

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

MASSACRE
NO BAIRRO JAPONÊS

INTERPRETATIVO
PODCAST



MASSACRE NO BAIRRO JAPONÊS

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, roteiro do FILME *Massacre no Bairro Japonês*, jogo *Agressors of Dark Kombat* e criações originais de **Iago Amorim**.

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

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

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

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

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

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

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



MASSACRE NO BAIRRO JAPONÊS

O Massacre no Bairro Japonês é uma aventura para personagens de Posto 7 que se inspira diretamente no filme de mesmo nome (*Showdown in Little Tokyo*), ela também utiliza personagens do jogo de luta *Agressors of Dark Combat*, mas apenas os personagens, nada da história do jogo é utilizado.

SINOPSE

Um torneio é organizado por um bar tradicional de *Little Tokyo*, em *Los Angeles*. Porém, uma mudança de paradigma afeta o bar, o bairro e os lutadores do torneio.

PANO DE FUNDO

A Yakuza tem sido bem tímida nos últimos anos, principalmente em *Los Angeles*. Porém, a crescente e avassaladora presença da *Shadaloo* no mundo do crime, tem obrigado a organização nipônica a rever algumas alternativas e tomar decisões drásticas. Uma dessas novas decisões foi enviar Funekei Yoshida para liderar os novos interesses com mão de ferro.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem como objetivo colocar os PC's diretamente contra membros da *Yakuza* enquanto participam de um torneio de artes marciais. Dessa forma, é indicado que o Narrador mantenha o clima de suspense quanto a quem é ou não da Máfia, dentre os personagens japoneses que aparecerem, além de passar a sensação de que a qualquer momento eles podem ser alvos de retaliações.

Cena Um: os PC's são convidados para um torneio no Bonsai Club e são recebidos com pompas por Tanaka Tan, um empresário japonês. Porém, homens da *Yakuza* chegam para tentar convencer Tanaka a trabalhar para a *Yakuza* e, após a recusa, sequestram. Os PC's ficam sabendo da situação atual do bairro.

Cena Dois: no café de Mama Yamaguchi, homens da *Yakuza* mostram que o lugar já é alvo da máfia e cobram o primeiro pedágio. Um deles, porém, delata sua ligação com a máfia através de uma tatuagem de garra de ferro e tenta suicídio se pego, mas, antes de morrer, conta o que está acontecendo e até revela o destino de Tanaka, que foi morto em um compactador de carros.

Cena Três: corpos de pessoas diversas são encontrados pelos quatro cantos da cidade e a polícia teme nova guerra de gangue. Os PC's, como participantes do torneio, vão até o Bonsai Club e notam que o lugar tem novo dono, é Yoshida. Lá, eles também conhecem Minako, a cantora que faz um show espetacular

e interage com os PC's, furtivamente entregando um papel escrito "ajude-me". Eles são recebidos pelo próprio Yoshida em sua sala, juntamente com sua namorada Minako, a cantora. Ele diz que a luta não acontecerá ali, mas em sua fábrica de cervejas em um evento mais particular e, para que não haja dúvidas quanto à pureza do torneio, Yoshida convida os PC's para se hospedarem em sua mansão, ao invés do hotel.

Cena Quatro: a polícia encontra os PC's e os interroga sobre o que eles fizeram no Bonsai Club. Porém, ao invés de prendê-los, pedem que eles descubram algo na mansão de Yoshida. Eles têm uma pista de que Minako, a namorada de Yoshida, saiba a senha do servidor onde Yoshida tem suas gravações cometendo assassinatos e é algo que eles podem usar para incriminá-lo.

Cena Cinco: o torneio ocorre independente se os PC's fizeram algo para ajudar Minako ou não. Na fábrica, a luta se desenrola até que a polícia chegue, já tendo colhido o depoimento de Minako ou com alguma prova dos PC's, e se inicia um tiroteio onde Yoshida foge correndo pelas ruas com uma katana.

LOS ANGELES

Los Angeles, uma metrópole vibrante situada na ensolarada Califórnia, é conhecida por sua diversidade cultural, praias icônicas e um estilo de vida glamoroso. A cidade se destaca como um centro de entretenimento, abrigando os estúdios de cinema de *Hollywood*, onde filmes e séries de televisão são produzidos. A indústria do cinema atrai artistas, aspirantes a estrelas e turistas de todo o mundo, que visitam atrações como a Calçada da Fama e o letreiro de *Hollywood*.

Além do brilho e do glamour, *Los Angeles* é uma cidade de contrastes, com bairros que refletem a rica tapeçaria cultural de seus habitantes. *Little Tokyo*, *Chinatown* e *Olvera Street* são exemplos de comunidades étnicas que adicionam suas próprias tradições e sabores à cidade. *Los Angeles* também é um importante centro econômico, com um movimentado porto, importantes instituições financeiras e um crescente setor tecnológico. A cidade está em constante evolução, abraçando a inovação enquanto mantém seu espírito vibrante e acolhedor.

LITTLE TOKYO

Little Tokyo, localizado no coração de *Los Angeles*, é um distrito histórico que remonta ao início do século 20. Fundado por imigrantes japoneses que se estabeleceram na área em busca de melhores oportunidades, o bairro se tornou um centro cultural e comercial

para a comunidade nipo-americana. Durante a Segunda Guerra Mundial, muitos residentes de *Little Tokyo* foram enviados para campos de internação, mas o bairro se recuperou e continuou a ser um símbolo de resiliência e cultura japonesa.

Little Tokyo ainda é um lugar vibrante e cheio de vida, com restaurantes, lojas e instituições culturais que celebram a herança japonesa. O bairro é um ponto de encontro para a comunidade nipo-americana e um destino popular para turistas que queiram experimentar a culinária, artesanato e festivais tradicionais japoneses. *Little Tokyo* também é conhecido por suas galerias de arte, teatros e eventos culturais que promovem a arte e a cultura japonesas, mantendo vivas as tradições e a história da comunidade.

YAKUZA

A *Yakuza*, também conhecida como *Gokudō*, é uma organização criminosa japonesa que remonta ao século XVII. Surgiu a partir de dois grupos distintos: os *Tekiya*, vendedores ambulantes, e os *Bakuto*, jogadores de azar. Com o tempo, esses grupos se organizaram em uma estrutura hierárquica rígida, adotando rituais de iniciação e um código de conduta próprio. Durante o período pós-guerra, a *Yakuza* se expandiu significativamente, envolvendo-se em atividades criminosas como extorsão, tráfico de drogas, jogos de azar e prostituição. Apesar de várias tentativas do governo japonês de reprimir a organização, a *Yakuza* continua a desempenhar um papel significativo na sociedade japonesa, mantendo laços com o mundo dos negócios e o setor bancário.

Em *Little Tokyo*, *Los Angeles*, a *Yakuza* teve uma presença notável, especialmente durante os anos 80 e 90. O bairro era um ponto de encontro para membros da *Yakuza* que operavam em várias atividades ilegais, incluindo jogos de azar e tráfico de drogas. A área era conhecida por ter a influência da organização em seu dia-a-dia, apesar dos esforços para combater a presença do crime organizado.

SHADALOO X YAKUZA

A relação entre a *Yakuza* e a *Shadaloo* é complexa e baseada em um equilíbrio de poder e interesse mútuo. Em algumas ocasiões, a *Yakuza* colabora com a *Shadaloo* para alcançar objetivos comuns, como o tráfico de armas e drogas, utilizando a influência global da *Shadaloo* para expandir seus negócios. No entanto, essa aliança é frágil, pois ambas as organizações têm líderes ambiciosos e métodos diferentes. A *Shadaloo*, com sua busca incessante por poder absoluto, muitas vezes entra em conflito com os líderes da *Yakuza*, que veem a *Shadaloo* como uma ameaça a seu controle territorial e tradições.

No bairro de *Little Tokyo*, em *Los Angeles*, a presença da *Yakuza* é notável, e a influência da *Shadaloo* não passa despercebida. Membros da *Yakuza* que operam na área têm que lidar com a crescente influência da *Shadaloo*, resultando em rivalidades e confrontos pelo controle de atividades criminosas. Essa tensão constante cria um ambiente perigoso e instável, onde alianças são formadas e quebradas, enquanto ambos os lados buscam manter sua dominância e alcançar seus próprios objetivos.

INTRODUÇÃO

Os PC's formam um time e devem ter um empresário, por pior que seja, e recebem uma oportunidade em um torneio em *Los Angeles*. O convite acontece através de telefonema ou fax, mas caso a crônica aconteça em *Los Angeles*, o próprio dono do *Bonsai Club*, *Tanaka Tan*, visita a academia do time ou visita o empresário.

O torneio do *Bonsai Club* não chega a ser conhecido e foi realizado poucas vezes, mas já goza de prestígio dentro da comunidade japonesa de *Little Tokyo*. Alguns lutadores conhecidos já passaram por aqui, principalmente japoneses, convidados e com as despesas pagas pelo próprio *Bonsai Club* — o que não acontecerá com o time de PC's. o Narrador deve citar alguns lutadores de *Fighting Games* como exemplo, *Akira Yuki*, de *Virtua Fighter*, ou *E. Honda*, de *Street Fighter*. Se essa informação é verdadeira ou não o Narrador decide, mas *Tanaka Tan* mostra fotos dos lutadores aparentemente verdadeiras.

