, Dhalsim e Bison. No entanto, quando foram confirmar esta informação com o tal Profeta, ele havia desaparecido e, coincidentemente, um ser com a fisionomia da entidade Necalli, tal qual descrita nas lendas, foi visto nas selvas amazônicas na mesma semana. Se as profecias são verdadeiras ou não, só o tempo dirá.

Jogando com Necalli: você odeia os seres humanos. Possui uma personalidade selvagem, similar a Blanka quando enfurecido, mas mais malicioso e instável.

Você se sente atraído por poderosos lutadores e deseja devorar suas almas para satisfazer seu apetite e agradar seus deuses.

Aparência: Necalli tem um longo cabelo negro preso em dread locks com anéis dourados. Ele possui olhos amarelos e um misto de cicatrizes e pinturas tribais pelo rosto e corpo, principalmente peito e braços, que brilham intensamente quando ele está furioso. Veste-se de maneira cerimonial asteca, com um kilt branco com adornos dourados.



Estilo: LUTA LIVRE N. A.		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: DEMÔNIO		Assinatura: "DEVORAR-AR!"																																																																																																																																			
Força	●●●●●●	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●●●	Honra	2																																																																																																																																		
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	3																																																																																																																																		
Vigor	●●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	1																																																																																																																																		
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																																					
Prontidão	●●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>12</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>12</td><td>Um</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>P. Uppercut</td><td>3</td><td>14</td><td>Um</td><td>Knockd vs. Aérea</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>4</td><td>16</td><td>5</td><td>Knd aér;esq proj; só adj</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea; Esq proj</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>13</td><td>3</td><td>Agach.; Knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>14</td><td>Um</td><td>Apres.; Knockdown</td></tr> <tr><td>Shockwave</td><td>4</td><td>11</td><td>-</td><td>1Chi;Alc=6;Linha</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>4</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Dive Kick</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td>Aérea; acerta agach.</td></tr> <tr><td>F. Head Butt</td><td>4</td><td>15</td><td>8</td><td>Aérea; Linha reta</td></tr> <tr><td>St. Hammer</td><td>2</td><td>19</td><td>Um</td><td>2FV;aprs;knd;esq proj</td></tr> <tr><td>Butsu. Buster</td><td>2</td><td>17</td><td>Um</td><td>1FV;Apres.; knockd</td></tr> <tr><td>Daikyou B.</td><td>4</td><td>17</td><td>5</td><td>1Chi;1FV;Apres.; knd</td></tr> <tr><td>Heart Punch</td><td>3</td><td>16</td><td>3</td><td>Dano para atordoar</td></tr> <tr><td>Element. Stride</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>1Chi; surge no elemnt</td></tr> <tr><td>Element. Skin</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>1Chi;1FV;5tur.;+2abs soc/cht;s/ knd/arrem.</td></tr> <tr><td>Energy Ball</td><td>4</td><td>9</td><td>0</td><td>1 Chi, 2 hits</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	10	5		Strong	4	12	5		Fierce	3	14	4		Short	5	10	5		Forward	4	12	4		Roundhouse	2	14	4		Apresamento	4	12	Um	Apresamento	Bloqueio	8	-	-	+5 Abs	Movimento	7	-	8		P. Uppercut	3	14	Um	Knockd vs. Aérea	Thunderstrike	4	16	5	Knd aér;esq proj; só adj	Jump	7	-	5	Aérea; Esq proj	Foot Sweep	2	13	3	Agach.; Knockdown	Throw	2	14	Um	Apres.; Knockdown	Shockwave	4	11	-	1Chi;Alc=6;Linha	Head Butt	4	14	3		Dive Kick	4	12	4	Aérea; acerta agach.	F. Head Butt	4	15	8	Aérea; Linha reta	St. Hammer	2	19	Um	2FV;aprs;knd;esq proj	Butsu. Buster	2	17	Um	1FV;Apres.; knockd	Daikyou B.	4	17	5	1Chi;1FV;Apres.; knd	Heart Punch	3	16	3	Dano para atordoar	Element. Stride	7	-	-	1Chi; surge no elemnt	Element. Skin	4	-	-	1Chi;1FV;5tur.;+2abs soc/cht;s/ knd/arrem.	Energy Ball	4	9	0	1 Chi, 2 hits
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																																	
Jab	6	10	5																																																																																																																																						
Strong	4	12	5																																																																																																																																						
Fierce	3	14	4																																																																																																																																						
Short	5	10	5																																																																																																																																						
Forward	4	12	4																																																																																																																																						
Roundhouse	2	14	4																																																																																																																																						
Apresamento	4	12	Um					Apresamento																																																																																																																																	
Bloqueio	8	-	-					+5 Abs																																																																																																																																	
Movimento	7	-	8																																																																																																																																						
P. Uppercut	3	14	Um					Knockd vs. Aérea																																																																																																																																	
Thunderstrike	4	16	5					Knd aér;esq proj; só adj																																																																																																																																	
Jump	7	-	5					Aérea; Esq proj																																																																																																																																	
Foot Sweep	2	13	3					Agach.; Knockdown																																																																																																																																	
Throw	2	14	Um					Apres.; Knockdown																																																																																																																																	
Shockwave	4	11	-	1Chi;Alc=6;Linha																																																																																																																																					
Head Butt	4	14	3																																																																																																																																						
Dive Kick	4	12	4	Aérea; acerta agach.																																																																																																																																					
F. Head Butt	4	15	8	Aérea; Linha reta																																																																																																																																					
St. Hammer	2	19	Um	2FV;aprs;knd;esq proj																																																																																																																																					
Butsu. Buster	2	17	Um	1FV;Apres.; knockd																																																																																																																																					
Daikyou B.	4	17	5	1Chi;1FV;Apres.; knd																																																																																																																																					
Heart Punch	3	16	3	Dano para atordoar																																																																																																																																					
Element. Stride	7	-	-	1Chi; surge no elemnt																																																																																																																																					
Element. Skin	4	-	-	1Chi;1FV;5tur.;+2abs soc/cht;s/ knd/arrem.																																																																																																																																					
Energy Ball	4	9	0	1 Chi, 2 hits																																																																																																																																					
Interrogação	●●○○○	Condução	○○○○○																																																																																																																																						
Intimidação	●●●●●	Liderança	●○○○○																																																																																																																																						
Perspicácia	○○○○○	Segurança	●○○○○																																																																																																																																						
Manha	●○○○○	Furtividade	●●●●●●																																																																																																																																						
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●●●●●																																																																																																																																						
Arena	●●●○○	Elemental (terra)	●●●●●●																																																																																																																																						
Computador	○○○○○	Fama	●○○○○																																																																																																																																						
Investigação	●●○○○		○○○○○																																																																																																																																						
Medicina	●●○○○		○○○○○																																																																																																																																						
Mistérios	●●●●●		○○○○○																																																																																																																																						
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																																																						
Chi		Força de Vontade																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●○○		●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																																							
Saúde																																																																																																																																									
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																									
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																									
Combos: Forward para Roundhouse para Shockwave (Dizzy); Jab para Strong para Fierce (dizzy)																																																																																																																																									
Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apres. 6, Esportes 5, Foco 5																																																																																																																																									

ABIGAIL

Abigail era um dos principais tenentes do Mad Gear, responsável pela área da baía da cidade. De mentalidade simples, ele sempre prevaleceu pela força, impondo-se sobre seus rivais na liderança. Quando a filha de Haggar, Jessica, foi sequestrada pela gangue, Cody e Guy fizeram um atalho na área da Baía, a caminho da cobertura de Belger. Foi lá que encontraram Abigail, que os confrontou. Enquanto Cody correu para salvar Jessica, Guy enfrentou Abigail numa luta muito dura - e o bushin venceu. A Mad Gear foi derrotada, mas ele seguiu em sua vida de pequenos crimes esperando um dia promover a revolução.

Jogando com Abigail: Você nasceu para liderar, e é essa posição que você sempre vai exercer. Todos os pequeninhos serão esmagados sob as solas de seus sapatos, e ninguém ficará em seu caminho na sua missão de trazer o caos ao mundo e derrubar as instituições. No fim, você sabe que vai vencer, pois é o mais forte de todos.

Aparência: Abigail é um homem extremamente grande com um corte de cabelo baixo com uma folha canadense desenhada em sua cabeça. Seu traje usual se parece muito com a calça e blusa justa usadas pela família Andore, mas ele está interessado em apontar que ele não

é um deles, e adota cores escuras e braceletes. Como ele possui quase dois metros e meio de altura e é uma montanha de músculos, é impossível para ele passar despercebido ou se disfarçar. Abigail gosta de ostentar um sorriso sarcástico mesmo enquanto surra seus oponentes.

Nota: Abigail é gigantesco. Se o Narrador preferir, pode considerar que sua miniatura ocupa dois hexágonos. Assim, ele pode poupar movimento para bater em um oponente ou acertar mais alvos em manobras físicas de área (ou dois oponentes num Tumbling Attack) - por outro lado, ele se torna um alvo mais fácil de ser acertado.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: MAD GEAR		Conceito: VALENTÃO		Assinatura: ELE É IMENSO!																																																																																																																																								
Força	●●●●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●○○○	Honra	2																																																																																																																																							
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	6																																																																																																																																							
Vigor	●●●●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	7																																																																																																																																							
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																																										
Prontidão	●●○○○	Luta às Cegas	○○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>15</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>14</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>2</td><td>12</td><td>Um</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>5</td><td>-</td><td>3</td><td>Aér; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>0</td><td>14</td><td>Um</td><td>Aprs.; knockdown</td></tr> <tr><td>Hyper Fist</td><td>3</td><td>12</td><td>Um</td><td>1 FV, 3 hits</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>1</td><td>12</td><td>5</td><td>Aprs; knd, +2 vel aprs</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Abs</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>2</td><td>15</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Haymaker</td><td>0</td><td>16</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Widowmaker</td><td>-1</td><td>17</td><td>Dois</td><td>Aér.; ñ bate aér; esq prj</td></tr> <tr><td>Power Upper</td><td>1</td><td>15</td><td>Um</td><td>Knd em aérea</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>0</td><td>17</td><td>Um</td><td></td></tr> <tr><td>Face Slam</td><td>1</td><td>15</td><td>Um</td><td>Aprs.; knockdown</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>1</td><td>14</td><td>4</td><td>Aérea; esq proj</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td>1FV, Esquiva</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>1</td><td>9</td><td>3</td><td>1FV, agch; multi-hit; msm hx</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>0</td><td>13</td><td>1</td><td>Agach.; knockdown</td></tr> <tr><td>Wheel Kick</td><td>1</td><td>13</td><td>4</td><td>1FV, aér., esq. proj.</td></tr> <tr><td>D. Shoulder</td><td>1</td><td>15</td><td>5</td><td>1FV, knockdown</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	11	3		Strong	2	13	3		Fierce	1	15	2		Short	3	10	3		Forward	2	12	2		Roundhouse	0	14	2		Bloqueio	6	-	-	+5 Abs	Apresamento	2	12	Um	Apresamento	Movimento	5	-	6		Jump	5	-	3	Aér; esquiva proj.	Throw	0	14	Um	Aprs.; knockdown	Hyper Fist	3	12	Um	1 FV, 3 hits	Flying Tackle	1	12	5	Aprs; knd, +2 vel aprs	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Abs	Head Butt	2	15	1		Haymaker	0	16	1		Widowmaker	-1	17	Dois	Aér.; ñ bate aér; esq prj	Power Upper	1	15	Um	Knd em aérea	Buffalo Punch	0	17	Um		Face Slam	1	15	Um	Aprs.; knockdown	Air Smash	1	14	4	Aérea; esq proj	Backflip	5	-	5	1FV, Esquiva	Tumbling Attack	1	9	3	1FV, agch; multi-hit; msm hx	Foot Sweep	0	13	1	Agach.; knockdown	Wheel Kick	1	13	4	1FV, aér., esq. proj.	D. Shoulder	1	15	5	1FV, knockdown
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																																						
Jab	4	11	3																																																																																																																																											
Strong	2	13	3																																																																																																																																											
Fierce	1	15	2																																																																																																																																											
Short	3	10	3																																																																																																																																											
Forward	2	12	2																																																																																																																																											
Roundhouse	0	14	2																																																																																																																																											
Bloqueio	6	-	-					+5 Abs																																																																																																																																						
Apresamento	2	12	Um					Apresamento																																																																																																																																						
Movimento	5	-	6																																																																																																																																											
Jump	5	-	3					Aér; esquiva proj.																																																																																																																																						
Throw	0	14	Um					Aprs.; knockdown																																																																																																																																						
Hyper Fist	3	12	Um					1 FV, 3 hits																																																																																																																																						
Flying Tackle	1	12	5					Aprs; knd, +2 vel aprs																																																																																																																																						
Toughskin	-	-	-					1 Chi, +2 Abs																																																																																																																																						
Head Butt	2	15	1																																																																																																																																											
Haymaker	0	16	1																																																																																																																																											
Widowmaker	-1	17	Dois	Aér.; ñ bate aér; esq prj																																																																																																																																										
Power Upper	1	15	Um	Knd em aérea																																																																																																																																										
Buffalo Punch	0	17	Um																																																																																																																																											
Face Slam	1	15	Um	Aprs.; knockdown																																																																																																																																										
Air Smash	1	14	4	Aérea; esq proj																																																																																																																																										
Backflip	5	-	5	1FV, Esquiva																																																																																																																																										
Tumbling Attack	1	9	3	1FV, agch; multi-hit; msm hx																																																																																																																																										
Foot Sweep	0	13	1	Agach.; knockdown																																																																																																																																										
Wheel Kick	1	13	4	1FV, aér., esq. proj.																																																																																																																																										
D. Shoulder	1	15	5	1FV, knockdown																																																																																																																																										
Interrogação	●○○○○	Condução	●●●●○																																																																																																																																											
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○																																																																																																																																											
Perspicácia	○○○○○	Segurança	●●●○○																																																																																																																																											
Manha	●●●●○	Furtividade	●●○○○																																																																																																																																											
Lábia	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○																																																																																																																																											
Arena	●●○○○	Apoio	●●●○○																																																																																																																																											
Computador	○○○○○	Contatos	●●○○○																																																																																																																																											
Investigação	○○○○○	Recursos	●●●○○																																																																																																																																											
Medicina	○○○○○		○○○○○																																																																																																																																											
Mistérios	○○○○○		○○○○○																																																																																																																																											
Estilos	●○○○○		○○○○○																																																																																																																																											
Chi		Força de Vontade																																																																																																																																												
●●●●●●●●○○○		●●●●●●●●○○○																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																																												
Saúde																																																																																																																																														
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																														
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																														

Combos: Flying Tackle para Throw; Hyper Fist para Power Uppercut (dizzy); Jab para Jab (dizzy); Bloqueio para Air Smash (dizzy); Tumbling Attack para Foot Sweep
Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 5, Apres. 5, Esportes 3, Foco 2

MENAT

Menat é uma estranha médium que foi acolhida ainda criança como pupila de Rose, que a encontrou em uma de suas viagens ao Egito e ficou surpresa com suas capacidades mediúnicas. Desde então, ela recebeu treinamento severo de Rose com o intuito de torná-la sua possível substituta, caso o pior em sua jornada contra Bison viesse a acontecer. Menat aprendeu os mais profundos segredos do Soul Power, porém seu treinamento não estava completo, e agora ela viaja o mundo buscando realizar o seu desígnio, derrubando a Shadaloo e M. Bison.

