

WORLD HEROES



Capitulo 1 – Comentário sobre o jogo

World Heroes foi um jogo fabricado em 1992, pela ADK “plataforma Neo Geo” foi o jogo que tentou seguir o gênero do Street Fighter 2, porem não conseguiu o mesmo sucesso. Seu enredo não e um dos mais originais, com os comandos muito ruins, musica ruim. Sendo assim não tem nem o que se informar direito.

Capitulo 2 – Introdução

No ano de 2015, o mundo esta no seu auge de tecnologia, viagens interplanetárias podem ser realizadas e o mundo se encontra em paz. Porém, mesmo com a paz assegurada ainda existe violência. Mas não e uma violência que põe em risco a humanidade; são das grandes lutas que acontecem num grande torneio que está sendo organizado para se



saber quem será o grande herói do mundo!!! E também será a grande oportunidade de se definir quem é o melhor ninja: Hanzou ou Fuuma. E através da busca de ser famoso, uma busca pela gloria, ou para acabar com as rixas pessoais, que é realizado o World Heroes!

WORLD HEROES

O MUNDO

O mundo de World Heroes é um mundo muito exótico. Mesmo estando no ano 2015, ele tem muitas características do mundo atual na maioria das suas arquiteturas, e tem também um pouco traços da cultura e arquitetura medieval. Os meios de transporte são os mesmo dos dias de hoje com a diferença de estarem também disponíveis as viagens interplanetárias. A medicina está num patamar um pouco acima das atuais; implantes cyber podem ser encontrados, assim como robôs e cyborgues, porém o misticismo e ocultismo ainda pode ser vistos com muita frequência. Sendo assim, o mundo de World Heroes pode apresentar um gama de possibilidades para campanhas.

Capitulo 3 – Os lutadores do World Heroes

Hanzou

História: Hanzou é descendente de um clã ninja muito prestigiado, e desde pequeno foi treinado para ser um grande mestre ninja. Quando conheceu Fuuma, seu amigo e maior rival, ele passou a ter que lutar contra ele para que se descobrisse qual era o maior mestre ninja.

Personalidade: Hanzou é um ninja moderno, mas muito disciplinado, sério e muito sereno, com um senso de humor muito pitoresco. É motivado pelo desejo de lutar e encontrar adversários poderosos.

Estilo: Iga Ninjutsu (Kung Fu), Escola: Templo Japonês, Conceito: Ninja Moderno, Assinatura: Faz um sinal ninja!

Atributos:

Força 4, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades:

Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 2, Lutas as Cegas 5, Condução 2, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Arena 3, Computador 1, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 4.

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 2, Herança do Clã 5, Recursos 2, Sensei 5.

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

WORLD HEROES

Manobras Especiais: Power Uppercut – Triple Strike – Double Hit Kick – Foot Sweep – Cartwheel Kick – Throw – Jump – Kippup – Wall Spring – Dragon Punch.

Combos: Jump Strong – Power Uppercut – Dragon Punch
Shuriken – Cartwheel Kick (Dizzy)
Bloqueio – Strong - Throw (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 7

Chi 7, Força de Vontade 6, Saúde 17

Fuuma

História: Fuuma é um jovem guerreiro ninja de um antigo clã que vê nele a grande possibilidade de reerguer o seu nome e prestígio que há muito tempo ele tinha perdido. E para ele poder reerguer o nome do seu clã terá que derrotar ninguém mais ninguém menos que Hanzou, seu melhor amigo.

Personalidade: Fuuma é um jovem ninja muito impulsivo e determinado que nunca foge de um desafio, se entregando de corpo e alma num combate, sendo às vezes muito impulsivo. Porém, ele nunca deixou que sua impulsividade manchasse a sua honra.

Estilo: Fuuma Ninjutsu (Kung Fu), Escola: Templo Japonês, Conceito: Ninja Moderno, Assinatura: Faz malabarismo com seu leque!

Atributos:

Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 2, Lutas as Cegas 4, Condução 3, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Arena 3, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 4.

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Herança do Clã 4, Recursos 3, Sensei 4.

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

WORLD HEROES

Manobras Especiais: Power Uppercut – Triple Strike – Double Hit Kick – Foot Sweep – Cartwheel Kick – Throw – Jump – Kippup – Wall Spring Dragon Punch.

Combos: Shuriken – Cartwheel Kick (Dizzy)
Jump Fierce – Strong – Dragon Punch (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 16

Dragon

História: Dragon é um guerreiro chinês mestre do Kung Fu, tendo como maior ídolo e seu espelho ninguém menos do que a grande lenda Bruce Lee.

Personalidade: Dragon é um guerreiro muito disciplinado e humilde que tenta seguir os passos de Bruce Lee, tendo um grande senso de humor e um grande coração.

Estilo: Kung Fu, Escola: Templo Chinês, Conceito: Lutador Marcial, Assinatura: Gritos

Atributos:

Força 3, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 1, Lábia 2, Lutas as Cegas 3, Condução 1, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Arena 5, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4.