A questão é que, o *Bonsai Club* busca desafiantes para um time conhecido como *Agressors of Dark Combat*, que estão vencendo lutas atrás de lutas no Japão inteiro e nos EUA. O time que os enfrentariam cancelou sem informar o motivo.

CENA UM

O time chega em *Los Angeles* e se hospeda no *New Otani Hotel* com 50% de desconto, pois o dono do hotel é grande fã do circuito de luta, além de amigo de *Tanaka Tan*. Caso o time tenha menos de dois níveis de empresário, terão que conseguir alguma grana, pois a diária é de 150 \$ por pessoa, sendo metade disso com o desconto. O torneio será no final de semana, então serão pelo menos três dias de estadia.

De qualquer forma, os PC's têm alguns dias em *Los Angeles* que podem aproveitar para conhecer a cidade, pelo menos durante o dia, pois o torneio acontece a noite, mais precisamente à meia noite de Sexta Feira. E, assim que chegam ao *Bonsai Club*, são recebidos pelo próprio *Tanaka Tan* com pompas, rodada de bebida e um prato de entrada por conta da casa.

O ambiente do *Bonsai Club* é luxuoso e exótico, com decoração tradicional japonesa, incluindo bonsais, lanternas e elementos de madeira. O local conta com um belíssimo acervo de bebidas no bar, onde há um longo balcão de madeira polida com prateleiras cheias de garrafas de saquê, whisky japonês e outras bebidas (como o *Sakura Martini* e *Tokyo Sunset*), uma bela, limpa e organizada área de estar com sofás baixos e mesas de madeira, onde os clientes podem relaxar e conversar e um largo palco para apresentações ao vivo, como músicas diversas ou espetáculos de dança. Os PC's são servidos pelas garçonetes, vestidas em yukatas (quimonos leves), que são atenciosas e oferecem um serviço impecável, garantindo que os clientes tenham uma experiência memorável.

Antes da luta dos PC's, enquanto estão relaxando no Club, os PC's assistem a apresentação da cantora japonesa *Minako*, e podem notar um olhar fixo e analítico para eles vindo da cantora com sucesso pleno em Percepção + Prontidão. Da mesma forma, um olhar malicioso vindo de um homem de terno

acompanhado por diversos outros com feições de poucos amigos. Caso perguntem (de forma discreta esperamos), eles descobrem que a cantora Minako Okeya é namorada do homem, de nome Funekey Yoshida, homem forte da Yakusa.

Após a apresentação, Yoshida e seus homens têm algumas conversas tensas com Tanaka Tan, onde o dono do Bonsai Club parece negar algo. Perguntado, ele desconversa e convida os PC's para o reconhecimento do lugar da luta. Porém, se questionados de forma amigável, frequentadores do bar, já bêbados, acabam por revelar que a Yakusa quer usar o Bonsai Club de forma mais direta para seus negócios, mas Tanaka tem sido muito passivo e não ágil como deveria.

A luta do torneio acontecerá nos porões do bar, de forma quase clandestina e oposta ao luxo do lugar, mas isso é de opção do próprio Tanaka que diz que mantém o clima de hostilidade encontrado em locais assim no Japão. As apostas serão feitas pelo próprio Tanaka e arquibancadas simples de madeira estarão lotadas, tanto que as pessoas se aglomeram no chão mesmo, ao redor do ringue de cordas.

Diversas pessoas estão ali no momento, são entusiastas e patrocinadores. Tanaka Tan diz, em algum momento, que eles pedem algum tipo de demonstração e pede que um dos PC's quebre algumas barras de ferro que eles têm ali. É uma demonstração simples, onde o serão necessário três sucessos em teste de Força + Técnica para quebrar três grossas barras de ferro (ou o uso de uma Manobra).

Porém, ao término da demonstração, duas pessoas se aproximam, um garoto e uma garota jovens. Eles, membros do time adversário, mostram-se interessados em ver mais qualidades dos PC's e pedem um combate em duplas, pois o torneio é para quatro participantes, portanto, eles ficaram de fora do sorteio do time. Caso o número de jogadores seja de 6, a dupla de desafiantes apenas observa a apresentação, e caso seja de 5 PC's, apenas Bob Nelson desafia o PC. A luta é válida pelo circuito e será em duplas simples, 2x2. Os desafiantes são Kisarah

Westfeld e Bob Nelson, veja na secção Desafiantes para mais detalhes.

Após a luta, uma senhora, fã de lutas, diz que adorou o espetáculo e ganhou uma boa grana em apostas (que já rolou durante essa preliminar), independente do resultado. Ela convida o time para tomarem café de graça em seu estabelecimento, no café da Mama Yamaguchi. Além disso, Tanaka Tan afirma que o torneio será na noite do próximo dia, mas que os PC's já podem chegar à tarde, pois receberão um camarim, bebidas e comidas.

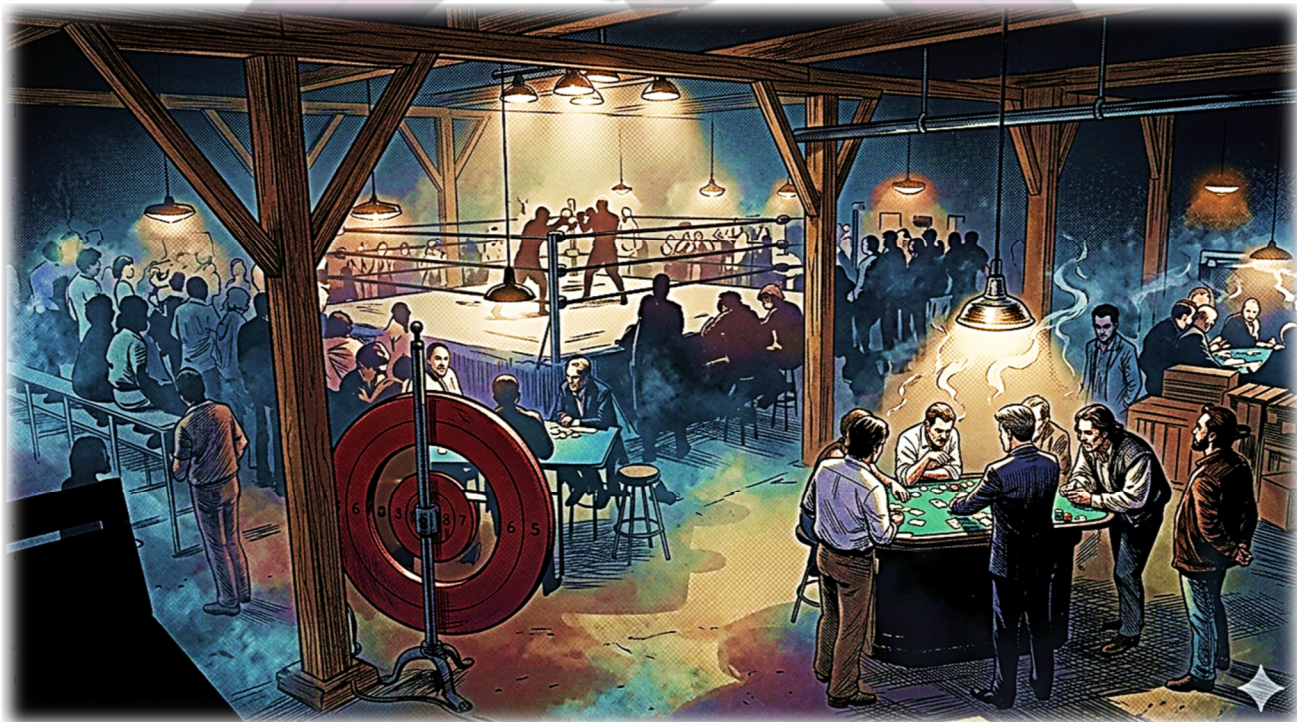
CENA DOIS

Caso aceitem o convite para o café, os PC's são recebidos por Mama Yamaguchi e sentem-se em casa. Ela se mostra interessada, não apenas nas habilidades dos lutadores, mas na história de cada um. Entretanto, caso não tenham aceitado, os PC's são abordados no hotel por Kazuhiko Otani, atual dono do hotel em *Los Angeles*. Ele faz o papel de Mama Yamaguchi interessando-se pela história dos PC's.

Independente de com quem e onde estejam, em algum momento, um grupo de homens japoneses aborda o dono do estabelecimento. Eles têm uma conversa ríspida e cobram algum tipo de pedágio. Apenas personagens que fale japonês entendem o que é falado, mas todos claramente entendem a situação quando ouvem a palavra Yakuza. No café ou no hotel, os PC's podem intervir, pois ninguém mais intervém. São dois homens para cada PC, mais o líder deles, Sato. Veja na secção Desafiantes sobre como usar cada um deles. Quando sobra apenas Sato e mais um, eles fogem.

Durante a discussão e luta, os PC's podem notar uma garra de ferro como tatuagem no líder. Fazendo testes de Raciocínio + Mistérios, ou posteriormente com Inteligência + Investigação, eles podem descobrir que o símbolo representa um grupo seleta dentro da Yakuza responsável por expansão territorial chamado Garra de Ferro.