Jogando com Menat: Você pode parecer avoada às vezes, e em outras assumir uma atitude séria e polida. Você se deixa levar por suas premonições, deixando que elas guiem suas viagens pelo mundo e como você se relaciona com as pessoas. Em dados momentos, você é imatura e enérgica, como a adolescente que é; em outros, fala com seriedade e oferece conselhos.

Aparência: Menat é uma garota que não passa despercebida. Ela possui pele morena, cabelos lilás e gosta de se vestir com véus e jóias cerimoniais que lembram aquelas usadas por sacerdotes egípcios. Ela é

esguia e possui gestos hipnotizantes, possuindo um sorriso cativante e uma inocência juvenil.

Item de Poder: Menat possui uma bola de cristal que funciona como uma arma mágica, permitindo usar ataques básicos adicionando Foco para o alcance, como na manobra Extendible Limbs. Em caso de Falha Crítica, os -2 de Velocidade representam que ela perdeu tempo pegando a bola que caiu.



Estilo: SOUL POWER		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: MEDIUM		Assinatura: BOLA DE CRISTAL																																																																																																																				
Força	●●●●○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●	Honra	7																																																																																																																			
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○	Glória	5																																																																																																																			
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	6																																																																																																																			
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																						
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>7</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aér., esq. proj</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apres., joga 4 hex</td></tr> <tr><td>Power Upper.</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Kind. aéreas</td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td>Kind. aéreas</td></tr> <tr><td>F. Body Spear</td><td>5</td><td>12</td><td>6</td><td>1FV, Aér., esq. proj</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>7</td><td>13</td><td>5</td><td>1FV, apr. aér., jg 4 hex</td></tr> <tr><td>M. Reflection</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>1FV, teste Destreza; 1sc=faca;2sc=flecha; 3sc=balas</td></tr> <tr><td>E. Reflection</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>1Chi, teste Rac. 2sc</td></tr> <tr><td>D. Hit Kick</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>2 testes</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>12</td><td>6</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>2</td><td>12</td><td>-</td><td>1 Chi, alcance 10</td></tr> <tr><td>Rep. Fireball</td><td>2</td><td>10</td><td>-</td><td>2 Chi, 6 testes, alc 10</td></tr> <tr><td>P. Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dan básicas</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	7	5		Strong	5	9	5		Fierce	4	11	4		Short	6	9	5		Forward	5	11	4		Roundhouse	3	13	4		Bloqueio	9	-	-	+5 Abs	Apresamento	5	8	1	Apresamento	Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aér., esq. proj	Throw	3	10	1	Apres., joga 4 hex	Power Upper.	4	11	1	Kind. aéreas	Handstand Kick	4	13	3	Kind. aéreas	F. Body Spear	5	12	6	1FV, Aér., esq. proj	Air Throw	7	13	5	1FV, apr. aér., jg 4 hex	M. Reflection	8	-	4	1FV, teste Destreza; 1sc=faca;2sc=flecha; 3sc=balas	E. Reflection	5	-	-	1Chi, teste Rac. 2sc	D. Hit Kick	3	10	3	2 testes	Slide Kick	4	12	6	Knockdown	Fireball	2	12	-	1 Chi, alcance 10	Rep. Fireball	2	10	-	2 Chi, 6 testes, alc 10	P. Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dan básicas
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																		
Jab	7	7	5																																																																																																																							
Strong	5	9	5																																																																																																																							
Fierce	4	11	4																																																																																																																							
Short	6	9	5																																																																																																																							
Forward	5	11	4																																																																																																																							
Roundhouse	3	13	4																																																																																																																							
Bloqueio	9	-	-					+5 Abs																																																																																																																		
Apresamento	5	8	1					Apresamento																																																																																																																		
Movimento	8	-	8																																																																																																																							
Jump	8	-	5					Aér., esq. proj																																																																																																																		
Throw	3	10	1					Apres., joga 4 hex																																																																																																																		
Power Upper.	4	11	1					Kind. aéreas																																																																																																																		
Handstand Kick	4	13	3					Kind. aéreas																																																																																																																		
F. Body Spear	5	12	6					1FV, Aér., esq. proj																																																																																																																		
Air Throw	7	13	5					1FV, apr. aér., jg 4 hex																																																																																																																		
M. Reflection	8	-	4					1FV, teste Destreza; 1sc=faca;2sc=flecha; 3sc=balas																																																																																																																		
E. Reflection	5	-	-	1Chi, teste Rac. 2sc																																																																																																																						
D. Hit Kick	3	10	3	2 testes																																																																																																																						
Slide Kick	4	12	6	Knockdown																																																																																																																						
Fireball	2	12	-	1 Chi, alcance 10																																																																																																																						
Rep. Fireball	2	10	-	2 Chi, 6 testes, alc 10																																																																																																																						
P. Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dan básicas																																																																																																																						
Interrogação	●●●○○	Condução	○○○○○																																																																																																																							
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○																																																																																																																							
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○																																																																																																																							
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●●●																																																																																																																							
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●○○																																																																																																																							
Arena	●●●●○	Arena	●●●○○																																																																																																																							
Computador	○○○○○	Contatos	●●○○○																																																																																																																							
Investigação	○○○○○	Item de Poder	●●●●○																																																																																																																							
Medicina	●●○○○	Sensei	●●●○○																																																																																																																							
Mistérios	●●●●●		○○○○○																																																																																																																							
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																																							
Chi		Força de Vontade																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●		●●●●●●●●○○○○																																																																																																																								
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																								
Saúde																																																																																																																										
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																										
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																										
Combos: Jab para Psychokinetic Channelling Fierce (dizzy), Strong para Fierce (dizzy), Double-Hit Kick para Slide Kick																																																																																																																										
Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apres. 4, Esportes 5, Foco 6																																																																																																																										

ZEKU

Zeku era anteriormente o 38º grande mestre da escola de Bushinryu Ninjutsu. Eventualmente, como é de praxe com os Bushin, ele foi desafiado por seu aluno Guy. Em uma luta muito dura, Zeku descobriu porque ele próprio tinha escolhido Guy, o jovem com tanto potencial: ele foi vencido, mesmo com mais experiência, e entregou seu título a ele. Depois de ter sido sucedido por seu aluno, ele partiu para uma jornada de autodescoberta, buscando desenvolver uma nova forma de Ninjutsu. Essa jornada pelo mundo acabou levando-o a fundar uma nova organização de ninjas conhecidas como Striders, dedicada, assim como os Bushin, a combater o mal pelo mundo.

Jogando com Zeku: Você é visto como um simples professor sério e severo, porém você tem uma atitude jovem, alegre, otimista e bem educada, bem como um forte senso de justiça. Quando você está sozinho, você costuma falar contigo mesmo, o que as pessoas podem encarar como loucura ou uma mania estranha, mas é apenas reflexo de longos anos de solidão.

Aparência: Zeku possui longos cabelos grisalhos com franjas cheias cobrindo seus olhos, e parece ser um

velho mestre oriental. Ele veste calça e blusa tradicionais do Bushinryu, geralmente na cor verde com uma faixa amarela na cintura. A aparência de Zeku, porém, é apenas um disfarce; em sua jornada, ele descobriu como rejuvenecer, o que acontece quando revela todo seu poder, com cabelos castanhos e adotando um tecido vermelho para cobrir seu rosto e roupas azuis de seu novo clã.



Estilo: BUSHINRYU (WU SHU)		Escola: DOJŌ BUSHINRYU		Conceito: NINJA		Assinatura: OLHAR SERENO		
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●●●	Honra	10	
Destreza	●●●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	7	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	8	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●○○	Condução	●○○○○	Jab	8	8	5	
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●○	Strong	6	10	5	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●○○	Fierce	5	12	4	
Manha	●●●●●	Furtividade	●●●●●●●	Short	7	10	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●●	Forward	6	12	4	
Arena	●●●●●	Aliados	●●●●○	Roundhouse	4	14	4	
Computador	●○○○○	Arena	●●●●○	Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Investigação	●●●○○	Apoio (clã)	●●●●○	Apresamento	6	8	1	Apresamento
Medicina	●●●○○	Contatos	●●●●●	Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●●●●●	Recursos	●●●○○	Jump	9	-	8	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●●●		○○○○○	Wall Spring	8	-	5-7	Aérea; esquiva proj.
Chi		Força de Vontade		Throw	4	10	1	Apres.; knd; jg 4 hex
●●●●●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●●●●○			F. Knee Thrust	7	12	6	1FV
□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□			Flash Kick	5	17	0	1Chi;1FV, aé., knd ar
Saúde				Sonic Scythe	5	14	0	1Chi; alcance 3
●●●●●●●●●●●●●●●●				Slide Kick	5	13	6	Knockdown
□□□□□□□□□□□□□□				Elbow Smash	8	11	1	
				B. Roll Throw	5	12	1	Apres.; knd; jg 10 hex
				Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 vel. socos
				B. MusouRenge	3	14	1	1Chi;1FV;Apres.;3test
				Wheel Kick	5	13	6	1FV, aé., esq. proj
				Kobokushi	6	14	4	1Chi;knd;+1FV dissipaprij
				Senjutsu	-	-	-	Rejuvenesce;perm Téc.8+

Combos: Strong para Forward para Rekka Ken (dizzy), Bloqueio para Rekka Ken, Jab para Strong para Back Roll Throw (dizzy), Flash Kick para Jumping Forward para Jumping Roundhouse (dizzy)
Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apres. 4, Esportes 5, Foco 5

FALKE

Falke foi produzida como um corpo alternativo para M. Bison a partir de engenharia genética, utilizando o DNA do ditador. Ela passou por muitos testes na Shadaloo e foi forçada a treinar todos os dias até a perfeição. Todo esse treinamento intensivo levou Falke a um estado de desespero, desejando que tudo aquilo terminasse.

Uma dia, após pesadelos com M. Bison, deparou-se com Ed, que a buscou para resgatá-la. Falke e Ed se uniram e passaram a se ajudar. Algum tempo após fundarem uma Neo Shadaloo, Falke percebeu que Ed não estava bem treinado, vencendo-o com facilidade. Assim, ela resolveu treiná-lo melhor para auxiliá-la a seguirem escapando da Shadaloo original. Ela e Ed prometeram um ao outro seguirem buscando se tornar mais fortes.

Jogando com Falke: Você passou pelo inferno na Terra, e sabe disso. Acredita que apenas o treino duro pode tornar as pessoas fortes o bastante, mas não quer forçar ninguém a sofrer como você sofreu. A liberdade é um bem valioso que você preza acima de tudo, e sua parceria com Ed é baseada em lealdade e franqueza. Como ele aceitou segui-la, vai treiná-lo para que vença os desafios e vocês possam seguir escapando da Shadaloo.