Antecedentes: Contatos 3, Recursos 2, Staff 2, Sensei 3.

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

Manobras Especiais: Double Hit Punch – Power Uppercut – Hundred Hand Slap – Triple Strike – Double Hit Kick – Dragon Kick – Foot Sweep – Punch Defense – Kick Defense – Throw – Jump.

Combos: Jump Fierce – Double Hit Punch – Hundred hand Slap
Jump Forward – Foot Sweep – Dragon Kick (Dizzy).

WORLD HEROES

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 15

Rasputin

História: Rasputin é um místico feiticeiro russo, que desde pequeno foi treinado nas artes místicas da feitiçaria. Ao se tornar um mestre, Rasputin começou a desenvolver uma forma de melhorar sua arte e após longos anos de treinamento e aperfeiçoamento ele viu no torneio World Heroes a grande possibilidade de mostrar a todos o seu poder, além de aperfeiçoar sua arte.

Personalidade: Rasputin é um homem muito misterioso e um pouco atrapalhado, mas de grande coração: adora as flores e admira o modo de vida dos hippies e sua filosofia. Quando entra em combate Rasputin entra em um estado de concentração no inimigo e prova que pode ser um adversário poderoso se não for levado a sério.

Estilo: Mix de artes marciais e poderes místicos, Escola: autodidata, Conceito: Feiticeiro, Assinatura: Cria Flores

Atributos:

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

Habilidades:

Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 4, Lábia 2, Lutas as Cegas 2, Condução 1, Liderança 4, Segurança 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2, Arena 2, Computador 2, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 5.

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 2, Recursos 5.

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

Manobras Especiais: Double Hit Puch – Buffalo Punch – Double Hit Knee – Foot Sweep – Whirlwind Kick – Missile Reflection – Neck Choke - Jump – Fireball

Combos: Bloqueio - Neck Choke - Neck Choke (Dizzy)

Fierce - Double Hit Knee - Whirlwind Kick (Dizzy)

Fireball – Buffalo Punch – Fireball (Dizzy)

WORLD HEROES

Renome: Glória 5, Honra 6

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 16

J.Carn

História: J.Carn é o príncipe guerreiro da Mongólia, que segue a antiga tradição do seu povo vivendo num modo de vida meio que bárbaro. Ele é o príncipe do seu povo e deseja mostrar a todo o mundo a força de um guerreiro da Mongólia, vendo no torneio World Heroes a grande oportunidade de enfrentar os melhores guerreiros ainda provar seu valor.

Personalidade: J.Carn é um típico bárbaro mongol. O que J.Carn mais gosta é de lutar e poder mostrar a sua força e poder. J.Carn muitas vezes chega a ser um pouco arrogante ao falar de suas habilidades.

Estilo: Luta Livre, Escola: Professor particular, Conceito: Guerreiro da Mongólia, Assinatura: Levanta os braços

Atributos:

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

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 2, Manha 2, Lábria 2, Lutas as Cegas 3, Condução 1, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Arena 2, Computador 2, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 3.

Antecedentes: Aliados 3, Elemental (fogo) 5, Recursos 4, Staff 3, Sensei 4.

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

Manobras Especiais: Buffalo Punch - Head Butt - Spinning Back Fist - Foot Sweep - Handstand Kick - Throw - Neck Choke - Jump - Flying Head Butt - Flaming Fist - Fire Strike

Combos: Jump Strong - Buffalo Punch - Fire Strike
Bloqueio - Neck Choke - Buffalo Punch (Dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 5

WORLD HEROES

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 18

Janne

História: Janne é uma guerreira francesa loira de olhos azuis, que desde a sua infância sonha em ser como Joana Darc. Mas, com o passar dos anos, ela percebeu que os tempos são outros e a sociedade é muito machista e não aceita muito bem mulheres guerreiras. Mesmo assim Janne não desistiu. Sendo treinada na arte da esgrima se tornou uma ótima guerreira. E quando foi anunciado o torneio World Heroes se escreveu rapidamente para poder provar a força da mulher e que ela pode ser tão boa no combate como qualquer homem.

Personalidade: Janne é uma mulher linda e determinada, que não gosta de ser considerada fraca só por que é mulher. Por causa desse preconceito é agressiva e voluntariosa, porém é uma boa companheira, que tem um ótimo bom humor, que só muda se for feita algum tipo de comentário machista.

Estilo: Savate (Técnicas de Esgrima), Escola: Esgrima francesa, Conceito: Espadachim, Assinatura: Joga os cabelos para trás.

Atributos:

Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 2, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 2, Lutas as Cegas 4, Condução 3, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Arena 2, Computador 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 4.

Antecedentes: Aliados 2 - Recursos 4 - Sensei 3 - Staff 5.