Caso algum dos bandidos seja capturado, ele



resiste bem a qualquer interrogatório (Dificuldade 8) e, na primeira oportunidade se mata quebrando o próprio pescoço. Porém, antes de morrer, ele fala sobre a situação:

- Tanaka Tan foi cobrado para agir mais agressivamente e liberar o *Bonsai Club* para as negociatas da *Yakusa*, principalmente do grupo de Yoshida, conhecido como Garra de Ferro. Por diversas recusas seguidas, Yoshida perdeu a paciência e fez Tanaka arcar com as consequências — nesse exato momento ele está preso ao seu próprio carro em um lixão sendo compactado vivo.
- Alguns pontos de *Little Tokyo* estão sendo obrigados a pagar pedágio para Yoshida por proteção e para que não delatem os atos criminosos. Poucos pontos fora de *Little Tokyo* também.

Salvar Tanaka Tan é impossível, não há tempo hábil para tal, mas o torneio ainda será realizado, sob as ordens de Yoshida (veja na próxima cena). Mas os PC's podem contatar a polícia e verificar a veracidade dos fatos. O mesmo acontece se entregarem um dos bandidos para a polícia, porém, ele fala tudo no confissão e a polícia repassa a informação.

CENA TRÊS

Logo no mesmo dia, os PC's ficam sabendo, seja pelo boca a boca, pelas notícias ou na própria delegacia de polícia que diversos corpos apareceram pela cidade, todos com marcas de cortes profundos ou decapitados. Os médicos legistas dizem ser por alguma lâmina grande.

O torneio ainda não aconteceu, mas caso os PC's não cobrem explicações indo ao *Bonsai Club*, homens de Yoshida visitam os PC's e pedem que visitem o bar. Eles não procuram confusão, apenas enviar a mensagem.

No *Bonsai Club*, os PC's são deixados aguardando em um corredor para resolver a situação. Minako se aproxima e aproveita os segundos e entrega um papel onde está escrito: Ajude-me (em japonês).

Logo depois, o próprio Yoshida recebe os PC's em seu escritório, sempre acompanhado de Sato. Ele fala que Tanaka Tan organizava torneios sem prestígio e que o combate realmente válido acontecerá na noite seguinte, mas não ali, no ringue sujo do porão do *Bonsai*, mas em sua fábrica de cervejas. Além disso, ele faz questão (entenda obriga) que os PC's se hospedem em sua própria casa, para compensar as despesas que o falso torneio de Tanaka causou.

O Narrador deve enfatizar a atmosfera de falsa segurança e de que os PC's são alvos claros de Yoshida, o que não deixa de ser verdade, mas o verdadeiro objetivo de Yoshida é humilhar os PC's no torneio. Não é aconselhável que combates aconteçam, pois Yoshida está acompanhado de 20 seguranças do *Bonsai Club* do lado de fora da porta e outros 15 membros da *Yakusa*, em salas de segurança.

CENA QUATRO

Enquanto os PC's fazem a mudança, ainda no hotel, dois policiais á paisana pedem uma conversa rápida com os PC's, eles são Chris Kenner e Johnny Murata, e questionam sobre os acontecimentos do torneio e o

que os PC's faziam saindo do *Bonsai Club*. Logo depois eles informam que Yoshida é um homem forte da *Yakusa*, líder da facção Garra de Ferro e que usa sua cervejaria para esconder a produção de metanfetamina.

Eles informam que Yoshida pode ser o assassino das vítimas encontradas pela cidade, pois tem a fortíssima suspeita de que ele use uma espada *Katana* para eliminar pessoas que não compactuem com seus objetivos. Outra suspeita é de que Minako, a namorada de Yoshida, tenha alguma informação ou até mesmo provas dos atos de Yoshida, pois, segundo investigações, Yoshida tem registros de todas as suas vítimas através de gravações em vídeo e, possivelmente, guarda esses registros em seu cofre, para o qual Minako pode saber a senha.

Por fim, eles pedem, já que os PC's vão para a casa de Yoshida, que descubram algo. Mas não podem ajudar muito, apenas causar alguma distração, como uma visita surpresa à casa de Yoshida ou interrogá-lo na casa de banho, dando tempo que os PC's precisem com Yoshida e seus maiores capangas fora de casa. Além disso, eles podem dispor de pequenos rádios para comunicação e ficarão observando a mansão de Yoshida enquanto os PC's estiverem lá.

CENA CINCO

A casa de Yoshida é uma confortável mansão na costa da cidade, com vista para o mar e grande estacionamento próprio. O portão é protegido por seguranças e câmeras e conta com piscina nos fundos. Seus 10 quartos são todos espaçosos e dividem-se nos três andares, onde o último é uma cobertura imponente.

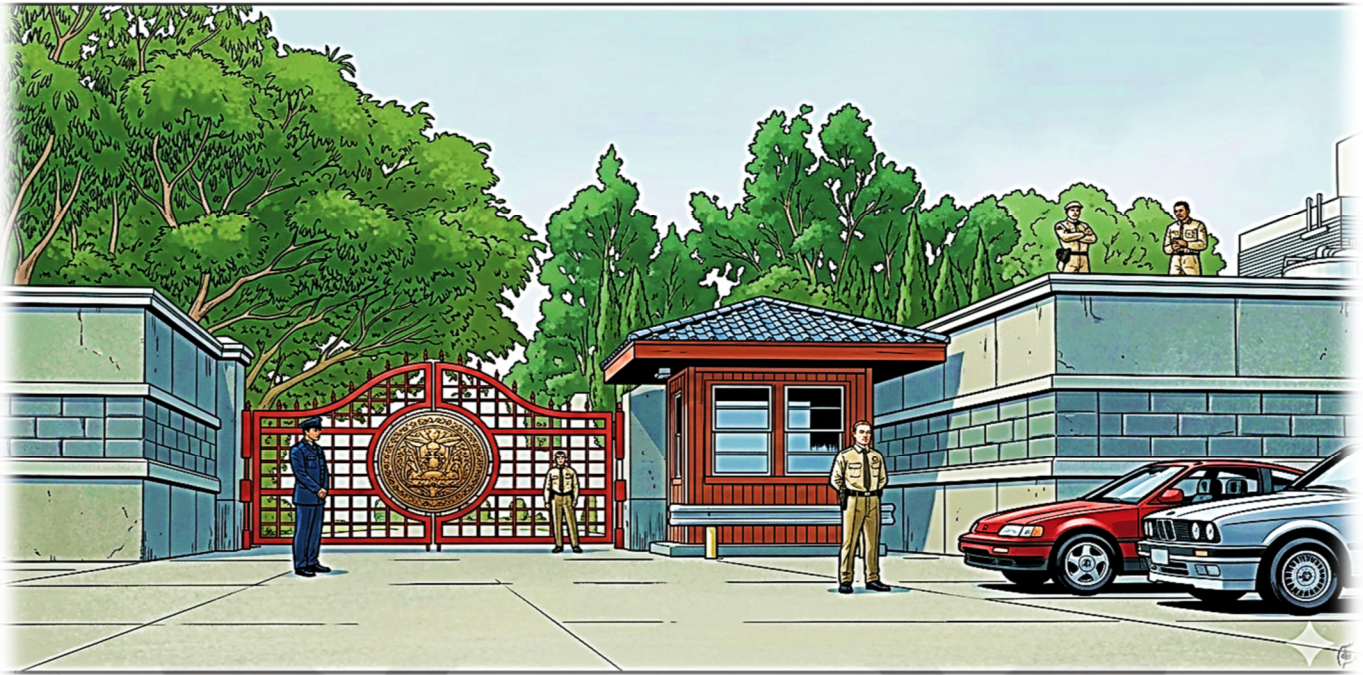
O quarto onde os PC's ficam é no andar térreo, são dois quartos de hóspedes lado a lado no final de um corredor. Ambos têm varanda para o mar e a piscina ao lado esquerdo, e compartilham o andar com a cozinha, sala de jantar, banheiros e uma grande sala de estar.

Minako vive no quarto antes da escada para a cobertura, no andar do meio, e é fortemente vigiada por homens armados. Nesse andar também estão outros quartos, banheiros e a sala de segurança da casa, com computadores, câmeras e arsenal de armas para os seguranças.

A cobertura é parte do último andar, tendo duas ligações, através de uma escada do andar do meio e uma escada direto do quarto de Yoshida, que por sua vez, toma quase todo o andar, com varanda e banheiros privativos, além de um compartimento secreto para armas e objetos culturais japoneses pessoais de Yoshida.

A mansão estará com 12 seguranças o dia inteiro, mas, à tarde, Yoshida sai com cinco seguranças para uma casa de banho da cidade. Sato ficará responsável pela segurança da casa e Minako trancada em seu quarto, sendo permitida ir sozinha apenas ao banheiro. Em qualquer outro cômodo, Minako estará acompanhada de pelo menos dois seguranças.

Em algum momento do dia, preferencialmente quando Yoshida for à casa de banho, o contato da polícia chama através do rádio e diz que estão observando a casa à distância e que Minako está fazendo algum tipo de ritual perigoso, pois está mexendo com lâminas. Um teste de Inteligência + Mistérios fará com



que o PC suspeite de Seppuku, suicídio através da espada penetrar o próprio ventre. Salvá-la requer agilidade e convencer os seguranças que Minako está a ponto de cometer suicídio, com três sucessos em teste de Manipulação + Lábria ou Manipulação + Intimidação.