Aparência: Assim como Cammy, Ed e outras produções genéticas de M. Bison, Falke possui uma beleza notável, chamando atenção por seus traços e seu olhar firme. Ela é séria, firmeza adquirida de muitos anos de treinamento pesado. Costuma vestir trajes militares da Shadaloo, que lembram roupas soviéticas, e está sempre acompanhada de seu bastão. Fora de missões, também utiliza roupas de acrobata brancas, com uma faixa na cabeça da mesma cor.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: SOLDADO		Assinatura: QUEPE MILITAR		
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○	Honra	7	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●●	Glória	6	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	Posto	6	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●●○	Jab	7	7	5	
Intimidação	●●○○○	Liderança	●●●○○	Strong	5	9	5	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●●	Fierce	4	11	4	
Manha	●●○○○	Furtividade	●●●●●	Short	6	10	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●●	Forward	5	12	4	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●○○	Roundhouse	3	14	4	
Computador	●●○○○	Contatos	●●●○○	Bloqueio	9	-	-	+4 Abs
Investigação	●●○○○	Psycho Power	●●●○○	Apresamento	5	9	1	Apresamento
Medicina	●○○○○	Recursos	●●●○○	Movimento	8	-	8	
Mistérios	●○○○○			Jump	8	-	5	Aér., esq. proj
Estilos	●●●●○			Throw	3	11	1	Apres., joga 5 hex
				Foot Sweep	3	13	3	Agach., knockdown
				P. Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dan básicas
				Flying H. Stomp	5	11	6	1 FV, aé, esq proj
				Backflip Kick	5	12	2	Move para trás
				F. Backflip Kick	7	11	6	1 FV, 2 hits em aérea
				Fireball	3	12	-	1 Chi, alcance 10
				Bastão Jab	7	12	6	
				Bastão Strong	5	14	6	
				Bastão Fierce	4	16	5	
				Bastão Berserk	3	17	3	Efeito especial
				Aparar	9	-	-	+6 Abs
				Desarme	4	-	4	11 dados para desarme
				Combos: Apres para Throw, Apresamento para Bastão Fierce, Bloqueio para Bastão Berserk (P.C.), Jumping Forward para Backflip Kick (dizzy), Forward Backflip Kick para Jumping Bastão Fierce (P.C.) (dizzy)				
				Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5, Bastão 6				

AKIRA

Akira Kazama e seu irmão mais velho Daigo são órfãos. Eles já moravam juntos na própria casa de Daigo antes de Akira se mudar para os dormitórios Seijyun. Seus pais eram amigos de um homem que possui uma garagem, que então iria ensinar Akira sobre como consertar motocicletas e também empregá-la.

Com o desaparecimento de seu irmão Daigo, Akira decidiu se passar por um menino em para entrar na Gedo High para que ela possa descobrir o que aconteceu com ele dentro de sua própria missão pessoal de resolver os sequestros da escola. Akira lutou duras batalhas e conseguiu trazer seu irmão de volta da lavagem cerebral que ele sofreu após ser capturado. Pegando gosto pelas lutas, Akira seguiu no circuito Street Fighter aperfeiçoando suas habilidades após esse evento.

Jogando com Akira: Você é uma garota silenciosa que raramente fala seus pensamentos. Você pode ser dura e dominante enquanto usa sua roupa de motociclista, mas é uma pessoa dócil e gentil sem ela. Em combates, controla suas emoções e luta de forma estratégica.

Aparência: Akira tem cabelos castanhos escuros de comprimento médio e olhos castanhos. Ela costuma

usar uma jaqueta preta de motociclista com espinhos nos ombros e um emblema de caveira em ambos os espinhos, calças pretas com desenhos de metal cinza e joelheiras vermelhas. Ela usa um cinto preto na cintura com uma corrente preta no lado esquerdo e preta com botas de metal cinza. Nas lutas, Akira tira a jaqueta, trajando uma camiseta camuflada verde-oliva.



Estilo: KUNG FU		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: MOTOCICLISTA		Assinatura: MARCA DE CAVEIRA		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	5	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○	Glória	5	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	5	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●○○○	Condução	●●●●●	Jab	7	8	6	
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Strong	5	10	6	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●○○○	Fierce	4	12	5	
Manha	●●●●○	Furtividade	●●○○○	Short	6	9	6	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Forward	5	11	5	
Arena	●○○○○	Aliados	●●●○○	Roundhouse	3	13	5	
Computador	○○○○○	Contatos	●●●●○	Bloqueio	9	-	-	+6 Abs
Investigação	●●○○○	Recursos	●○○○○	Apresamento	5	9	1	Apresamento
Medicina	●●○○○			Movimento	8	-	9	
Mistérios	○○○○○			Jump	8	-	6	Aér., esq. proj
Estilos	●●○○○			Foot Sweep	3	12	4	Agach., knockdown
Chi	●●●●●●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○	Throw	3	11	1	Apres., joga 4 hex
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□			Air Throw	7	14	6	1FV; Apres.; aé; knd
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●●●			Handstand Kick	4	13	4	Knockdown em aéreas
□□□□□□□□□□□□□□□□				Flash Kick	4	16	-	1Chi, 1FV; aé; knd ar
				Punch Defense	9	-	-	Abs +10 Soco; +4 outro
				Kick Defense	9	-	-	Abs +10 Chute; +4 outro
				Deflect Punch	7	9	-	Abs +6 só Soco
				Ax Kick	4	13	4	Aér., esq., knd aé., msm.
				Energy Ball	4	9	-	1Chi; 2 testes
				Elbow Smash	7	11	1	
				San He	7	-	-	1 Chi, +12 Abs
				Combos: Flash Kick para Jumping Strong para Jumping Forward (dizzy), Kick Defense para Throw, Ax Kick para Roundhouse, Forward para Foot Sweep para Roundhouse (dizzy), Forward para Fierce para Energy Ball (dizzy)				
				Técnicas: Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 4				

LUKE

O passado de Luke é praticamente desconhecido, embora se saiba que ele morava sozinho com seu pai, Robert Sullivan. A lembrança mais forte de seu pai é dele evacuando civis em um shopping ao descobrir uma bomba plantada por terroristas, sacrificando-se enquanto protegia os outros. Após o ataque, Luke escolheu se juntar ao exército para lutar contra o terrorismo, embora se encontrasse insatisfeito com sua linha de trabalho. Enquanto treinava com um saco de areia, Luke foi visitado por Guile, que o desafiou para uma luta rápida. Guile revelou que ele foi convidado pelo comandante de Luke para confrontar seu desejo de deixar o exército. Depois que Luke comentou suas dúvidas sobre o caminho que sua vida tomou, Guile contou a ele sobre como ele conheceu pessoas como Luke que escolheram lutar em outro lugar, nas arenas do submundo e contra o crime de organizações poderosas. Isso foi o bastante para Luke entrar no circuito Street Fighter e se aprimorar, buscando a chance de ser um herói como seu pai.

Jogando com Luke: Você tem um comportamento arrogante e jovem. Seu desejo de ver o mundo e lutar contra adversários fortes o faz não levar os

combates muito a sério. Mesmo assim, você respeita grandes guerreiros e admira seu superior militar Guile.

Aparência: Luke tem pele clara, olhos azuis e uma estrutura muscular. Seu cabelo loiro é cortado baixo, com desenhos de estrelas raspados nas laterais de sua cabeça. Ele também tem tatuagens pretas, variando de estrelas em seus pulsos a desenhos abstratos de águia em forma de V no peito e nas costas.



Estilo: MMA (JKD)	Escola: FORÇA AÉREA		Conceito: EX-MILITAR		Assinatura: TATUAGENS																																																																																																																			
Força ●●●●●	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●○○	Honra <u>5</u>																																																																																																																					
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●○○	Glória <u>6</u>																																																																																																																					
Vigor ●●●●●	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●●●●	Posto <u>6</u>																																																																																																																					
Outras Características			Manobras e Poderes																																																																																																																					
Prontidão ●●●○○	Luta às Cegas ●○○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>6</td><td>12</td><td>5</td><td>1 FV, Aérea</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>Knckd em aéreas</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td>Agach., knockdown</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>Apres. Sust., knd no fim</td></tr> <tr><td>P. Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2Dan Soc/Cht bás</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Abs +8 Soco;+2 outro</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>7</td><td>11</td><td>-</td><td>Abs +4 só Soco</td></tr> <tr><td>Air Blast</td><td>4</td><td>11</td><td>-</td><td>1Chi; Alcance=7</td></tr> <tr><td>Ax Kick</td><td>4</td><td>14</td><td>2</td><td>Aér., esq., knd aér., msm.</td></tr> <tr><td>Spin. Back Fist</td><td>4</td><td>13</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>5</td><td>17</td><td>2</td><td>1FV;aér;knd em aér, emp.</td></tr> </tbody> </table> <p>Combos: Air Blast para Air Blast (dizzy), Jab para Strong para Fierce (dizzy), Spinning Back Fist para Fierce (Psychokinetic Channeling) (dizzy), Roundhouse para Strong para Dragon Punch</p> <p>Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 4, Apresam. 4, Esportes 4, Foco 4</p>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	10	4		Strong	5	12	4		Fierce	4	14	3		Short	6	10	4		Forward	5	12	3		Roundhouse	3	14	3		Bloqueio	9	-	-	+4 Abs	Apresamento	5	9	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.	Flying Knee Thrust	6	12	5	1 FV, Aérea	Power Uppercut	4	14	1	Knckd em aéreas	Foot Sweep	3	13	2	Agach., knockdown	Brain Cracker	5	13	1	Apresamento Sustentado	Knee Basher	4	14	1	Apres. Sust., knd no fim	P. Channeling	-	-	-	1 Chi, +2Dan Soc/Cht bás	Punch Defense	9	-	-	Abs +8 Soco;+2 outro	Deflecting Punch	7	11	-	Abs +4 só Soco	Air Blast	4	11	-	1Chi; Alcance=7	Ax Kick	4	14	2	Aér., esq., knd aér., msm.	Spin. Back Fist	4	13	5		Dragon Punch	5	17	2	1FV;aér;knd em aér, emp.
Manobra	Vel					Dan	Mov	Especial																																																																																																																
Jab	7					10	4																																																																																																																	
Strong	5					12	4																																																																																																																	
Fierce	4					14	3																																																																																																																	
Short	6					10	4																																																																																																																	
Forward	5					12	3																																																																																																																	
Roundhouse	3					14	3																																																																																																																	
Bloqueio	9					-	-	+4 Abs																																																																																																																
Apresamento	5					9	1	Apresamento																																																																																																																
Movimento	8					-	7																																																																																																																	
Jump	8					-	4	Aérea; esquiva proj.																																																																																																																
Flying Knee Thrust	6	12	5	1 FV, Aérea																																																																																																																				
Power Uppercut	4	14	1	Knckd em aéreas																																																																																																																				
Foot Sweep	3	13	2	Agach., knockdown																																																																																																																				
Brain Cracker	5	13	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																				
Knee Basher	4	14	1	Apres. Sust., knd no fim																																																																																																																				
P. Channeling	-	-	-	1 Chi, +2Dan Soc/Cht bás																																																																																																																				
Punch Defense	9	-	-	Abs +8 Soco;+2 outro																																																																																																																				
Deflecting Punch	7	11	-	Abs +4 só Soco																																																																																																																				
Air Blast	4	11	-	1Chi; Alcance=7																																																																																																																				
Ax Kick	4	14	2	Aér., esq., knd aér., msm.																																																																																																																				
Spin. Back Fist	4	13	5																																																																																																																					
Dragon Punch	5	17	2	1FV;aér;knd em aér, emp.																																																																																																																				
Interrogação ●●●○○	Condução ●●●○○																																																																																																																							
Intimidação ●●●●●	Liderança ●●●○○																																																																																																																							
Perspicácia ●●●○○	Segurança ●●●○○																																																																																																																							
Manha ○○○○○	Furtividade ●○○○○																																																																																																																							
Lábia ●●●○○	Sobrevivência ●●●○○																																																																																																																							
Arena ○○○○○	Apoio ●●○○○																																																																																																																							
Computador ●○○○○	Contatos ●●○○○																																																																																																																							
Investigação ●●●○○	Elemental (ar) ●●●○○																																																																																																																							
Medicina ●●○○○	Recursos ●●○○○																																																																																																																							
Mistérios ○○○○○																																																																																																																								
Estilos ●●●○○																																																																																																																								
Chi		Força de Vontade																																																																																																																						
●●●●●●●●○○○		●●●●●●●●○○○																																																																																																																						
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																						
Saúde																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																								

Kolin

Kolin é uma assistente de Gill – embora em eventos narrados neste capítulo, ela estivesse assessorando Urien. Ela era uma militar russa que trabalhava no serviço secreto, mas, a despeito de seus poderes, não tinha muita relação com o street fighting. Kolin, entretanto, teve sua família assassinada num atentado e só não morreu por ter sido salva por Gill.

Com a vingança retumbando em sua alma gelada, ela não guarda sentimentos para mais ninguém – exceto Gill, seu salvador, que se tornou um Messias para ela. Kolin acredita na profecia e fará tudo o que ele mandar – inclusive servir seu explosivo irmão Urien, que ela respeita, mas odeia.

Jogando com Kolin: sua alma é fria. Você age com cautela e respeita seus oponentes, medindo-os até poder encontrar suas fraquezas. Se um dia você já foi uma agente eficaz, porém feliz em suas horas de folga, hoje o que resta é o desejo de vingança e a obsessão de servir Gill. Nada a tirará de seu caminho.

Aparência: uma russa deslumbrante, de traços marcantes e personalidade fria. Em missão, Kolin se

veste como nos tempos de militar, com um roupão e botas verdes, e um chapéu de cossaco. Servindo Gill, ela usa paletó e saia justa pretos, além de sapatos de salto alto.