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

Manobras Especiais: Triple Strike - Double Hit Kick - Slide Kick - Throw - Jump - Psychokinetic Channeling - Fireball

Combos: Jump Forward - Buffalo Puch - Power Uppercut

Fierce "Espada" - Slide Kick - Fierce "Espada" (Psychokinetic Channeling) (Dizzy)

Fireball - Power Uppercut - Fireball (Dizzy)

WORLD HEROES

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 15

Equipamento: Espada Longa V-1 D+4 M+0 – Armadura "Absorção +2".

Brocken

História: Brocken era um piloto de caça alemão que, após um acidente que teve e que quase o matou, acabou por sofrer algumas experiências científicas e se tornou um ciborgue. No início, sofreu muito com o preconceito, mas Brocken sempre foi uma pessoa feliz e superou esse desafio na sua vida. Pretende mostrar a todos a sua força de superação, e por isso entrou no World Heroes.

Personalidade: Apesar das dificuldades que encontrou em se tornar um ciborgue, Brocken ainda é um homem de bom coração que adora a natureza e uma boa luta. Curte a vida esquecendo de todos os seus problemas e o preconceito quando está acima das nuvens voando com o seu caça ou nos ringues lutando.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Laboratório na Alemanha, Conceito: Soldado Alemão, Assinatura: Tira a sua Boina.

Atributos:

Força 4, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades:

Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 2, Lutas as Cegas 5, Condução 3, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 5, Computador 5, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 0, Estilos 1.

Antecedentes: Apoio 4, Cibernético 5, Contatos 2, Staff 5.

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

Manobras Especiais: Head Butt - Foot Sweep - Double Hit Kick - Throw - Flying Body Spear - Jump - Kippup - Fireball - Shock Treatment - Extendible Limbs

Combos: Jump Fierce - Flying Body Spear - Shock Treatment

WORLD HEROES

Short – Forward – Foot Sweep - (Dizzy)
Jab – Jab - Shock Treatment - (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 16

Muscle Power

História: Power seria um mais um simples lutador norte americano se não fosse pelo seu jeito de agir fora e dentro dos ringues: dentro do ringue ele sempre deu o melhor de si em espetáculos e fora sempre muito discreto, sendo consagrado como herói norte-americano. E só aceitou competir no torneio World Heroes para poder enfrentar grandes desafios e poder mostrar ao mundo que ele não é o herói de seu país à toa e pode se consagrar como possível herói mundial.

Personalidade: Power é o típico lutador americano de luta livre: quando ele esta fora dos ringues é uma pessoa simples que não gosta muito de chamar a atenção; porém, nos ringues ele da o melhor de si e faz de tudo para ser o símbolo e herói dos EUA.

Estilo: Luta Livre, Escola: U.S.A, Conceito: Campeão de luta livre, Assinatura: Levanta o Braço

Atributos:

Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 2, Interrogação 2, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 1, Lutas as Cegas 2, Condução 4, Liderança 4, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Arena 3, Computador 1, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 3.

Antecedentes: Apoio 3, Contatos 3, Recursos 3, Staff 2, Sensei 3.

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

Manobras Especiais: Buffalo Punch – Spinning back Fist – Handstand Kick – Foot Sweep – Wounded Knee – Air Throw – Back Breaker - Throw – Siberian Bear Crusher – Grappling Defense – Neck Choke - Air Smash – Jump.



WORLD HEROES

Combos: Bloqueio - Back Breaker - Buffalo Punch (Dizzy)
Air Smash - Wound Knee - Siberian Bear Crusher (Dizzy)
Jump Fierce - Fierce - Neck Choker

Renome: Glória 9, Honra 7

Chi 6, Força de Vontade 9, Saúde 20

Capitulo 4 - Condecorações Finais

Making OFF

Bem, pessoal, há muito tempo que eu não escrevo nada para o nosso querido sistema Street Fighter o RPG, e mais tempo ainda que eu não escrevo nada para a Shotokan. Antes de mais nada, eu não tenho nenhum problema com o pessoal da Shotokan e nem fui expulso do grupo, só que ultimamente eu estou escrevendo para a Mitsukai com a esperança de um dia ter algum dos meus projetos impresso.

Agradecimentos:

- Para meus pais e amigos .
- Ao Grupo Holyknight (Diego Lestar "Meu sobrinho", Adan "Papaya", Joel "Meu Irmão", Daniel "Mestre Samurai", Carlos "samurai", Vanessa "Nick", Ricardo "Mau" e todo o pessoal do C.E.H.S que da uma força para o RPG.) por estarem agora ajudando nos testes para os materiais.
- Para o pessoal das editoras Mitsukai, Daemon que têm me dado uma oportunidade de apresentar meus projetos.
- Ao pessoal da REDERPG, e do Fórum <http://fringles.com.br/forum>
- Ao Pessoal da Shotokan.
- E aos deuses por me darem essa idéia.
- E para a minha gatinha !!!

Epílogo e agradecimentos

"World Heroes" é um Net Book **(suplemento)** para SF o RPG: criado por Fagner Stutzel (Bad Boy) ICQ 110775787. Eu sugiro que este Net Book seja usado em conjunto com o livro básico do SF.