Durante a noite, Yoshida serve um belo jantar e, caso os PC's tenham salvo Minako de cometer Seppuku, ele agradecerá de forma cínica e ainda fará comentários sobre a visita da polícia na casa de banho. Porém, caso tenham sido espalhafatosos, destruído alguma parte da casa ou entregado Minako para a polícia, ele estará irritado e dirá que tudo será resolvido no torneio. Além disso, Yoshida apresenta os desafiantes e revela ter influenciado diretamente na escolha, pelo histórico de sucesso do time no circuito, principalmente no Japão. Ele, então, apresenta o time *Agressors of Dark Combat* (veja na próxima seção). Todos jantam juntos e podem notar o clima de competitividade do outro time com olhares inamistosos e conversas que exaltam os feitos dos lutadores.

Após o jantar, Yoshida pede que se preparem, pois todos irão juntos ao torneio, que começará às 00:00 h.

CENA SEIS

A fábrica de Yoshida estará muito movimentada, sem qualquer funcionário trabalhando, apesar de diversos deles estarem aqui como convidados sendo a plateia do torneio. Logo no portão de entrada, um dragão talhado fixa as garras no logo da empresa, sugerindo território da facção Garra de Ferro.

O Narrador deve verificar as ações dos PC's, o como e quanto afetaram Yoshida. Caso tenham conseguido provas para a polícia, os dois agentes do hotel (Chis Kenner e Johnny Murata) estarão na plateia observando o torneio e poderão receber as provas. Caso tenham levado Minako em pessoa para a polícia o ambiente estará extremamente hostil, muito mais que o normal.

As lutas ocorrem normalmente, sem intervenção da *Yakuza*, apostas sendo feitas com a supervisão de Sato. As lutas serão individuais e o torneio acontecerá com time versus time em combate de sobrevivência, ou seja, o último de pé indica o time vencedor. A torcida é claramente a favor do time de Yoshida e diversos outros figurões do crime assistem a luta (se o narrador preferir pode colocar alguém aliado à *Shadaloo* ou ao crime, como Sodom, por exemplo).

Funekei Yoshida ficará quieto durante todos os combates, mas nas últimas lutas, caso veja que seu time pode perder, ele estará cada vez mais nervoso e furioso. Logo após o final da última luta, com a vitória dos PC's, Yoshida começará um tiroteio que tomará o local em caos, com pessoas correndo por todos os lados e os agentes da polícia fazendo contato com os PC's, dizendo que vão prender Yoshida ali mesmo. Porém, ele irá fugir pelos fundos com a cobertura dos homens da *Yakuza*.

Yoshida vai ao encontro de uma avenida que está acontecendo um festival de rua sobre a cultura japonesa. Balões, fantasias e bonecos de dragão estão espalhados por toda a avenida e, tão logo Yoshida chegue, os agentes chegam junto a ele. Yoshida consegue baleiar Johnny Murata, mas ficará sem munição e irá enfrentar Chris Kenner com sua espada Katana em luta até a morte. Se os PC's estiverem no local, homens da *Yakuza* impedem que eles se aproximem e Kenner pede que o deixem resolver, pois sua rixa com Yoshida é antiga, já que ele quem matou seus pais quando o policial era criança;

Entretanto, os PC's podem ficar no local do torneio e aguardar a manhã seguinte para receber o prêmio do torneio, caso sejam os vencedores.

RENOME SUGERIDO

O livro básico já indica o ganho ou perda de Renome, utiliza a tabela da página 52 para referência do que fazer.

DESAFIANTES

A aventura conta com NPC's oriundos do filme *Masacre no Bairro Japonês* e do jogo *Aggressors of Dark Combat*, retratados nessa secção.

MASSACRE NO BAIRRO JAPONÊS

Sgt. Chris Kenner: interpretado por Dolph Lundgren no filme. Apesar de ser protagonista no filme, por sua ligação de infância com o vilão, é apenas apoio para os PC's durante a aventura.

Johnny Murata: interpretado por Brandon Lee e parceiro do Sgt. Chris Kenner, também serve de apoio para os PC's.

Funekei Yoshida: é o vilão no filme e na aventura, tendo como objetivo expandir negócios da Yakuza. Interpretado por Cary-Hiroyuki Tagawa.

Minako Okeya: tem papel idêntico em informar os personagens principais dos planos de Yoshida tanto no filme quanto na aventura (mas aqui ninguém vai "dar uns pegos" nela). Interpretada por Tia Carrere.

Sato: mesma função do filme, apenas o chefe dos capangas de Yoshida (use a ficha do Guerreiro do livro básico). Interpretado por Toshishiro Obata.

Tanaka Tan: reprisa o papel do filme e recebe o sobrenome de seu intérprete para completar o nome, apenas. Interpretado por Philip Tan.

Mama Yamaguchi: cumpre a mesma função do filme e ganha um extra em poder ser anfitriã do time na aventura. Interpretada por Takayo Fischer.

AGGRESSORS OF DARK COMBAT

Os Desafiantes do torneio da aventura se originam de um jogo de luta dos anos 90. O jogo, porém, não possui história aprofundada e, por isso, seus personagens são utilizados aqui apenas como desafiantes para os PC's. A sugestão é que o Narrador reserve um número deles igual ao de PC's para a luta do torneio e os que sobra rem use no desafio antes a luta do torneio.

Todos esses personagens são de Posto alto e perigosíssimos em combate. É importante que o Narrador enfatize aos PC's para não pegarem leve.

Bobby Nelson: adolescente baixinho que sonha ser jogador de basquete. Entrou no circuito de lutas após desenvolver sua habilidade com bola de basquete e usá-la como arma. Faz uma luta de desafio junto com Kisarah.

Goh Kidokoro: lutador famoso na parte oeste do Japão que tenta se provar ao mundo.

Joe Kusanagi: lutador famoso na área oriental do Japão que tenta fugir do tédio encontrando oponentes fortes.

Kisarah Westfield: garota mais popular de sua escolar que, na abertura, faz parte do time de lutadores desafiantes. Ela tem interesse amoroso em Joe Kusanagi.

Lee Hae Gwon: Lee é um coreano que tem certa inimizade com Leonhalt por ter sua academia no Japão destruída.

Leonhalt Domador: lutador de rua alemão que viaja o mundo para se tornar o mais forte.

Sheen Genus: expulso da organização canadense de luta livre. Tenta criar sua própria organização de luta livre.

O TIME

Os lutadores que fazem parte do time (e jogo) *Aggressors of Dark Combat* não são malignos em sua essência. Alguns são arrogantes, outros egoístas, mas nenhum deles são descritos como malignos. Dessa forma, ao formarem um time, apenas buscam por oportunidades de se testarem e se provarem mais fortes do que os oponentes a ponto de não se importarem com quem seja ou como conseguiram o combate. Em nenhum momento eles apoiam as ideias de Yoshida ou fazem parte da Yakuza, mas também não o combatem — pelo menos não até que seus objetivos se cruzem em lados opostos.

O JOGO

Aggressors of Dark Kombat é um jogo de luta em 2D que combina elementos de jogos de luta tradicionais com mecânicas de beat 'em up. Ele foi lançado originalmente para o sistema arcade *Neo Geo MVS* e, posteriormente, para outras plataformas.

Em regras, seus lutadores são fortes e possuem diversas Manobras Especiais vistas nas regras de *SFRPG* e, obviamente, algumas novas. As Manobras Novas refletem muito do pensamento da época em pegar o que já foi feito e acrescentar um conceito, como pegar uma manobra comum e deixá-la aérea. Outro ponto era permitir uso de armas ou objetos caídos no cenário como armas, porém, retratar isso em mesa vai contra algumas diretrizes de Honra, o Narrador deve ficar atento se quiser incluir armas nos combates. Obstáculos também existiam e isso se torna mais interessante, como um carro ou uma árvore visto no jogo.

Pelo jogo não ter um "chefão", sendo a história movida apenas pelas simples motivações de vencer e ser o mais forte, é passível de adaptação simples e suas fichas serem retratadas aqui como antagonistas, ao invés de um artigo próprio e detalhado. Todos os seus personagens se encontram nas páginas a seguir, menos Fuuma Kotaro, pois sua ficha já foi adaptada no artigo sobre *World Heroes* e publicada no site *Shotokanrpg*.

KISARAH WESTFIELD

Kisarah Westfield é uma garota popular no ensino médio, cuja família veio da Inglaterra. Ela é admirada por todos os alunos da escola por seus encantos caprichosos. Embora esteja morando no Japão há algum tempo, ela ainda não está acostumada com a gíria local e muitas vezes leva comentários de forma literal.