Estilo: FORÇAS ESPECIAIS		Escola: KGB		Conceito: AGENTE		Assinatura: CRISTAIS DE GELO	
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	6
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	1
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	6

Outras Características			
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●○○
Interrogação	○○○○○	Condução	●●●○○
Intimidação	●●○○○	Liderança	●●●●○
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●○
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●○○
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●●○
Arena	●○○○○	Apoio	●●●●●
Computador	●●●○○	Contatos	●●●●●
Investigação	●●●○○	Elemental (terra)	●●●●●
Medicina	●○○○○	Recursos	●●○○○
Mistérios	●●●○○		○○○○○
Estilos	○○○○○		○○○○○

Manobras e Poderes				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	7	5	
Strong	6	9	5	
Fierce	5	11	4	
Short	7	8	5	
Forward	6	10	4	
Roundhouse	4	12	4	
Bloqueio	6	7	1	+6 Abs
Apresamento	10	-	-	Apresamento
Movimento	9	-	8	
Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Ice Blast	2	12	-	2 Chi; Alc. 9; congela
Punch Defense	10	-	-	+10 abs socos; +4 resto
Deflecting Punch	8	8	0	+6 Abs x socos
Hyper Fist	7	8	1	1 FV, 3 testes
Throw	4	9	1	Apres.; knd; joga For hex
Spin. Back Fist	5	10	6	
Air Throw	8	12	5	1 FV; Aér.; Apres.; knd
P. Uppercut	5	11	1	Knd. aér.
S. Foot Sweep	4	11	-	Agach.; knd; ao redor
Kick Defense	10	-	-	+10 abs chutes; +4 resto
Freeze Strike	Esp	+2	Esp	2 Chi; c/ bás. Cngl (3suc)
Flying H. Stomp	6	10	7	1FV; aérea; esqv proj.
Stone	2	9	-	1 Chi; alcance 9
Wall	2	12	0	Alc. 8; Vig. 5; Saúde 5
Wheel Kick	5	11	6	1 FdV; Aér; esq proj

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde	
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Combos: Punch Defense para Fierce com Freeze Strike; Kick Defense para Throw para Roundhouse Kick (dizzy); Jab para Forward para Hyper Fist (dizzy)				
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 6, Apres. 3, Esportes 5, Foco 5				

POISON

Durante o sequestro da filha do prefeito Mike Haggar, Jessica, Poison era um membro da gangue Mad Gear. Com o colapso da Mad Gear, ela se tornou uma gerente de luta livre. No entanto, seus pupilos eram medíocres e o comparecimento aos eventos era ruim. Quando ela percebeu que seus lutadores não estavam atraindo o interesse da multidão e ouviu as pessoas falando sobre como preferiam assistir “o evento principal”, as lutas de street fighting, ela decidiu ir ao circuito para procurar novos talentos.

Após assistir ao torneio da S.I.N., ela se encontrou com seu ex-companheiro Hugo Andore. Ela se ofereceu para gerenciá-lo e, embora ele tenha relutado no início, acabou aceitando. Poison, enquanto viaja com Hugo, segue com sua própria carreira de lutadora.

Jogando com Poison: Você é um espírito livre, e atuar pela Mad Gear lhe garantiu essa liberdade por muito tempo. Agora que é lutadora no street Fighting, usa os torneios como uma forma de expressão – e também uma fonte de renda. Você gosta de provocar dor e é maliciosa.

Aparência: Poison tem longos cabelos rosados e costuma usar um boné preto com design de elos de corrente, uma regata branca, shorts jeans e salto alto. Ela também tem uma corrente em volta da cintura e um par de algemas penduradas na corrente em volta da cintura.



Estilo: KICKBOXING		Escola: AS RUAS		Conceito: EMPRESÁRIA		Assinatura: ROUPAS CURTAS		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	4	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	5	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	6	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●○●○●○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●●○	Jab	8	7	5	
Intimidação	●●●○○	Liderança	●●●●○	Strong	6	9	5	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	●●●●○	Fierce	5	11	4	
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●○	Short	7	9	5	
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●○●○○○	Forward	6	11	4	
				Roundhouse	4	13	4	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●○	Bloqueio	10	-	-	+4 Abs
Computador	●○○○○	Contatos	●●●●○	Apresamento	6	9	1	Apresamento
Investigação	●●●○○	Fama	●○○○○	Movimento	9	-	8	
Medicina	●○○○○	Recursos	●○○○○	Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Mistérios	●○○○○			Slide Kick	5	12	6	Knockdown
Estilos	●●○○○			Foot Sweep	4	12	3	Agach., knockdown
Chi	●●●○○○○○○○○			Handstand Kick	5	13	3	Knockdown em aéreas
	□□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	Brain Cracker	6	10	1	Apresamento Sustentado
			□□□□□□□□□□	Thigh Press	5	13	1	Apresamento, knockdown
Saúde				Backflip	9	-	7	1 FV, invulnerável
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●				Backflip Kick	6	11	2	Bate e move para trás
□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Wheel Kick	5	12	6	1 FV, aérea, esq. Proj.
				Spinning Weap.	5	9	-	1 FV, role 3 vezes, Alc. 6
				Chicote Jab	7	9	-	Alcance 6
				Chicote Strong	5	11	-	Alcance 6
				Chicote Fierce	4	13	-	Alcance 6
				Chicote Bersk	3	14	-	Alcance 6
				Chicote Aparar	9	-	-	+4 Abs
				Chicote Apres.	5	1	-	Alcance 6
				Molotov	4	6	-	Área de 3 hexes de raio
Combos: Backflip para Backflip Kick, Chicote Apresamento para Spinning Weapon (dizzy), Handstand Kick para Wheel Kick Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apres. 5, Esportes 5, Foco 1, Chicote 4, Armas Pesadas 3								

Capítulo 6:

A NOVA GERAÇÃO

A Shadaloo caiu. Pouco a pouco, sem um cérebro central, seus tentáculos foram desarticulados. Muitas de suas redes de tráfico permaneceram, agora independentes, regidas por menores maestros, enquanto as restantes passaram a fazer parte da história. Diversos Guerreiros Mundiais se aposentaram, por motivos próprios. Guile, sua vingança realizada; T. Hawk, suas terras livres do perigo; Dhalsim, já tão velho...

Eis que surge uma nova geração de bons guerreiros, dentre os quais alguns se equiparam a Ryu e Ken, os que permanecem como que impassíveis à passagem do tempo. De vários cantos do mundo, com diversos objetivos, e alguns deles ligados a outros por causa de Gill, um misterioso líder de uma seita cheia de métodos questionáveis para atingir seus objetivos.

Conforme o Narrador escolher, alguns deles podem ser Guerreiros Mundiais e outros não. Gill organiza um torneio e chama quem quer, chama os que acredita serem seus escolhidos. Chun Li ainda estava no circuito, mas dos antigos só Ryu e Ken foram convidados. Quem sabe outros, que ainda eram jovens e não tinham motivos para parar, não permaneceram também? Fei Long, Dee Jay, Vega... Ou até mesmo Sagat, sempre querendo vencer Ryu.

Akuma, uma enigmática figura do passado de Ryu, provavelmente o assassino de Gen, e o homem que conseguiu matar M. Bison, também está de volta. Talvez para lutar com Ryu, já que sua luta no passado foi interrompida pela ilha que se foi pelo poder dos dois, ou mesmo pelo Grande Mestre dos Street Fighters agora estar com seu treinamento praticamente concluído. Ou estará atrás do enigmático Oro, o surpreendente Street Fighter que pode muito bem vencer o torneio, caso queira?

É o fim da carreira de Ryu e Ken, com sua luta enfim acontecendo, um novo lutador poderoso surgindo, de um novo estilo, como quando o homem que parecia invencível com o seu Muay Thai caiu. Ou talvez o início do verdadeiro treinamento para o menino que Gouken recebeu para criar e treinar.

É um novo tempo com suas novas lendas.

MODIFICAÇÕES NOS ANTIGOS GUERREIROS MUNDIAIS

- Ryu: adicionar Double-Hit Kick (3/12/3), Lunging Punch (5/12/5), Haymaker (3/15/2), Maka Wara (dano 8), Mu no Hadou (6/0/2), Punch Defense (9/8/0), Kick Defense (9/8/0), Power Kick (3/16/2), Justice Fist (5/16/3), Combos Punch Defense para Justice Fist, Lunging Punch para Dragon Punch (dizzy)
- Ken: adicionar Elemental (fogo) 2, Light Feet (+1/+3 mov), Flaming Heel, Double-Hit Kick (3/12/3), Knee Basher (4/15/1), Ax Kick (4/15/3), Combos Forward para Roundhouse (dizzy), F. Heel Forward para F. Heel Roundhouse (dizzy),
- Akuma: adicionar Shockwave (6/11/0), Combo Forward para Roundhouse para Shockwave, Dragon Punch para Knife Hand Strike (dizzy)
- Chun Li: Foco 5 (+1 dan), adicionar Ax Kick (6/16/5), Triple Rising Kick (7/13/3), Energy Ball (4/11/0), Combo Lightning Leg para Lightning Leg (dizzy)

O MUNDO DE STREET FIGHTER DEPOIS DA QUEDA DA SHADALOO

Com a derrota da Shadaloo, muita coisa mudou no mundo de Street Fighter. Aqui serão descritas essas mudanças, além de aparecerem também as arenas dos nomes que são gritados pelo circuito.

Os street fighters ainda lutam em torneio secretos, mas passaram a ser conhecidos por participarem de lutas de vale-tudo e de desafios na televisão. Não falta muito para que o Circuito Street Fighter seja legalizado em boa parte do mundo, principalmente depois do vale-tudo. Mas os governos conservadores ainda lutam contra isso.

AMÉRICA DO NORTE

Após o fim as Shadaloo, as ligas e famílias da máfia finalmente tiveram sua vitória. Agora tudo voltou a ser como antes. Às vezes elas atuam em conjunto, mas isso é raro. O FBI voltou a se preocupar com a máfia e crimes comuns. Além disso, agora ficou mais difícil promover torneios de Street Fighting, pois sem a preocupação da Shadaloo, as autoridades têm mais tempo para impedir os torneios secretos.

- **EUA, Nova Iorque (metrô de Alex):** Alex combate num metrô abandonado dos EUA. É raro o tráfego de pessoas por aqui, e é por isso que ele escolheu esse lugar. É um lugar mal iluminado e sujo, mas é ótimo para o Street Fighting pela falta de pessoas.

AMÉRICA CENTRAL E AMÉRICA DO SUL

Na América central, o crime ainda é um grande problema. Pouca coisa mudou, e quase todos que trabalhavam com a Shadaloo continuam fazendo o seu trabalho, independentes.

Mas o fim da Shadaloo acabou trazendo problemas para a América do Sul. Juntamente com as FARC da Colômbia, os contrabandistas de armas e drogas começaram a vender seu produto na América do Sul, principalmente no Brasil. Com a saída de Blanka, pensou-se que o Street Fighting acabaria no Brasil mas logo surgiram Sean e Oro, dois grandes lutadores. Muitas academias de estilos orientais passaram a ter sucesso no país por causa desses dois.

- **Brasil, Santos (docas de Sean e Oro):** Sean luta em uma das inúmeras docas do porto de Santos. Muitos navios de carga, pesca e recreação chegam e saem. Nenhuma doca é reservada para ele, mas isso ele arruma na hora. Um oponente esperto (e desonrado) pode se aproveitar dos sacos espalhados pelos cantos para arremessar em um oponente.

Já Oro, que agora começou a ir mais para as cidades, por causa dos torneios começou a lutar nesse lugar também, em sua busca por alguém digno de ser seu discípulo.

- **México (ruínas de Urien):** Urien costuma lutar nas Ruínas Druecas, no México. É lugar que parece ter sido muito bem construído e luxuoso no passado. Há rostos nas paredes de pedra, provavelmente de deuses antigos. Não é raro quando um ou outro é danificado pelos golpes de Urien e seus adversários durante as lutas.

EUROPA E RÚSSIA

O Street Fighting se tornou popular no continente com torneios promovidos na Grécia, e depois seguiu a crescer, com o surgimento de Hugo, na Alemanha e Dudley, na Inglaterra. Agora que a Shadaloo foi detida, o crime ainda continua, mas não é tão forte quanto antes.

Já no Leste Europeu, com o aparecimento de Necro, os russos voltaram a ter um herói. Ninguém sabe quem ele é e nem de onde ele veio, mas todos torcem fanaticamente por ele, e com o apoio de Zangief.

- **Alemanha (prédio de Hugo):** Hugo costuma lutar na sala de um prédio na Alemanha, sua terra natal. Apesar

de ser um lugar fechado, a sala é bem grande e até admite um grupo seletivo para apostas, e promotores de torneios aprovam a arena improvisada, pela privacidade.

- **Grécia (templo de Gill):** Gill costuma lutar no templo da Illuminati, que fica no mar Mediterrâneo, numa ilha bem próxima da Grécia. Há alguns sacerdotes seus aqui, e também algumas garotas que o servem. Entrar aqui sem ser convidado não é nada fácil. Para maiores detalhes sobre a Illuminati veja o final deste capítulo.

- **Inglaterra (rua de Dudley):** Dudley luta em uma rua de uma pequena cidade inglesa. Dudley é a atração da cidade quando luta, portanto nem mesmo a polícia se preocupa. Muitas pessoas passam por ali e torcem por Dudley, principalmente alguns guardas a cavalo.

- **França (metrô de Remy):** Remy costuma lutar num metrô de um lugar muito pobre da França. Boatos dizem que ele cresceu aqui. Ele luta tarde da noite, e há poucas pessoas observando a luta. Os poucos que vêm geralmente conhecem Remy e torcem pra ele.

- **Rússia (castelos de Necro e Twelve):** Necro costuma lutar em antigas construções russas, mais especificamente, os castelos dos antigos czares. Esse lugar passa algumas obras constantemente; a maioria delas para que não desmorone. Twelve, que está atrás dele, realiza suas lutas por aí também, mas durante a noite.