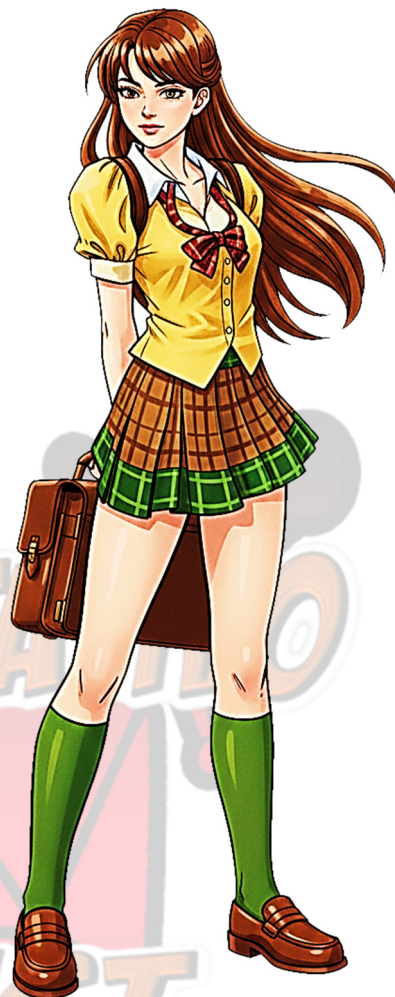
Desde que chegou ao colégio, ela bateu os olhos e se apaixonou por Joe Kusanagi e consolidou o sentimento quando este lhe prometeu torná-la sua namorada, o que ainda não aconteceu, pois ela acredita que Joe leva as lutas muito a sério e não quer atrapalhá-lo. Mas, para segui-lo de perto, tornou-se também uma lutadora, usando técnicas improvisadas dos movimentos de líder de torcida.

LEMA

“Quem é a melhor? Eu sou a melhor!”.

Aparência: você é jovem e bela e sabe que encanta a todos com seu sorriso e carisma. Além disso, suas lutas devem ser graciosas e perfeitas, pois você é assim.

Interpretando: você sabe que é muito boa no que faz e as pessoas a admiram por isso, mas garotos malvados lhe deixam insegura, principalmente Joe, que ainda lhe deve uma promessa. Você sabe que a julgam pela aparência e aceita isso, mas gosta de provar o que não é frágil.



Manobras e Poderes

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

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|------------------------|------------|-----------|-----------|
| Backflip | 8 | — (1 Fv) | 7 |
| Brain Cracker | 5 | 7 | Um |
| Elbow Smash | 7 | 7 | Um |
| Flying Body Spear | 5 | 10 (1 Fv) | 6 |
| Spinning Downward Kick | 5 | 6 (1 Fv) | Um |
| Wheel Kick | 4 | 9 (1 Fv) | 6 |

Combos: Forward para Roundhouse; Forward para Flying Body Spear; Bloqueio para Spinning Downward Kick.

Nome: Kisarah Westfield

Estilo: JKD

Time:

Jogador:

Escola:

Conceito: Líder de Torcida

Crônica: Aggressors of Dark Kombat

Equipe:

Assinatura: Risada tímida

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

| ANTECEDENTES | TECNICAS |
|-----------------------------|-----------------------------|
| Fama ●●○○○ | Apresamento ●●●○○.○○ |
| Recursos ●●○○○ | Bloqueio ●●●○○.○○ |
| Staff (Alunos) ●●●○○ | Chute ●●●●○.○○ |
| ○○○○○ | Esportes ●●●●●.○○ |
| ○○○○○ | Foco ○○○○○.○○ |
| ○○○○○ | Soco ●●●○○.○○ |
| ○○○○○ | ○○○○○.○○ |

MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip, Brain Cracker; Elbow Smash, Flying Body Spear, Foot Sweep, Jump, Kippup, Power Uppercut, Spinning Downward Kick, Throw; Wheel Kick;

RENOME

| | |
|---------------|------------|
| Glória | ●●●●●○○○○○ |
| | □□□□□□□□□□ |
| Honra | ●●●○○○○○○○ |
| | □□□□□□□□□□ |

Divisão: Estilo Livre

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 25
Derrotas: 2
Empates: 2
KO'S: 15
Lutas: 29

CHI

| |
|-------------|
| ●○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

FORÇA DE VONTADE

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

SAÚDE

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

DETALHES

Idiomas: Inglês nativo e Japonês.

Equipamentos: Bolsa escolar.

Notas:

Experiência:

BOB NELSON

Robert "Bob" Nelson é um adolescente com grandes aspirações no mundo do basquete. Sua força de vontade em realizar seus sonhos é grande, tal qual sua atratividade para se meter em confusão, tanto que Bob Nelson teve que adaptar toda sua habilidade do basquete para o combate.

Com o tempo, Bob Nelson ganhou experiência e passou a participar do circuito de lutas de rua, desenvolvendo seu Chi a ponto de usa-lo na bola de basquete para surpreender seus adversários.

LEMA

"Noite de dança"

Aparência: você ainda tem baixa estatura, mas muito carisma e agilidade nos movimentos, o que te deixa com aparência frágil que se demonstra não condizente com sua capacidade de luta.

Interpretando: você é alegre, muito comunicativo, está sempre disposto a mostrar suas capacidades seja no basquete ou em lutas, mesmo que precise entrar em confusão para isso. Seu tamanho só é problema para quem lhe subestima.



Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|---------------------|---------------------------------------|----------|-----------|
| Soco: Jab | 6 | 2 | 5 |
| Strong | 4 | 4 | 5 |
| Fierce | 3 | 6 | 4 |
| Chute: Short | 5 | 5 | 5 |
| Forward | 4 | 7 | 4 |
| Roundhouse | 2 | 9 | 4 |
| Apresamento | 4 | 5 | Um |
| Bloqueio | 8 | (-7 Abs) | — |
| Movimento | 7 | — | 8 |
| Foot Sweep | 2 | 8 | 3 |
| Jump | 7 | — | 5 |
| Kippup | -1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i> | | |
| Power Uppercut | 3 | 6 | Um |
| Throw | 2 | 7 | Um |

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|-----------------------------|------------|------------|-----------|
| Double-Hit Kick | 2 | 6/6 | 4 |
| Cartwheel Kick ¹ | 3 | 7 (1 Fv) | 7 |
| Hammer Fall | 2 | 10 (1 Fv) | Um |
| Head Butt | 4 | 6 | 3 |
| Meteor Rain* | 1 | 8(2Chi2Fv) | Um |
| Moving Uppercut* | 2 | 9/9 (1 Fv) | 5 |
| Spinning Clothesline* | 4 | 7 (1 Fv) | 3 |
| Swipe Kick | 2 | 5 (1 Fv) | Nenhum |
| Tight Press | 3 | 9 | 1 |

¹+1 por hex percorrido

Obs.: Usa com a bola de basquete*.

Combos: Apresamento para Swipe Kick para Moving Uppercut.

Nome: Bob Nelson

Estilo: Capoeira

Time:

Jogador:

Escola: Ruas

Conceito: Jogador de Basquete

Crônica: Aggressors of Dark Kombat

Equipe:

Assinatura: Breakdance

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

| ANTECEDENTES | TECNICAS |
|-------------------------|-----------------------------|
| Fama ●●○○○ | Apresamento ●●●○○.○○ |
| Recursos ●○○○○ | Bloqueio ●●●○○.○○ |
| I.P (Bola) ●●●●● | Chute ●●●○○.○○ |
| ○○○○○ | Esportes ●●●●●.○○ |
| ○○○○○ | Foco ○○○○○.○○ |
| ○○○○○ | Soco ●○○○○.○○ |
| ○○○○○ | Bola ●●●●●.○○ |

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick, Cartwheel Kick, Foot Sweep,
 Hammer Fall, Head Butt, Jump, Kippup,
 Meteor Rain*, Moving Uppercut*,
 Spinning Clothesline*, Swipe Kick, Tight Press,
 Power Uppercut*, Throw

RENOME

| | | |
|---------------|------------|----------|
| Glória | ●●●●●○○○○○ | □□□□□□□□ |
| Honra | ●●○○○○○○○○ | □□□□□□□□ |

Divisão: Estilo Livre

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 25
 Derrotas: 2
 Empates: 1
 KO'S: 21
 Lutas: 28

CHI

| | |
|------------|----------|
| ●●●●○○○○○○ | □□□□□□□□ |
|------------|----------|

FORÇA DE VONTADE

| | |
|----------|----------|
| ●●●●●●●● | □□□□□□□□ |
|----------|----------|

SAÚDE

| | |
|----------|----------|
| ●●●●●●●● | □□□□□□□□ |
|----------|----------|

| | |
|----------|----------|
| ●●●●●●●● | □□□□□□□□ |
|----------|----------|

DETALHES

Idiomas:

Equipamentos: Bola de basquete.

Notas: Usa bolas de basquete como Item de Poder para executar a Manobra "Meteor Rain" (veja em Manobras)

Experiência:

JOE KUSANAGI

Joe Kusanagi é um jovem inconsequente que encontrou no circuito de lutas de ruas um glorioso passatempo. ele passou a ganhar grande renome em Kanto, área oriental do Japão, a ponto de ser chamado de "Pantera Vermelha de Honmoku", o mais forte de Kanto. Entediado por não encontrar mais lutadores capazes na sua região, Joe começou a caminhar rumo ao oeste, enfrentando qualquer um que apareça, tentando encontrar guerreiros fortes.

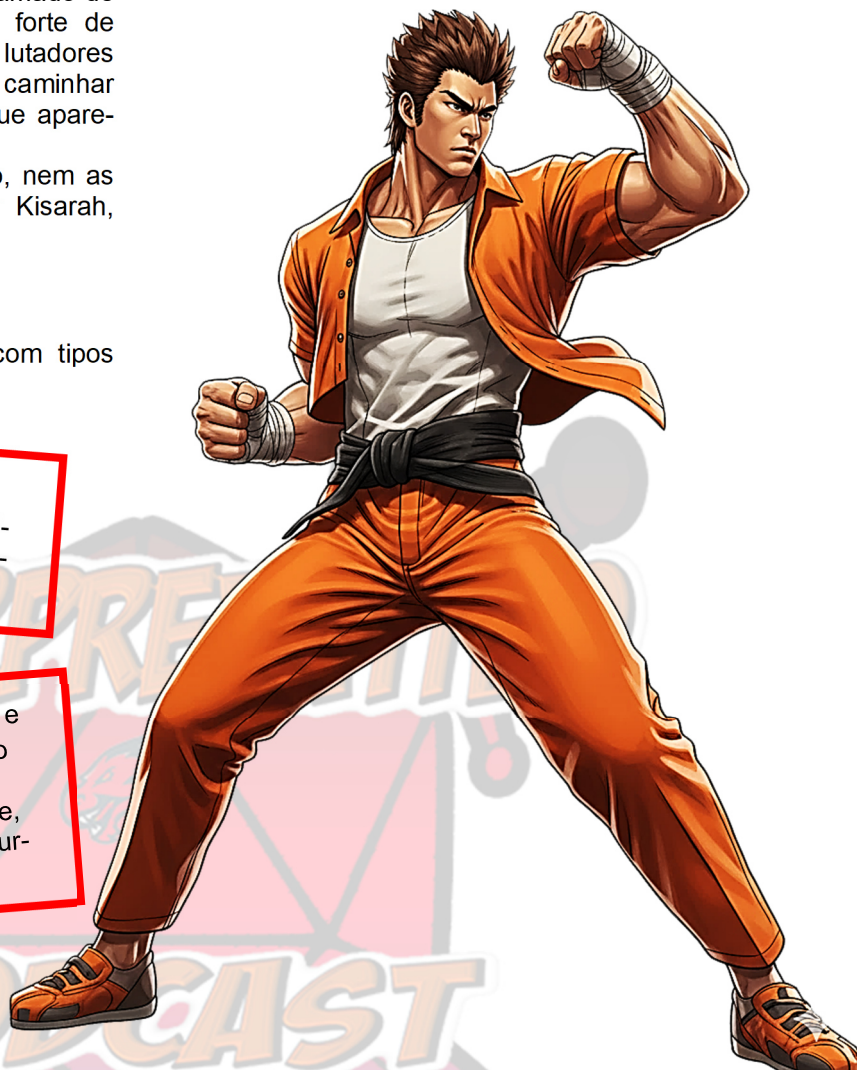
Joe não leva muito as coisas a sério, nem as pessoas. Ele, um dia, prometeu namorar Kisarah, mas nem lembra quem ela é.

LEMA

"Eu não preciso me preparar para lutar com tipos como você"

Aparência: você é jovem e usa roupas típicas de delinquentes juvenis, ou seja, uniforme escolar. Você mantém o cabelo espetado, pois o faz parecer mais imponente.

Interpretando: você sabe que é bom e gosta de expor isso verbalmente, contando seus feitos e o quanto é conhecido na sua região. Isso pode soar um pouco arrogante, mas isso já é problema de quem vai ser surrado por você.



Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|---------------------|---------------------------------------|----------|-----------|
| Soco: Jab | 7 | 8 | 4 |
| Strong | 5 | 10 | 4 |
| Fierce | 4 | 12 | 3 |
| Chute: Short | 6 | 9 | 4 |
| Forward | 5 | 11 | 3 |
| Roundhouse | 3 | 13 | 3 |
| Apresamento | 5 | 7 | Um |
| Bloqueio | 9 | (-7 Abs) | — |
| Movimento | 8 | — | 7 |
| Foot Sweep | 3 | 12 | 2 |
| Jump | 8 | — | 4 |
| Kippup | -1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i> | | |
| Power Uppercut | 4 | 12 | Um |
| Throw | 3 | 9 | Um |

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|--------------------|------------|------------|-----------|
| Backflip Kick | 5 | 11 | 2 Trás |
| Back Roll Throw | 4 | 11 | Um |
| Face Slam | 4 | 10 | Um |
| Hyper Fist | 6 | 9 (1 Fv) | Um |
| Knee Basher | 4 | 13 | Um |
| Rekka Ken* | +3 | 1 Fv/Turno | — |
| Rising Triple Kick | 5 | 10 (2 Fv) | Três |
| Vulcan Punch | 4 | 9 (1 Fv) | — |

*+3 na Velocidade dos socos básicos

Combos: Jumping Forward para Rekka Ken (Dizzy); Strong para Vulcan Punch (Dizzy).

Nome: Joe Kusanagi

Jogador:

Crônica:

Estilo: Kickboxing

Escola: Escola Particular

Equipe:

Time:

Conceito:

Assinatura: Tira a jaqueta.

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

| ANTECEDENTES | TÉCNICAS |
|----------------------|-----------------------------|
| Aliado ●○○○○ | Apresamento ●●●○○.○○ |
| Fama ●●○○○ | Bloqueio ●●●○○.○○ |
| Recurso ●●○○○ | Chute ●●●●○.○○ |
| ○○○○○ | Esportes ●●●●○.○○ |
| ○○○○○ | Foco ○○○○○.○○ |
| ○○○○○ | Soco ●●●●○.○○ |
| ○○○○○ | ○○○○○.○○ |

MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip Kick, Back Roll Throw, Face Slam,
Hyper Fist, Jump, Kippup, Knee Basher,
Power Uppercut, Rising Triple Kick,
Triple Strike, Throw, Vulcan Punch

RENOME

Glória
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 27
Derrotas: 1
Empates: 1
KO'S: 25
Lutas: 29

CHI

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

DETALHES

Idiomas:

Equipamentos:

Notas: Costuma enviar seu aliado para segurar o oponente

Experiência:

GOH KIDOKORO

Goh Kidokoro é bastante conhecido em Kansai, região oeste do Japão, como “O Espírito Forte de Naniwa”. Ele lidera um grupo de homens que tem crescido em influência no submundo das lutas e afrontado o crime na região. Goh tem objetivos grandiosos para seu grupo, como conquistar todo o Japão e, para alcançar esses objetivos, Goh usa sua arte marcial concentrada em ataques de agarrar e movimentos pouco ortodoxos, mas eficazes, como usar sua sandália Geta na cara dos adversários.

LEMA

“Outra vitória adicionada ao meu recorde pessoal”

Aparência: você é forte e gosta de mostrar os músculos. Seu estilo é uma mistura de rebeldia com os clássicos japoneses, os quais você se orgulha em ostentar, principalmente as sandálias geta.

Interpretando: seus sonhos são grandes demais para pessoas comuns, mas você não é alguém comum, mas sim o mais forte. O respeito que seus homens tem de você mostra que o caminho está sendo bem trilhado.



Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|---------------------|--------------------------------|----------|-----------|
| Soco: Jab | 5 | 8 | 3 |
| Strong | 3 | 10 | 3 |
| Fierce | 2 | 12 | 2 |
| Chute: Short | 4 | 8 | 3 |
| Forward | 5 | 10 | 2 |
| Roundhouse | 1 | 12 | 2 |
| Apresamento | 5 | 9 | Um |
| Bloqueio | 9 | (-9 Abs) | — |
| Movimento | 6 | — | 6 |
| Foot Sweep | 1 | 11 | 1 |
| Jump | 6 | — | 3 |
| Kippup | -1 em Velocidade pós Knockdown | | |
| Power Uppercut | 2 | 12 | Um |
| Throw | 1 | 11 | Um |

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|------------------|------------|------------|-----------|
| Back Breaker | 2 | 12 | Um |
| Backflip Kick | 3 | 10 | Dois |
| Brain Cracker | 3 | 11 | Um |
| Criminal Upper | 1 | 10 (1Chi) | Um |
| Flying Head Butt | 3 | 12 (1 Fv) | 6 |
| Head But | 3 | 12 | 1 |
| Pile Drive | 1 | 13 | Um |
| Rekka Ken | +3 | 1 Fv/Turno | — |
| S. Bonebreaker | 1 | 14 | Um |

Combos: Strong para Forward (Dizzy); Flying Head Butt para Pile Drive (Dizzy);

Nome: Goh Kidokoro

Jogador:

Crônica:

Estilo: JKD

Escola: Professor particular

Equipe:

Time:

Conceito: Líder de gangue

Assinatura: Comemoração

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

| ANTECEDENTES | TECNICAS |
|-----------------------------|------------------------------|
| Fama ●●●○○ | Apresamento ●●●●○.○○○ |
| Recursos ●●●○○ | Bloqueio ●●●●○.○○○ |
| Staff (gangue) ●●●●● | Chute ●●●○○.○○○ |
| ○○○○○ | Esportes ●●●○○.○○○ |
| ○○○○○ | Foco ●●●○○.○○○ |
| ○○○○○ | Soco ●●●●○.○○○ |
| ○○○○○ | ○○○○○.○○○ |

MANOBRAS ESPECIAIS

Back Breaker, Backflip Kick, Brain Cracker,
Criminal Upper, Flying Head Butt, Foot Sweep,
Head But, Jump, Kippup, Pile Drive;
Power Uppercut, Rekka Ken,
Shoulder Bonebreaker, Throw

RENOME

Glória
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra
●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 27
Derrotas: 0
Empates: 1
KO'S: 26
Lutas: 28

CHI

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

DETALHES

Idiomas: Japonês Nativo

Equipamentos:

Notas: Diz estar invicto há 18 anos..