ÁFRICA E ORIENTE MÉDIO

A África e o Oriente Médio eram áreas que não eram atingidas pela Shadaloo, mas por motivos diferentes. A África, por ser pobre e não apresentar nenhum interesse. Isso pode ter mudado recentemente com o aparecimento de Elena. Ela é uma exímia capoeirista, mas luta apenas por diversão. Inspiradas por ela, várias mulheres estão tendo atitude e ideais, e a Capoeira está se difundindo entre elas.

Já o Oriente Médio não era atingido pela Shadaloo pelos seus extremismos, tanto religiosos como políticos. Ainda não há nenhum Guerreiro Mundial por aqui, mas está aumentando muito o número de praticantes do Baraqah, e os torneios de Street Fighting estão se tornando comuns.

- **Quênia (savana de Elena):** Elena luta nas savanas das terras de sua tribo, no Quênia. É um lugar bem amplo e bonito, mas os lutadores devem tomar cuidado com os leões e outros animais selvagens! Geralmente não há apostas nas lutas, e nem público, mas há uma linda vista do pôr-do-sol aqui.

ÍNDIA, SUDESTE ASIÁTICO, CHINA E JAPÃO

Essa sempre foi a área dos melhores Street Fighters, com exceção de alguns, como Ken e Guile. E também era uma área de grande influência da Shadaloo. A Índia continua tendo muitos crimes, e a disputa com o Paquistão esquenta ainda mais o clima nessa área.

Já o Sudeste Asiático mudou muito com a queda da Shadaloo. O crime ainda é uma constante, mas a honra das artes marciais voltou a aparecer nos torneios de Street Fighting. Sagat é um mito no local, após recuperar sua honra. Ele atualmente ensina Muay Thai numa academia, e parece ter esquecido o fardo da vingança.

Com a queda da Shadaloo, houve uma pequena revolução na China. Burocratas que tinham poder cedido por Bison foram mortos ou perderam seus cargos. Muitos

políticos prisioneiros ascenderam ao poder. O que não mudou foi a popularidade do Street Fighting. Mesmo com a saída de Fei Long e Chun Li, o circuito continuou sendo bem visto pela aparição dos gêmeos Yun e Yang.

Por fim, o Japão continua praticamente o mesmo. E. Honda agora é muito famoso, e um professor muito requisitado. Todos os que haviam se curvado à Shadaloo foram mortos pelos ninjas e yakuza. O medo de uma quebra da economia assola o país, e isso interfere um pouco nos torneios, que acabaram diminuindo em número.

- **Japão (dojô de Makoto):** Makoto luta no dojô de seu pai. É um grande dojô, muito bonito, mas pouco ocupado, visto que todos deixaram de frequentá-lo para fazerem aulas de Karatê Shotokan. Makoto gosta muito desse lugar, e recebe bem os convidados. Ela prefere lutar bem cedo, o que contraria certos oponentes – mas a maioria deles não, pois são ocidentais, e cedo aqui é noite lá.
- **Japão, Kyoto (campos de Ibuki):** Ibuki luta em frente a campos de plantações próximos ao dojô de seu clã. As lutas geralmente têm um palco bem amplo, e se dão no fim da tarde. Há uma floresta por perto, mas Ibuki prefere lutar nos campos – ela não gosta da ideia de que árvores sejam usadas como esconderijo por oponentes fujões.
- **Hong Kong (shopping de Yun e Yang):** Yun e Yang lutam sobre um luxuoso shopping de Hong Kong, durante a noite, quando há muita luz e néon. Há um néon de um dragão e muitos anúncios e propagandas muito chamativas no prédio e nos prédios ao redor. Provavelmente eles fizeram um acordo com o gerente do shopping para lutarem sem serem incomodados aqui. Ambos lutam durante a noite, mas Yang prefere lutar mais tarde que Yun.

AUSTRÁLIA

Pouca coisa mudou na Austrália. Ainda continuam os rumores sobre lutadores secretos, mas nenhum deles ainda apareceu, se é que existe. Muitos desafios são realizados nos campos em que Ryu derrotou Sagat na final do torneio, e o dono daquelas terras vem lucrando bastante.

AS NOVAS LENDAS

“A hora está chegando. As duas forças opostas do universo que estiveram conosco desde a aurora dos tempos estão prestes a colidir. Ainda assim, à medida que este evento se aproxima, eu me vejo vivendo momentos, por breves que sejam, de insegurança. Eu sou aquele sobre o qual fora profetizado impedir a destruição iminente controlando as forças de total destruição que estão por vir. Entretanto, enquanto o que fora predestinado finalmente se desdobra, eu estranhamente sinto, por curtos instantes, aquilo a que os mortais se referem como apreensão. Será que fui maculado, tendo me exposto a esses seres inferiores por tanto tempo? Suas motivações irracionais e limitadas me enojam. Não podem ver o quão tola é sua ambição pela liberdade? Talvez suas mentes inferiores são simplesmente limitadas demais para perceber a importância de meu dever. Apesar disso, o destino do

mundo será logo guiado só por mim, e o futuro profetizado certamente se desdobrar, não importando a ignorante resistência da humanidade. Todas as preparações se deram dentro do previsto... que a revolução comece.”

– Pensamentos de Gill

PROBLEMAS: ILLUMINATI

A Illuminati é uma seita muito antiga que existe há muito tempo. Atualmente (principalmente após a queda da Shadaloo) ela vem crescendo muito. Veja a seguir as principais informações sobre ela para que possa rolar sua campanha. Há a possibilidade de que seja feito um suplemento sobre essa organização, contendo aventuras, mais sobre seus objetivos, seus membros e sua filosofia.

DADOS PRINCIPAIS

- **Street Fighters membros:** Twelve, Urien, Gill (dentre outros menores)
- **Inimigos:** Alex, Ibuki, Necro (e Eiffie), Chun Li
- **Alvos:** Necro (e Eiffie)
- **Antes do Torneio:** A Illuminati financia o torneio para que Gill possa encontrar o escolhido.
- **Após o Torneio:** Alex parece ser o escolhido. A Illuminati está observando-o muito atentamente.
- **Onde está agora:** Está se preparando para o dia da Utopia.

FATOS E NOTAS

A Illuminati existe há 2000 anos. O nome Illuminati vem da lenda da organização que é destinada a salvar o mundo. O dia do juízo final deve chegar muito em breve, e quando isso ocorrer, Gill deve levar os escolhidos para sua salvação (conforme a lenda da sua organização). Algumas passagens do livro de Miraha (o livro sagrado da Illuminati) mostram isso, como a mostrada a seguir:

“Quando o sol iluminar a Montanha Soliton, a negra lua quebrará em sete pedaços e cairá nas pessoas de 'Ultania'. Nada pode impedir isso... Morte e destruição vão assolar a terra. Miséria e sofrimento vão acabar com a população... Então, após 130 dias sem nenhum acontecimento, um garoto que controle os elementos virá para salvar as pessoas.”

– Do Livro de Miraha 3:11

Gill descreve o Juízo Final para Yun como as duas forças opostas colidindo, então o equilíbrio é quebrado. O ano que ocorrerá a utopia e será criado o Éden, de acordo com a Illuminati, é 2200.

De acordo com a lenda, o salvador, o Imperador, reencarna quando seu velho corpo morre. A organização de Gill determina quem o novo Imperador é analisando mais de 1000 escolhidos modificados geneticamente, que treinam juntos e lutam juntos. O vencedor será o novo Imperador. É claro, Gill é o escolhido de sua geração, para a inveja de seu irmão Urien. E se o escolhido morrer, a Illuminati pode criar um corpo para ele. Eles acreditam que sua alma é imortal.

Alex

Alex foi treinado no exército americano, e trabalhava nas Forças Especiais. Após se aposentar, passou a viver em Manhattan. Alex vivia com um velho amigo de seu pai, Tom. Também vivia com eles a filha de Tom, Patrícia. Alex não vê seus pais desde sua adolescência, e entrou no circuito Street Fighter para derrotar Gill. Após Tom ser espancado por Gill, Alex se esforçou para ser digno de lutar num circuito tão violento. Treinou muito, e desenvolveu seu poderoso Power Bomb. Alex, hoje, é considerado o homem mais forte do mundo.

Jogando com Alex: você aprendeu com Tom a ser duro diante das adversidades, e é assim que você age. Quem se coloca em seu caminho ou causa dor aos seus entes queridos deve pagar, e nada o impedirá. Gill vai lhe devolver Patrícia de qualquer jeito!

Aparência: Alex é um homem grande, com cerca de 1,95m de altura e 110kg. Ele possui o corpo musculoso e longos cabelos loiros, que prende em um rabo de cavalo e uma faixa rente aos olhos. Ele possui roupas comuns aos militares; calça verde e coturnos, geralmente lutando sem camisa.



Estilo: LUTA LIVRE		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: MILITAR		Assinatura: FAIXA VERMELHA	
Força	●●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	7
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	9
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	10
Outras Características				Manobras e Poderes			
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	○○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov
Interrogação	●●●●○	Condução	●●●●○				Especial
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●○	Jab	6	10	4
Perspicácia	●●○○○	Segurança	●●●●○	Strong	4	12	4
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●○	Fierce	3	14	3
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●●●○	Short	5	11	4
Arena	●●●●○	Aliados	●●○○○	Forward	4	13	3
Computador	●●○○○	Arena	●●○○○	Roundhouse	2	15	3
Investigação	●●●●○	Apoio	●●○○○	Bloqueio	8	-	0
Medicina	●●○○○	Contatos	●○○○○				+5 Abs
Mistérios	○○○○○	Recursos	●○○○○	Apresamento	4	13	1
Estilos	●●○○○	Sensei	●●●●○				Apresamento
				Movimento	7	-	7
Chi	●●●●●●●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●●●●	Jump	7	-	4
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				Aérea; esquiva proj.
		Saúde		Air Throw	6	18	1
		●●●●●●●●●●●●●●●●					1FV; apres.; knd; aé.
		□□□□□□□□□□□□□□□□		Head Butt	4	14	2
							Agach.; knockdown
				J. Shoulder B.	4	13	3
							Aérea; esquiva proj.
				Flying B. Spear	4	13	5
							1FV; aé; esquiva prj
				Haymaker	2	15	2
				Throw	2	15	1
							Apres.; knockdown
				Air Smash	3	14	3
							Aérea; esquiva proj.
				Suplex	4	15	1
							Apres.; knockdown
				Power Bomb	4	19	1
							1FV; apres.; knd
				Back Breaker	3	16	1
							Apres.; knd
				Combos: Flying Body Spear para Power Bomb (dizzy), Jumping Shoulder Butt para Flying Body Spear (dizzy), Power Uppercut para Haymaker (dizzy)			
				Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 7, Esportes 4, Foco 4			

Elena

Vinda de uma pequena tribo africana onde seu pai era o chefe, Elena cresceu treinando seus braços para subir em árvores com a agilidade de um macaco, e suas pernas para correr com a velocidade de uma pantera. No entanto, Elena rejeitou as artes de cura de seu povo, e se formou em medicina numa universidade local. Elena aprendeu Capoeira em seguida, mas ela pratica apenas chutes, ignorando os fracos socos do estilo.

Jogando com Elena: você é graciosa como um guepardo, e atinge seus objetivos contornando as dificuldades. No ringue, busca brincar com seus oponentes até que eles se exponham, quando então ataca com toda força. Seu povo lhe é muito importante, e daria a vida para preservá-lo.

Aparência: Elena é uma jovem negra muito bonita. Ela costuma se vestir na arena de forma mínima, quase como um biquíni, tentando assemelhar-se de forma moderna às tradicionais roupas de guerreiro da sua vila. Outra coisa que se destaca nela são os cabelos brancos que contrastam com sua pele, realçando sua beleza.



Estilo: CAPOEIRA		Escola: TRIBO		Conceito: ESTUDANTE		Assinatura: GINGA	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	7
Destreza	●●●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	5
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	2

Outras Características			
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●○
Interrogação	●●●●○	Condução	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Liderança	●●●●○
Perspicácia	●●●●○	Segurança	○○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	●●●●●
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●●●●
Arena	●○○○○	Aliados	●●●●●
Computador	●○○○○	Arena	●●●●○
Investigação	●●●●○	Sensei	●●●●○
Medicina	●●●●○		○○○○○
Mistérios	●●●●○		○○○○○
Estilos	●●○○○		○○○○○

Manobras e Poderes				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Short	7	12	6	
Forward	6	14	5	
Roundhouse	4	16	5	
Bloqueio	10	-	0	+5 Abs
Apresamento	6	8	1	Apresamento
Movimento	9	-	9	
Jump	9	-	6	Aérea; esquiva proj.
Air Throw	8	13	6	1FV; apres.; knd; aé
Ax Kick	5	16	4	Ar; acerta agach
Regeneration	3	-	0	1Chi/Saúde
Double Hit Kick	4	13	4	2 testes
Handstand Kick	5	16	4	Knockdown x aérea
Flash Kick	5	19	0	1Chi;1FV; aérea
Foot Sweep	4	15	4	Agach.; knockdown
Throw	4	10	1	Apres.; knockdown
Wheel Kick	5	15	7	1FV; aérea; esq. proj.
Musical Acc.	-	-	-	
B. Roll Throw	5	12	1	Apres.; knockdown
Backflip	9	-	8	Linha Reta; 1 FV
Tumbling Attack	5	9	5	1 FV, Agach., multihit
S. Foot Sweep	4	15	-	1 FV; Agach; área; knockd

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●○○○	●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde	
●●●●●●●●●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□□□□□□□

Combos: Short para Forward para Flash Kick (dizzy), Throw para Regeneration, Foot Sweep para Wheel Kick (dizzy), Forward para Flash Kick (dizzy), Wheel Kick para Forward (dizzy)

Técnicas: Chute 7, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 3

GILL

Gill é o novo líder de uma ordem secreta muito poderosa, que acredita que o Juízo Final está próximo. Mestre de um antigo estilo de artes marciais, Gill espera cumprir a profecia de revolucionar todo o mundo e recomeçar.