Experiência:

LEONHALT DOMADOR

Leonhalt Domador é um lutador de rua nascido na Alemanha e conhecido como “Touro Negro” que decidiu viajar o mundo em busca de desafios e aprimoramento pessoal. Leonhalt desenvolveu um estilo de luta agressivo e acumulou vitórias por onde passou, usando seu tamanho grande e força descomunal para subjugar seus oponentes.

Leonhalt também trabalhou como domador de animais e adotou um tigre branco como mascote, que lhe acompanha em suas viagens. E, em uma dessas viagens, enquanto fugia de uma guerra, Leonhalt entrou nos EUA de forma ilegal e até hoje está foragido das autoridades, indo de país em país.

Leonhalt, quando no Japão, encontrou o dojo de Lee Hae Gwon e o derrotou, implicando na ira e desejo de vingança de Lee. Da mesma forma, criou rivalidade com Sheen Genus quando ambos lutaram.



LEMA

“Não esqueça o nome de Leonhalt”

Aparência: fisicamente, você é um colosso: mede cerca de 2,30 m de altura e pesa 180 kg, tornando-se um dos personagens mais imponentes do jogo. Sua aparência transmite brutalidade, com corpo massivo e musculoso, típico de um lutador de rua que confia na força física acima de qualquer técnica refinada. Essa estatura exagerada o torna um alvo fácil, mas também reforça sua imagem de “monstro” que domina pela pura presença.

Interpretando: você é um lutador extremamente sério e reservado, que não desperdiça palavras e prefere deixar que sua força fale por si. Sua motivação é viajar pelo mundo em busca de se tornar o mais forte, sem se importar com regras ou autoridades.

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|---------------------|---------------------------------------|----------|-----------|
| Soco: Jab | 5 | 8 | 3 |
| Strong | 3 | 10 | 3 |
| Fierce | 2 | 12 | 2 |
| Chute: Short | 4 | 8 | 3 |
| Forward | 3 | 10 | 2 |
| Roundhouse | 1 | 12 | 2 |
| Apresamento | 3 | 9 | Um |
| Bloqueio | 7 | (-9 Abs) | — |
| Movimento | 6 | — | 6 |
| Foot Sweep | 1 | 11 | 1 |
| Jump | 6 | — | 3 |
| Kippup | -1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i> | | |
| Power Uppercut | 2 | 12 | Um |
| Throw | 1 | 11 | Um |

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|-------------------|------------|------------|-----------|
| Dashing Shoulder | 2 | 13 (1 Fv) | 5 |
| Double-Hit Kick | 1 | 9/9 | 2 |
| Double-Hit Punch | 2 | 9/9 | 2 |
| Ear Pop | 2 | 5 | 2 |
| Face Slam | 2 | 12 | Um |
| Flying Heel Stomp | 3 | 9 (1 Fv) | 5 |
| Power Stomp | 1 | 13/9(1 Fv) | Um |
| Stomach Pump | 3 | 13 | Um |

Combos: Dashing Shoulder para Ear Pop (Dizzy); Double-Hit kick para Double-Hit Punch para Power Stomp (Dizzy);

Nome: Leonhalt Domador

Estilo: Sambo

Time:

Jogador:

Escola: Ruas

Conceito: Lutador de rua

Crônica: Aggressors of Dark Kombat.

Equipe:

Assinatura: Vira de costas

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

| ANTECEDENTES | TECNICAS |
|-----------------------|------------------------------|
| Fama ●●○○○ | Apresamento ●●●●○.○○○ |
| Mascote ●●●●○ | Bloqueio ●●●●○.○○○ |
| Recursos ●●○○○ | Chute ●●●○○.○○○ |
| ○○○○○ | Esportes ●●●○○.○○○ |
| ○○○○○ | Foco ○○○○○.○○○ |
| ○○○○○ | Soco ●●●●○.○○○ |
| ○○○○○ | ○○○○○.○○○ |

MANOBRAS ESPECIAIS

| |
|-----------------------------------------------|
| Dashing Shoulder, Double-Hit Kick, |
| Double-Hit Punch, Ear Pop, Face Slam; |
| Flying Heel Stomp; Power Stomp, Stomach Pump; |
| |
| |
| |
| |
| |

RENOME

| |
|---------------|
| Glória |
| ●●●●●●●●●●○○○ |
| □□□□□□□□□□ |
| Honra |
| ●●○○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

Divisão: Estilo Live
Posto: 6
Situação Atual

Vitórias: 28
 Derrotas: 1
 Empates: 0
 KO'S: 26
 Lutas: 29

CHI

| |
|-------------------------|
| ●●○○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |
| FORÇA DE VONTADE |
| ●●●●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

SAÚDE

| |
|---------------|
| ●●●●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |
| ●●●●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

DETALHES

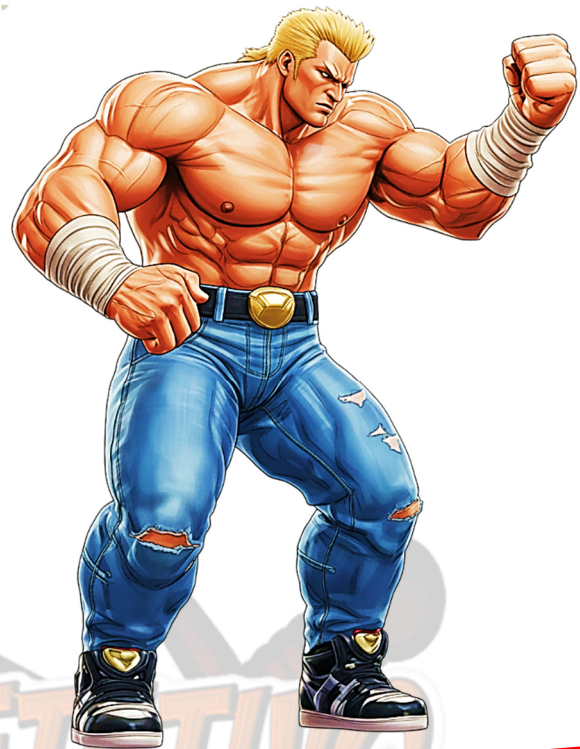
| |
|-----------------------------------------|
| Idiomas: Alemão e Espanhol. |
| Equipamentos: |
| |
| Notas: Tigre branco como mascote |
| |
| Experiência: |

SHEEN GENUS

Sheen Genus é um lutador canadense de coração puro conhecido como "Leão Voador". Quando em batalha, no entanto, ele é bastante brutal. Ele e quatro outros lutadores foram expulsos de uma grande organização canadense de luta livre profissional por usar força em demasia nos oponentes.

Frustrado por não encontrar alguém tão forte quanto ele, Sheen Genus pretende criar sua própria divisão de luta livre e viaja o mundo em busca de membros fortes para se juntar a ele. Em um desses desafios, Sheen conheceu Leonhalt e o convidou para sua própria divisão de luta livre, o que acontecerá em breve.

Para aumentar sua fama, ele instalou um ringue nos porões de um bar no Japão, o qual usa como arena própria.



LEMA

"Você mostrou o que é capaz, mas é melhor treinar um pouco mais"

Aparência: fisicamente, você é um homem enorme e musculoso, medindo cerca de 2,05 m de altura e pesando 145 kg. Você tem cabelos loiros em estilo mullet, bem na moda vigente dos anos 80 e 90. Seu visual mistura elementos de um wrestler clássico com roupas casuais, como jeans rasgados e camisas simples.

Interpretando: você é leve, bem-humorado, e muito competitivo. Você também é ambicioso e busca reconhecimento e respeito no mundo das artes marciais. Sua rivalidade com Leonhalt Domador é marcada mais pela disputa esportiva do que por ódio, reforçando sua postura de atleta que valoriza o espetáculo e a superação.