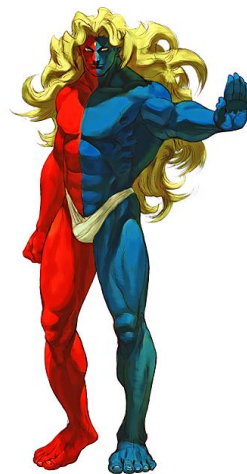
No passado, ele criou um soldado para protegê-lo, um homem que tem numerosos implantes cibernéticos e é chamado de Necro. No entanto, seu soldado se rebelou e fugiu. Pretendendo ter outro soldado em seu império, Gill foi até a casa de um ex-militar chamado Tom, que criou o filho de seu amigo e o iniciou no treinamento das artes da luta. Mal sucedido na tentativa de convencer Tom a persuadir Alex para se juntar à sua organização, Gill desafiou e derrotou Tom, sequestrando sua filha Patricia. Alex jurou vingança contra Gill.

Tendo atraído diversos lutadores para o circuito Street Fighter, Gill se prepara para organizar um torneio no qual descobrirá quem é seu escolhido.

Jogando com Gill: você tem uma missão, e nada poderá pará-lo. Embora os humanos sejam tolos, você fará todo o necessário para selecionar os escolhidos e permitir que a profecia se cumpra. Tenta ser

paciente com os incautos, mas nem sempre é possível. Os deuses também têm limites em sua complacência.

Aparência: Metade Azul, metade vermelho, num fundo dourado de seus longos cabelos loiros. Essa descrição é a que todos falam quando presenciam a imponência do líder da Illuminati. Ele possui mais de 2,0m de altura e pesa cerca de 300 kg de puro músculo.



Estilo: PANCRÁCIO		Escola: ILLUMINATI		Conceito: DIVINDADE		Assinatura: CHAMAS E GELO																																																																																																																																								
Força	●●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●●	Honra	4																																																																																																																																							
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●●	Inteligência	●●●●●●	Glória	9																																																																																																																																							
Vigor	●●●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●●●	Posto	10																																																																																																																																							
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																																										
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>13</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>15</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>12</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>16</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+6 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>4</td><td>15</td><td>6</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>7</td><td>17</td><td>5</td><td>1FV; apres.; knd; aé</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>14</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>15</td><td>1</td><td>Knocdown x aérea</td></tr> <tr><td>Wheel Kick</td><td>4</td><td>15</td><td>6</td><td>1FV; ar; esq. proj.</td></tr> <tr><td>D. Shoulder</td><td>4</td><td>17</td><td>7</td><td>1FV; Knockdown</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>4</td><td>15</td><td>1</td><td>Apres. sustentdo</td></tr> <tr><td>Pile Driver</td><td>3</td><td>16</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>4</td><td>16</td><td>0</td><td>1 Chi; alcance 13</td></tr> <tr><td>Ice Blast</td><td>4</td><td>17</td><td>0</td><td>2Chi; gelo 4 Saúde</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>15</td><td>4</td><td>Agach.; knockdow</td></tr> <tr><td>Heal</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td>1Chi/Saúde</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>7</td><td>14</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Flaming Fist</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1Chi; +3dan soc bás.</td></tr> <tr><td>Freeze Strike</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>2 Chi; +2dan bás. e cngl (3suc)</td></tr> <tr><td>Fire Strike</td><td>5</td><td>17</td><td>0</td><td>1Chi, linha de 8 hex</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	11	5		Strong	5	13	5		Fierce	4	15	4		Short	6	12	5		Forward	5	14	4		Roundhouse	3	16	4		Bloqueio	9	-	0	+6 Abs	Apresamento	5	12	1	Apresamento	Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea; esquiva proj.	Air Smash	4	15	6	Aérea; esquiva proj.	Air Throw	7	17	5	1FV; apres.; knd; aé	Throw	3	14	1	Apres.; knockdown	Power Uppercut	4	15	1	Knocdown x aérea	Wheel Kick	4	15	6	1FV; ar; esq. proj.	D. Shoulder	4	17	7	1FV; Knockdown	Neck Choke	4	15	1	Apres. sustentdo	Pile Driver	3	16	1	Apres.; knockdown	Fireball	4	16	0	1 Chi; alcance 13	Ice Blast	4	17	0	2Chi; gelo 4 Saúde	Foot Sweep	3	15	4	Agach.; knockdow	Heal	5	-	5	1Chi/Saúde	Elbow Smash	7	14	1		Flaming Fist	-	-	-	1Chi; +3dan soc bás.	Freeze Strike	-	-	-	2 Chi; +2dan bás. e cngl (3suc)	Fire Strike	5	17	0	1Chi, linha de 8 hex
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																																						
Jab	7	11	5																																																																																																																																											
Strong	5	13	5																																																																																																																																											
Fierce	4	15	4																																																																																																																																											
Short	6	12	5																																																																																																																																											
Forward	5	14	4																																																																																																																																											
Roundhouse	3	16	4																																																																																																																																											
Bloqueio	9	-	0					+6 Abs																																																																																																																																						
Apresamento	5	12	1					Apresamento																																																																																																																																						
Movimento	8	-	8																																																																																																																																											
Jump	8	-	5					Aérea; esquiva proj.																																																																																																																																						
Air Smash	4	15	6					Aérea; esquiva proj.																																																																																																																																						
Air Throw	7	17	5					1FV; apres.; knd; aé																																																																																																																																						
Throw	3	14	1					Apres.; knockdown																																																																																																																																						
Power Uppercut	4	15	1					Knocdown x aérea																																																																																																																																						
Wheel Kick	4	15	6					1FV; ar; esq. proj.																																																																																																																																						
D. Shoulder	4	17	7					1FV; Knockdown																																																																																																																																						
Neck Choke	4	15	1	Apres. sustentdo																																																																																																																																										
Pile Driver	3	16	1	Apres.; knockdown																																																																																																																																										
Fireball	4	16	0	1 Chi; alcance 13																																																																																																																																										
Ice Blast	4	17	0	2Chi; gelo 4 Saúde																																																																																																																																										
Foot Sweep	3	15	4	Agach.; knockdow																																																																																																																																										
Heal	5	-	5	1Chi/Saúde																																																																																																																																										
Elbow Smash	7	14	1																																																																																																																																											
Flaming Fist	-	-	-	1Chi; +3dan soc bás.																																																																																																																																										
Freeze Strike	-	-	-	2 Chi; +2dan bás. e cngl (3suc)																																																																																																																																										
Fire Strike	5	17	0	1Chi, linha de 8 hex																																																																																																																																										
Interrogação	●●●●●	Condução	●●○○○																																																																																																																																											
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●●●																																																																																																																																											
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○																																																																																																																																											
Manha	●●●○○	Furtividade	●●○○○○																																																																																																																																											
Lábia	●●●●●	Sobrevivência	●●●○○																																																																																																																																											
Arena	●●●●●	Aliados	●●●●●																																																																																																																																											
Computador	●●○○○	Arena	●●●●●																																																																																																																																											
Investigação	●●●○○	Contatos	●●●●●																																																																																																																																											
Medicina	●●●○○	Elemental (fogo)	●●●●●●●																																																																																																																																											
Mistérios	●●●●●	Recursos	●●●●●																																																																																																																																											
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																																																											
Chi		Força de Vontade																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																																												
Saúde																																																																																																																																														
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																														
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																														
<p>Combos: Elbow Smash para Forward para Wheel Kick (dizzy), Fire Strike para Ice Blast (dizzy), Air Smash para Strong para Power Uppercut (dizzy), Jab para Jab para Jab (dizzy)</p> <p>Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 6, Apres. 6, Esportes 5, Foco 8</p>																																																																																																																																														

Oro

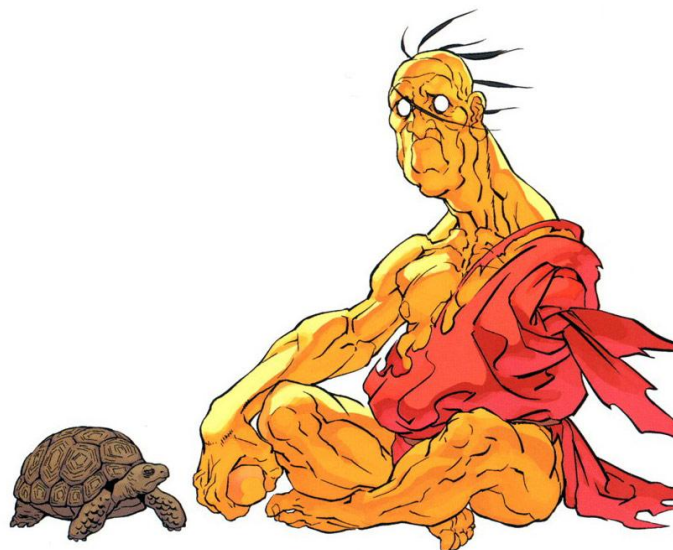
Um mago. Com mais de 140 anos, Oro vive em uma caverna no meio da selva amazônica. Ele parece ser de origem japonesa, mas pouco se sabe sobre seu passado. Oro tem sido tratado como aberração, mas sua habilidade na luta provou o contrário. Ele não entrou no circuito Street Fighter por glória ou fama: Oro sabe que seu fim está próximo e agora ele procura um discípulo digno, para que sua arte não morra.

Oro possui os dois braços, mas como é muito poderoso, luta no circuito com seu braço bom preso pela roupa, em suas costas, para evitar matar acidentalmente seus oponentes.

Jogando com Oro: os desejos e fraquezas mundanos não o acometem mais. O Senjutsu elevou seu espírito e você vive em paz. Voltou a lutar com um único objetivo: encontrar um discípulo, um lutador digno para aprender seus segredos.

Aparência: olhar compenetrado e músculos perfeitamente esculpidos ao limite da força e agilidade. Oro aparenta ser velho (mas não tanto quando sua idade

real) ao ponto de sua pele ficar amarelada. Ele veste-se apenas com alguns trapos, que um dia talvez tenham sido um quimono de artes marciais.



Estilo: SENJUTSU (KUNG FU)		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: MAGO		Assinatura: OLHOS VERMELHOS		
Força	●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●●	Honra	10	
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●●●	Glória	6	
Vigor	●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●●	Posto	9	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●	Manobra	Vel*	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●●●○	Condução	○○○○○	Jab	8	11**	5	
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○	Strong	6	13**	5	
Perspicácia	●●●●●	Segurança	○○○○○	Fierce	5	15**	4	
Manha	○○○○○	Furtividade	●●●●●	Short	7	11	5	
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●●●	Forward	6	13	4	
Arena	●●●●○	Arena	●●○○○	Roundhouse	4	15	4	
Computador	○○○○○	Elemental (terra)	●●●●●	Bloqueio	10	-	0	+5/7 Abs
Investigação	●●●●○	Mascote(s)	●●●●●	Apresamento	6	10	1	Apresamento
Medicina	●●●●●			Movimento	9	-	8	
Mistérios	●●●●●●			Jump	9	-	5	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●●●			Chi Push	3	18	0	2 Chi, +1Chi p/mais dan.
Chi	●●●●●●●●●●			Flying H. Stomp	6	12	7	1FV; aérea; esq proj.
	□□□□□□□□□□			Dragon Punch	6	18**	3	1FV; ar; kd x ar, empurra
Força de Vontade				Foot Sweep	4	14	3	Agach.; knockdown
				Neck Choke	5	13	1	Apres. sustentado
				Power Uppercut	5	15**	1	Knocdown x aérea
Saúde				Spin. Back Fist	5	14**	6	
				B. Roll Throw	5	14	1	Apres., knockdown
				Stone	4	14	0	1 Chi, Alcance 13
				Wall	3	17	0	Alc. 13; Vig. 5; Saúde 7
				Pit	5	16	4	1 Chi, cria buraco
				Balance	-	-	-	+1 mov. para aéreas
				Chi Kun Heal.	5	-	4	1Chi/Saúde
				Suplex	6	12	1	Apres., knockdown
				Air Suplex	5	14	5	Apres., aer., knd
				Throw	4	12	1	Apres., knockdown
				Senjutsu	-	-	-	Rejuvenesce; perm Téc.8+

* Velocidade -1 quando com o braço preso.
 ** Dano -2 quando com o braço preso.

Combos: Strong para Short para Spinning Back Fist (dizzy), Chi Push para Stone (dizzy), Power Uppercut para Jet Uppercut
Técnicas: Soco 7, Chute 6, Bloqueio 7, Apres. 5, Esportes 5, Foco 9

YANG E YUN

Treinados desde pequenos na arte do Kung Fu, os irmãos Yun e Yang confiam muito em sua agilidade e velocidade. Separados de seus pais ainda quando bebês (já que seu pai Lee estava em treinamento recluso com Gen), os dois foram criados por seu avô. Seus nomes provêm de chefes do submundo de Hong Kong, como seus padrinhos, todos ligados a emergentes da rua. Ambos entraram no circuito Street Fighter orientados pelo seu avô, para aperfeiçoarem seu Kung Fu e provarem a superioridade do Estilo.



YANG

Jogando com Yang: seu irmão é um irresponsável, e você provará isso ao mostrar que é melhor do que ele. Apenas seriedade e treinamento dão bons frutos, e sendo vitorioso no circuito, o melhor guerreiro, você atingirá a maestria.

Aparência: Yang é um garoto jovem e bonito que se veste com uma camisa tradicional chinesa colorida sem mangas e calças pretas. Costuma utilizar um corte de cabelo ousado que cobre metade de seu rosto.

Estilo: KUNG FU		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: ESTUDANTE		Assinatura: CABELO ESTILOSO	
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	2
Destreza	●●●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	6
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	2

Outras Características			
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○
Interrogação	●●●○○	Condução	●○○○○
Intimidação	●●○○○	Liderança	●●○○○
Perspicácia	●●●●○	Segurança	●●○○○
Manha	●●●○○	Furtividade	●●●●○
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○
Arena	●●●○○	Aliados	●●●●○
Computador	●●○○○	Arena	●●●○○
Investigação	●●●○○	Fama	●○○○○
Medicina	●●●●○	Sensei	●●●○○
Mistérios	●●●○○		○○○○○
Estilos	●●●○○		○○○○○

Manobras e Poderes				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	9	6	
Strong	6	11	6	
Fierce	5	13	5	
Short	7	11	6	
Forward	6	13	5	
Roundhouse	4	15	5	
Bloqueio	10	-	0	+6 Abs
Apresamento	6	9	1	Apresamento
Movimento	9	-	9	
Jump	9	-	6	Aérea; esquiva proj.
Kobokushi	6	15	5	1Chi;knd;2suc. em Rac +1FV dissipa prj
Foot Sweep	4	14	4	Agach.; knockdown
Senkju Tai	6	14	6	1FV; knockdown
Knee Basher	5	15	1	Apres. sustentado
Dive Kick	6	13	5	Aérea; acerta agach.
Back R. Throw	5	13	1	Apres.; knockdown
Throw	4	11	1	Apres.; knockdown
Flying H. Stomp	6	12	8	1FV; aérea; esq proj.
Drunken M. Rol	9	-	8	Agach.; esquiva proj.
Triple Ris. Kick	6	12	3	1FV; ar; 3 hits; knd
Rekka Ken	-	-	-	1FV, +3 vel soco bás
Kippup	-	-	-	

Chi		Força de Vontade	
●●●●●●○○○○	●●●●●●●○○		
□□□□□□□□	□□□□□□□□		

Saúde	
●●●●●●●●●●●●●●●●●●	
□□□□□□□□□□□□□□	

Combos: Drunken Monkey Roll para Triple Rising Kick, Senkju Tai para Kobokushi (dizzy), Bloqueio para Knee Basher (dizzy), Short para Forward para Kobokushi				
Técnicas: Socos 5, Chute 6, Bloqueio 6, Apres. 4, Esportes 6, Foco 3				

MAKOTO

Makoto é filha de um sensei proprietário de um respeitável dojô no Japão. Recentemente o dojô vem perdendo renome, e ela planeja trazer de volta o orgulho e a honra dele. Praticando um estilo único de Karatê e preenchida com um sério espírito de combate, ela quer ir contra os lutadores mais experientes no Street Fighter para atingir o seu objetivo.

Jogando com Makoto: a honra de seu dojô deve ser recuperada, e a glória entre os mais mortíferos lutadores do mundo é a melhor forma de consegui-lo. Você encara esse objetivo com seriedade, assim como as outras questões de sua vida. Enquanto alguns lutadores famosos adicionaram golpes acrobáticos ao seu karatê, você mantém sua arte pura e enraizada, e tradicionalismo é sua marca.

Aparência: com seu cabelo curto e quimono tradicional de karatê, Makoto muitas vezes é confundida com um garoto. Ela é uma jovem que possui uma postura muito direta, por vezes agressiva, o que contribui ainda mais para a confusão em relação ao seu genero.



Estilo: RINDOUKAN (KICKBOXING)		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: ESTUDANTE		Assinatura: POSTURA RÍGIDA																																																																																																															
Força	●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	9																																																																																																														
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	5																																																																																																														
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	7																																																																																																														
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																	
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●●	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>14</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>0</td><td>+6 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apres.; knockdown</td></tr> <tr><td>Flying T. Kick</td><td>5</td><td>16</td><td>3</td><td>1FV; ar; emp; kd x ar</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Knocdown x aérea</td></tr> <tr><td>Triple Strike</td><td>3</td><td>10/10/12</td><td>0</td><td>3 testes; ignore pior</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apres. sustentado</td></tr> <tr><td>Double Hit Kick</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td>2 testes</td></tr> <tr><td>Double D. Kick</td><td>4</td><td>11/14</td><td>6</td><td>1FV; bate empurra</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>4</td><td>14</td><td>4</td><td>Aérea; esq proj</td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>3</td><td>13</td><td>3</td><td>Agch.; knd</td></tr> <tr><td>Dive Kick</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td>Aérea, acerta agach.</td></tr> <tr><td>Dashing Punch</td><td>5</td><td>14</td><td>9</td><td>1 FV</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	9	5		Strong	5	11	5		Fierce	4	13	4		Short	6	10	5		Forward	5	12	4		Roundhouse	3	14	4		Bloqueio	9	-	0	+6 Abs	Apresamento	5	8	1	Apresamento	Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea; esquiva proj.	Throw	3	10	1	Apres.; knockdown	Flying T. Kick	5	16	3	1FV; ar; emp; kd x ar	Power Uppercut	4	13	1	Knocdown x aérea	Triple Strike	3	10/10/12	0	3 testes; ignore pior	Neck Choke	4	11	1	Apres. sustentado	Double Hit Kick	3	11	3	2 testes	Double D. Kick	4	11/14	6	1FV; bate empurra	Air Smash	4	14	4	Aérea; esq proj	Fist Sweep	3	13	3	Agch.; knd	Dive Kick	5	12	4	Aérea, acerta agach.	Dashing Punch	5	14	9	1 FV
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																													
Jab	7	9	5																																																																																																																		
Strong	5	11	5																																																																																																																		
Fierce	4	13	4																																																																																																																		
Short	6	10	5																																																																																																																		
Forward	5	12	4																																																																																																																		
Roundhouse	3	14	4																																																																																																																		
Bloqueio	9	-	0					+6 Abs																																																																																																													
Apresamento	5	8	1					Apresamento																																																																																																													
Movimento	8	-	8																																																																																																																		
Jump	8	-	5					Aérea; esquiva proj.																																																																																																													
Throw	3	10	1					Apres.; knockdown																																																																																																													
Flying T. Kick	5	16	3					1FV; ar; emp; kd x ar																																																																																																													
Power Uppercut	4	13	1					Knocdown x aérea																																																																																																													
Triple Strike	3	10/10/12	0					3 testes; ignore pior																																																																																																													
Neck Choke	4	11	1					Apres. sustentado																																																																																																													
Double Hit Kick	3	11	3					2 testes																																																																																																													
Double D. Kick	4	11/14	6					1FV; bate empurra																																																																																																													
Air Smash	4	14	4					Aérea; esq proj																																																																																																													
Fist Sweep	3	13	3	Agch.; knd																																																																																																																	
Dive Kick	5	12	4	Aérea, acerta agach.																																																																																																																	
Dashing Punch	5	14	9	1 FV																																																																																																																	
Interrogação	●●●●○	Condução	○●●●○																																																																																																																		
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●○																																																																																																																		
Perspicácia	●●●●○	Segurança	○●●●○																																																																																																																		
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●○																																																																																																																		
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●○																																																																																																																		
Arena	●○●●○	Aliados	●●●●●																																																																																																																		
Computador	○●●●○	Apoio	●○●●○																																																																																																																		
Investigação	●●●●○	Arena	●●●●○																																																																																																																		
Medicina	●●●●○	Contatos	●○●●○																																																																																																																		
Mistérios	●●●●○	Sensei	●●●●○																																																																																																																		
Estilos	●●●●○		○●●●○																																																																																																																		
Chi		Força de Vontade																																																																																																																			
●●●●●●●●●○		●●●●●●●●●○																																																																																																																			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																			
Saúde																																																																																																																					
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																					
Combos: Fierce para Double Dread Kick, Power Uppercut para Throw, Triple Strike para Neck Choke (Dizzy) Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apres. 3, Esportes 5, Foco 5																																																																																																																					

Capítulo 7:

Uma Nova Era

Dando continuidade aos eventos do capítulo anterior, o torneio da Illuminati foi concluído, e os Guerreiros Mundiais seguem em seus caminhos de aprimoramento. Nas ruas de Metro City e em outras grandes cidades pelo mundo, novas lendas surgem, muitos deles se firmando como oponentes poderosos. Nas sombras, organizações buscam erguer, assumindo o vácuo de poder deixado pela Shadaloo...

A JORNADA DO WORLD TOUR

Nesse novo mundo, muitos lutadores buscam ser extremamente adaptáveis, aprendendo golpes com diversos mestres e Guerreiros Mundiais, e criando estilos de luta mistos. Isso pode ser abordado de algumas formas dentro das regras de Street Fighter RPG:

- Utilizando o Jeet Kune Dô: essa é a solução mais simples para personagens que queiram seguir esse caminho, já que é o estilo que representa o MMA em Street Fighter RPG. Ela permitirá que esses personagens consigam combinações de manobras como Flaming Dragon Punch e Yoga Teleport.
- Estilos customizáveis: essa é a aplicação da regra que apareceu no suplemento *Contenders*. Escolha um estilo bem próximo do que deseja e modifique-o, a exemplo de como foram criados diversos estilos no Capítulo 4 deste livro. Por exemplo: um personagem luta um estilo particular de Boxe que possui Dragon Punch e Flaming Dragon Punch. Adicione as manobras a esse "Dragon Boxing" pelo custo mais alto, e remova outras manobras da lista do estilo para compensar o seu custo. Como são 9 Pontos de Poder (5 do Dragon Punch e 4 do Flaming Dragon Punch), o Dragon Boxing pode perder Rekka Ken (5), Head Bite (1) e Toughskin (3). Essa regra pode inclusive ser aplicada ao longo da campanha, representando o lutador que modifica o seu estilo com novas técnicas de luta, criando uma arte marcial nova.
- Manobras armadas: outra variação utilizada algumas vezes neste livro, é a aplicação de manobras com armas. Também é uma regra que apareceu no *Contenders*: se o personagem possui uma manobra, e tem pontos suficientes na Técnica da arma, ele pode utilizá-la com sua arma. Em geral, utilizar com a arma é mais difícil do que com as mãos, pedindo dois pontos a mais, com um máximo de 5: Spinning Back Fist pede Soco 2. Fazê-lo com um Cacete pede 4 pontos na Técnica. Já Flaming Dragon Punch pede Soco 5. Portanto, você precisará de Nunchaku 5 para utilizar seu Flaming Dragon Punch com ele. O Narrador é árbitro final sobre quais manobras combinam com determinados tipos de armas.

MODIFICAÇÕES NOS ANTIQOS
GUERREIROS MUNDIAIS E OUTROS LUTADORES

- Ryu: adicionar Double-Hit Kick (3/12/3), Lunging Punch (5/12/5), Haymaker (3/15/2), Maka Wara (dano 8), Mu no Hadou (6/0/2), Punch Defense (9/8/0), Kick Defense (9/8/0), Power Kick (3/16/2), Justice Fist (5/16/3), Combos Punch Defense para Justice Fist, Lunging Punch para Dragon Punch (dizzy)
- Ken: adicionar Elemental (fogo) 2, Light Feet (+1/+3 mov), Flaming Heel, Double-Hit Kick (3/12/3), Knee Basher (4/15/1), Ax Kick (4/15/3), Combos Forward para Roundhouse (dizzy), F. Heel Forward para F. Heel Roundhouse (dizzy), Knee Basher para Throw
- Chun Li: Foco 5 (+1 dan), adicionar Ax Kick (6/16/5), Triple Rising Kick (7/13/3), Energy Ball (4/11/0), Combo Lightning Leg para Lightning Leg (dizzy)
- Luke: adicionar Flying Tackle (4/9/6), Choke Throw (4/11/4), Combo Flying Tackle para Brain Cracker
- Blanka: Shockwave (5/10/0)
- Dhalsim: Foco 7 (+1 dano em poderes), adicionar Suplex (3/10/1), Air Suplex (2/12/2), Flying Fireball (4/15/3)
- Zangief: Destreza 3 (+1 vel), adicionar Toughskin, Spinning Back Fist (2/13/5), Darun Catch (6/17/1), Combo Bloqueio para Siberian Suplex, Bloqueio para Spinning Pile Driver
- Guile: adicionar Suplex (5/11/1), Air Suplex (4/13/3), Energy Ball (4/10/0), Combo Energy Ball para Sonic Boom (dizzy)
- Cammy: Apresamento 5 (+1 dan), adicionar Choke Throw (5/11/4), Dive Kick (6/12/4), Hair Throw (4/14/2)
- Dee Jay: adicionar Triple Rising Kick (5/11/3), Reverse Frontal Kick (4/13/3), Combo Double Dread Kick para Reverse Frontal Kick (dizzy), Sonic Boom para Sonic Boom
- Juri: adicionar Flying Heel Stomp (6/15/7), Reverse Frontal Kick (5/15/4)
- E. Honda: adicionar Face Slam (4/14/1), Combo Face Slam para Air Smash (dizzy)
- Ed: Fist Sweep (4/13/3), Combo Psychokinesis para Hyper Fist (dizzy)
- Akuma: adicionar Shockwave (6/11/0), Monkey Grab Punch (4/13/5), Combo Forward para Roundhouse para Shockwave, Dragon Punch para Knife Hand Strike (dizzy), Ashura Senku para Forward para Roundhouse (dizzy)
- M. Bison: Foco 7 (+1 dan), adicionar Psycho Warp (9/0/9), Fireball (4/15/0), Psychokinesis (4/17/0), Foot Sweep (4/15/4), Face Slam (5/14/1), Combo Scissor Kick para Flying Knee Thrust (dizzy), Flying Heel Stomp para Face Slam, Mascote 3
- Elena: Slide Kick (5/15/7), Triple Rising Kick (6/13/3)

MANON

Uma supermodelo e judoca campeã mundial, Manon é uma idealista, sempre buscando o autoaperfeiçoamento na busca pela beleza. Ela desfila na passarela das lutas de rua para se tornar a modelo mais forte do mundo. Embora seja uma campeã de judô, Manon acrescentou inúmeros passos de balé ao seu estilo, lutando como uma savateur.

Jogando com Manon: você é uma idealista, sempre buscando o autoaperfeiçoamento, tanto com o top model, como em sua arte marcial. Você quer se tornar a modelo mais forte do mundo, e buscará provar que movimentos graciosos podem colocá-la no topo do mundo.

Aparência: Manon é uma francesa de cabelos curtos com franja curta e mechas mais longas em cada lado de seu cabelo rosa. Ela costuma lutar com uma blusa do gi de judô com a faixa preta na cintura. Ela usa uma blusa azul por baixo com um pingente de ouro embutido nele, uma bermuda de ciclismo com aberturas que revelam suas coxas em cada lado. Suas unhas também são pintadas para se parecer com a bandeira francesa.



Estilo: SAVATE		Escola: PROF. PARTICULAR		Conceito: SUPERMODELO		Assinatura: DESFILA	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	Honra	7
Destreza	●●●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	6
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	6
Outras Características				Manobras e Poderes			
Prontidão	●●○○○○	Luta às Cegas	●○○○○○	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●○○○○	Condução	●●○○○○	Jab	8	7	5
Intimidação	●○○○○○	Liderança	●●○○○○	Strong	6	9	5
Perspicácia	●●●○○○	Segurança	●●○○○○	Fierce	5	11	4
Manha	●●○○○○	Furtividade	●●●○○○	Short	7	10	5
Lábia	●●●●●●	Sobrevivência	○○○○○○	Forward	6	12	4
Arena	●●●○○○	Aliados	●●○○○○	Roundhouse	4	14	4
Computador	●●○○○○	Arena	●○○○○○	Bloqueio	10	-	-
Investigação	●●●○○○	Fama	●○○○○○	Apresamento	6	9	1
Medicina	●●○○○○	Recursos	●●●○○○	Movimento	9	-	8
Mistérios	●○○○○○		○○○○○○	Jump	9	-	5
Estilos	●●●●●●		○○○○○○	Foot Sweep	4	13	3
Chi		Força de Vontade		Throw	4	11	1
●●●●●●●○○○○○		●●●●●●●○○○		Suplex	6	11	1
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Breakfall	-	-	-
Saúde				Slide Kick	5	13	6
●●●●●●●●●●●●●●●●				Handstand Kick	5	14	3
□□□□□□□□□□□□□□				Spinning Foot Sweep	4	13	-
				Cartwheel Kick	5	10	7
				Back Breaker	5	12	1
				Ax Kick	5	14	3
				Sp. Back Fist	5	10	6
				Sp. Knuckle	5	9	8
				Musical Acc.	-	-	-

Combos: Foot Sweep para Back Breaker, Handstand Kick para Ax Kick (dizzy), Jumping Forward para Strong para Back Breaker (dizzy)

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 2

MARISA

Marisa é uma designer de joias promissora da Itália que reivindica ascendência de antigos guerreiros gregos. Quando criança, ela foi inspirada por uma visão do Coliseu em seu auge. Uma das mais intimidadoras guerreiras do circuito, ela busca a glória com um sorriso no rosto e um estilo inconfundível.

Jogando com Marisa: você se sente como uma verdadeira guerreira dos tempos antigos. Você é feroz, forte e intimidadora, mas apesar de seu tamanho, tem um irônico medo de altura. Você também gosta de habilidades manuais e artísticas, tendo uma paixão por desenhar joias.

Aparência: Marisa tem cabelos ruivos curtos penteados para parecer um capacete espartano como os que ela carrega fora das lutas, e também tem um colar de ouro com um pingente em forma de elmo. Ela é muito forte, com uma constituição atarracada, e usa um traje preto com detalhes dourados, que consiste em uma blusa esportiva, shorts com saiote estilo romano e protetores de pé. Ela também usa bandagens vermelhas nos pulsos e panturrilhas. Em meio à sua brutalidade, há espaço para a vaidade: Marisa sempre é vista com batom e esmalte vermelhos.



Estilo: PANCRÁCIO		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: GUERREIRA		Assinatura: CABELO ESTILOSO		
Força	●●●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	7	
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	7	
Vigor	●●●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	7	
Outras Características				Manobras e Poderes				
Prontidão	●●●○○	Luta às Cegas	●○○○○	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Interrogação	●●○○○	Condução	●○○○○	Jab	5	12	4	
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●○○	Strong	3	14	4	
Perspicácia	●●●○○	Segurança	○○○○○	Fierce	2	16	3	
Manha	●●○○○	Furtividade	●○○○○	Short	4	12	4	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●●○○	Forward	3	14	3	
Arena	●●●○○	Aliados	●●●○○	Roundhouse	1	16	3	
Computador	●○○○○	Arena	●●●●●	Bloqueio	7	-	-	+5 Abs
Investigação	●○○○○	Fama	●○○○○	Apresamento	3	10	1	Apresamento
Medicina	●●○○○	Mascote	●●●○○	Movimento	6	-	7	
Mistérios	●●○○○	Recursos	●○○○○	Jump	6	-	4	Aérea; esquiva proj.
Estilos	●●●○○		○○○○○	Triple Strike	1	13/13 /13	-	Ignore o pior dano
Chi	●●●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□	Força de Vontade	●●●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□□□□□□□□□□	Haymaker	1	17	2	
Saúde				Widowmaker	0	18	2	Aér.; knd; não acerta aer
				Lunging Punch	3	14	5	Só Kick Defense bloqueia
				Flying Knee Thrust	4	14	5	1FV, aérea
				Brain Cracker	3	15	1	Apres. sustentado
				Power Uppercut	2	16	1	Knockdown em aéreas
				Fist Sweep	2	16	2	Agachamento, knockdown
				Double Hit Knee	3	13	2	Role duas vezes
				Wounded Knee	1	15	3	-2 Mov e -2 Vel cht 2 turn.
				Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Abs
				Combos: Flying Knee Thrust para Widowmaker (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker, Lunging Punch para Haymaker (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee				
				Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 2				

JP

Johann Pavlovich, conhecido como JP, é o líder de uma ONG internacional responsável por muitos projetos de investimento bem-sucedidos e o homem por trás da atual prosperidade de Nayshall. Homem misterioso, tem feito sucesso no submundo das lutas com suas chamas púrpuras. Por onde passa, é visto com sua gata Cibele.










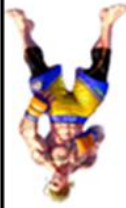
Jogando com JP: você é um homem altivo e imponente, e cultiva bastante o seu prestígio junto às outras pessoas. Sua elegância e classe têm bastante valor, e mesmo quando luta, você tenta se manter digno. Os seus planos são guardados profundamente, e não importa o que acontecer, você irá realizá-los.










Aparência: JP é um homem de constituição imponente, apesar de sua idade. Ele possui longos cabelos brancos, barba e bigode, e utiliza roupas clássicas que remetem ao começo do século XX, com colete, capa e uma bengala.



Estilo: LER DRIT		Escola: DESCONHECIDA		Conceito: LÍDER MISTERIOSO		Assinatura: GARGALHADA																																																																																																																									
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●	Honra	1																																																																																																																								
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●●●●	Glória	7																																																																																																																								
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	Posto	6																																																																																																																								
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																																																																											
Prontidão	●●●●○	Luta às Cegas	●●●●○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento</td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea; esquiva proj.</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td>Agach.; knockdown</td></tr> <tr><td>Psychokinetic Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dan golpes básicos (includ. Bengala)</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>3</td><td>15</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 11</td></tr> <tr><td>Psycho Warp</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Monkey Grab</td><td>3</td><td>9</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios; pode usar para bater com a bengala (+2 dano)</td></tr> <tr><td>Punch</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Psychokinesis</td><td>3</td><td>18</td><td>-</td><td>1Chi, dano só p/dizzy e puxar oponente</td></tr> <tr><td>Bengala Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bengala Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bengala Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bengala Berserk</td><td>3</td><td>14</td><td>2</td><td>1FV, efeito especial</td></tr> <tr><td>Aparar</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+5 Abs</td></tr> </tbody> </table>				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	7	4		Strong	5	9	4		Fierce	4	11	3		Short	6	8	4		Forward	5	10	3		Roundhouse	3	12	3		Bloqueio	9	-	-	+5 Abs	Apresamento	5	8	1	Apresamento	Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea; esquiva proj.	Foot Sweep	3	11	2	Agach.; knockdown	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dan golpes básicos (includ. Bengala)	Fireball	3	15	-	1 Chi, Alcance 11	Psycho Warp	8	-	8		Throw	3	10	1		Monkey Grab	3	9	5	Ignora bloqueios; pode usar para bater com a bengala (+2 dano)	Punch					Psychokinesis	3	18	-	1Chi, dano só p/dizzy e puxar oponente	Bengala Jab	7	9	4		Bengala Strong	5	11	4		Bengala Fierce	4	13	3		Bengala Berserk	3	14	2	1FV, efeito especial	Aparar	9	-	-	+5 Abs
Manobra	Vel	Dan	Mov					Especial																																																																																																																							
Jab	7	7	4																																																																																																																												
Strong	5	9	4																																																																																																																												
Fierce	4	11	3																																																																																																																												
Short	6	8	4																																																																																																																												
Forward	5	10	3																																																																																																																												
Roundhouse	3	12	3																																																																																																																												
Bloqueio	9	-	-					+5 Abs																																																																																																																							
Apresamento	5	8	1					Apresamento																																																																																																																							
Movimento	8	-	7																																																																																																																												
Jump	8	-	4					Aérea; esquiva proj.																																																																																																																							
Foot Sweep	3	11	2					Agach.; knockdown																																																																																																																							
Psychokinetic Channeling	-	-	-					1 Chi, +2 dan golpes básicos (includ. Bengala)																																																																																																																							
Fireball	3	15	-					1 Chi, Alcance 11																																																																																																																							
Psycho Warp	8	-	8																																																																																																																												
Throw	3	10	1																																																																																																																												
Monkey Grab	3	9	5					Ignora bloqueios; pode usar para bater com a bengala (+2 dano)																																																																																																																							
Punch																																																																																																																															
Psychokinesis	3	18	-					1Chi, dano só p/dizzy e puxar oponente																																																																																																																							
Bengala Jab	7	9	4																																																																																																																												
Bengala Strong	5	11	4																																																																																																																												
Bengala Fierce	4	13	3																																																																																																																												
Bengala Berserk	3	14	2	1FV, efeito especial																																																																																																																											
Aparar	9	-	-	+5 Abs																																																																																																																											
Interrogação	●●●●●	Condução	●●○○○																																																																																																																												
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●●●																																																																																																																												
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●○○																																																																																																																												
Manha	●●●●○	Furtividade	●●●●○																																																																																																																												
Lábia	●●●●○	Sobrevivência	●●●●○																																																																																																																												
Arena	●●●○○	Aliados	●●●○○																																																																																																																												
Computador	●●○○○	Arena	●●○○○																																																																																																																												
Investigação	●●●●○	Contatos	●●●●●																																																																																																																												
Medicina	●●●○○	Recursos	●●●●○																																																																																																																												
Mistérios	●●●●○	Staff	●●●●●																																																																																																																												
Estilos	●●●○○		○○○○○																																																																																																																												
Chi		Força de Vontade																																																																																																																													
●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●																																																																																																																													
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																																																																													
Saúde																																																																																																																															
●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																															
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																															
Combos: Psychokinesis para Fireball, Fireball para Fireball (dizzy), Jumping Forward para Bengala Strong para Bengala Fierce (dizzy) Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6, Bastão 5																																																																																																																															

STREET FIGHTER

										
Elena	Q	Necro	Gill	Hugo	Falke	Menat	Zeku	Akira	Luke	

									
Jamie	Kimberly	Manon	Marisa	JP	Livy	A.K.J.	Terry	Mai	

STREET FIGHTER

Tempos de Glória

GUERREIROS DE MUITAS GERAÇÕES!

Tempos de Glória é um suplemento que aborda as diversas gerações de guerreiros pelas quais Ryu e Ken passaram, possibilitando crônicas em diferentes épocas com novos lutadores e outros Guerreiros Mundiais!

Tempos de Glória contém:

- *Estatísticas de todos os lutadores de eventos de várias épocas de Street Fighter – dos games direto para sua campanha!*
- *Atualizações nas fichas dos Guerreiros Mundiais clássicos!*
- *Dezenas de manobras e novas regras para incrementar os combates!*
- *Descrições e vilões de Metro City!*

Este suplemento deve ser usado em conjunto com Street Fighter: O Jogo de RPG.