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|---------------------|---------------------------------------|---------|-----------|
| Soco: Jab | 5 | 9 | 3 |
| Strong | 3 | 11 | 3 |
| Fierce | 2 | 13 | 2 |
| Chute: Short | 4 | 8 | 3 |
| Forward | 3 | 10 | 2 |
| Roundhouse | 1 | 12 | 2 |
| Apresamento | 3 | 10 | Um |
| Bloqueio | 7 | (- Abs) | — |
| Movimento | 6 | — | 6 |
| Foot Sweep | 1 | 11 | 1 |
| Jump | 6 | — | 3 |
| Kippup | -1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i> | | |
| Power Uppercut | 2 | 13 | Um |
| Throw | 1 | 12 | Um |

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|-------------------|------------|------------|-----------|
| Back Breaker | 2 | 13 | Um |
| Buffalo Punch | 1 | 15 | Um |
| Dashing Shoulder | 2 | 13 (1 Fv) | 5 |
| Drop Kick | 2 | 11 | Um |
| Face Slam | 2 | 13 | Um |
| Flying Knee Trust | 4 | 10 (1Fv) | 4 |
| Hundred Hand Slap | 1 | 10 (1 Fv) | Um |
| Pin | 2 | 12/10(1Fv) | 4/— |
| S. Bonebreaker | 1 | 15 | Um |
| Shoulder Throw | 1 | 10 | Um |
| S. Tight Press | 1 | 17 (2 Fv) | Dois |
| Wheel Kick | 2 | 11 (1 Fv) | — |

Combos: Throw para Pin; Strong para Buffalo Punch (Dizzy); Movimento para Spinning Tight Press.

Nome: Sheen Genus

Jogador:

Crônica:

Estilo: Luta Livre

Escola: Própria

Equipe:

Time:

Conceito: Lutador Profissional

Assinatura: Polegar para baixo

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

| ANTECEDENTES | TECNICAS |
|----------------------|-----------------------------|
| Aliado ●●●●○ | Apresamento ●●●●●.○○ |
| Apoio ●●○○○ | Bloqueio ●●●●○.○○ |
| Fama ●●○○○ | Chute ●●●○○.○○ |
| Recurso ●●●○○ | Esportes ●●●○○.○○ |
| ○○○○○ | Foco ○○○○○.○○ |
| ○○○○○ | Soco ●●●●●.○○ |
| ○○○○○ | ○○○○○.○○ |

MANOBRAS ESPECIAIS

Back Breaker, Buffalo Punch, Dashing Shoulder, Drop Kick, Face Slam, Flying Knee Trust, Foot Sweep, Hundred Han Slap, Jump, Kippup, Shoulder Bonebreaker, Shoulder Throw, Spinning Tight Press, Suplex, Pin, Power Uppercut, Throw, Wheel Kick

RENOME

| |
|---------------|
| Glória |
| ●●●●●○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |
| Honra |
| ●●●○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

Divisão: Tradicional

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 28
Derrotas: 1
Empates: 0
KO'S: 27
Lutas: 29

CHI

| |
|-------------|
| ●○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

FORÇA DE VONTADE

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

SAÚDE

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

DETALHES

Idiomas: Inglês nativo e Japonês.

Equipamentos:

Notas: Possui sua própria organização de Luta Livre.

Experiência:

LEE HAE GWON

Lee Hae Gwon nasceu na Coreia em 1973 e desde jovem se dedicou às artes marciais, tornando-se especialista em Taekwondo e Kung Fu. Mais tarde, mudou-se para o Japão, onde abriu uma academia e passou a ensinar sua filosofia de disciplina e força. Sua vida mudou quando o ginásio foi destruído por Leonhalt Domador, um lutador rival.

LEMA

“Ainda bem que eu treinei mais que você!”.

Aparência: você é alto, com físico definido e postura firme., preferindo roupas simples de treino, geralmente calças leves e camiseta justa, que destacam sua agilidade. Seus movimentos são rápidos e fluidos, transmitindo a sensação de energia explosiva e controle absoluto sobre o corpo.

Interpretando: carismático e confiante, você é disciplinado e determinado, mas também possui uma energia vibrante que o torna marcante. Você acredita na força interior e na superação, encarando cada luta como uma oportunidade de provar sua filosofia. Apesar de sua busca por vingança, mantém um espírito justo, lutando não apenas por si, mas para mostrar o verdadeiro valor das artes marciais.



Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|---------------------|--------------------------------|----------|-----------|
| Soco: Jab | 7 | 8 | 5 |
| Strong | 5 | 10 | 5 |
| Fierce | 4 | 12 | 4 |
| Chute: Short | 6 | 10 | 5 |
| Forward | 5 | 12 | 4 |
| Roundhouse | 3 | 14 | 4 |
| Apresamento | 5 | 8 | Um |
| Bloqueio | 9 | (-8 Abs) | — |
| Movimento | 8 | — | 8 |
| Foot Sweep | 3 | 13 | 3 |
| Jump | 8 | — | 5 |
| Kippup | -1 em Velocidade pós Knockdown | | |
| Power Uppercut | 4 | 12 | Um |
| Throw | 3 | 10 | Um |

Manobras e Poderes

| | Velocidade | Dano | Movimento |
|--------------------|----------------------------------|------------|-----------|
| Ax Kick | 4 | 12 | 3 |
| Double-Hit Landing | 4 | 10/10 | 7 |
| Double-Hit Kick | 3 | 9/9 | 4 |
| Elbow Smash | 7 | 11 | Um |
| Flying Knee Trust | 6 | 12 (1Fv) | 6 |
| Flying Trust Kick | 5 | 16 (1Fv) | 3 |
| Hammer Fall | 2 | 15 (1Fv) | Um |
| Hundred Hand Slap | 3 | 9 (1 Fv) | Um |
| Kick Defense | 9 | -12/-6 Abs | — |
| Rekka Kyaku | +3 na Velocidade de Chute Básico | | |
| Stomach Pump | 5 | 12 | Um |

Combos: Double-Hit Landing para Rekka Kyaku (Dizzy); Elbow Smash para Flying Trust Kick; Throw para Double-Hit Landing (Dizzy);

Nome: Lee Hae Gwon

Estilo: Tae Kwon Dô (Wu Shu)

Time:

Jogador:

Escola: Professor particular

Conceito: Professor de luta

Crônica: Aggressors of Dark Kombat.

Equipe:

Assinatura: Cambalhota

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

VANTAGENS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Chi Kun Healing, Chi Push, Double-Hit Landing,
 Double-Hit Kick, Elbow Smash,
 Flying Knee Trust, Flying Trust Kick,
 Foot Sweep, Hammer Fall, Hundred Hand Slap,
 Jump, Kick Defense, Power Uppercut,
 Stomach Pump, Throw

RENOME

| |
|---------------|
| Glória |
| ●●●●○.○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |
| Honra |
| ●●●●○.○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

Divisão: Tradicional

Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 27
 Derrotas: 1
 Empates: 1
 KO'S: 23
 Lutas: 29

CHI

| |
|------------|
| ●●●○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

FORÇA DE VONTADE

| |
|------------|
| ●●●○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ |

SAÚDE

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

| |
|------------|
| ●●●●●●●●●● |
| □□□□□□□□□□ |

DETALHES

Idiomas: Coreano nativo e Japonês.

Equipamentos:

Notas: Possui uma academia de Tae Kwon Dô.

Experiência:

FUNEKEI YOSHIDA

Funekei Yoshida sempre foi um assassino para a *Yakuza* no Japão, e passou a vida servindo de assassino a mando da organização criminosa, acumulando vítimas ano após ano. Yoshida é agora alguém acima, pois conseguiu conquistar seu espaço dentro da organização e comandar sua própria facção que, mesmo sendo de sua liderança, segue os preceitos e responde à *Yakuza*.

Yoshida agora tem como objetivo expandir os negócios da *Yakuza* e foi designado para implantar sua política de negócios em Little Tokyo de Los Angeles. Lá sua facção, conhecida como Garra de Ferro, usa uma cervejaria local como centro de produção e distribuição de metanfetamina para lucro pessoal e da organização.

Possivelmente, Yoshida planeja ampliar os negócios da organização dentro de *Los Angeles* e, futuramente, formar um conselho dentro dos EUA, reunindo-se com os outros membros da organização. Mesmo que, para isso, ele precise voltar a usar sua *katana* e assassinar seus opositores.

APARÊNCIA

Yoshida já está na meia idade, mas mantém a boa forma e imponência de um líder da *Yakuza*,



com inúmeras tatuagens e feições duras.

PERSONALIDADE

Yoshida beira a loucura, agindo sempre no limite da razão e, muitas vezes, cruzando a linha.

Ele tem gosto peculiar por matar suas vítimas com sua *katana* e, sempre que possível, filmá-las e guardar em seu arquivo pessoal, principalmente mulheres.

LEMA

“Você sabe o que fazemos com quem desperdiça nosso dinheiro? Nós cortamos seus dedos”

| | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------------------|----|
| Nome: Funekei Yoshida | | | | Estilo: Karate | | Assinatura: Olhar Louco | |
| Força | ●●●●○ | Carisma | ●●●●○ | Percepção | ●●●●○ | Honra: — | |
| Destreza | ●●●○○ | Manipulação | ●●●●○ | Inteligência | ●●●○○ | Glória: — | |
| Vigor | ●●●○○ | Aparência | ●●●●○ | Raciocínio | ●●●○○ | Posto: — | |
| Habilidades | | | | Manobras e Poderes | | | |
| Administrar | ●●●●○ | Publicidade | ●●●○○ | Soco: Jab | 5 | 5 | 2 |
| Interrogação | ●●●●○ | Segurança | ●●●○○ | Strong | 3 | 7 | 2 |
| Intimidação | ●●●●○ | Estilos | ●○○○○ | Fierce | 2 | 9 | 1 |
| Manha | ●●●●○ | Finanças | ●●●○○ | Chute: Short | 4 | 6 | 2 |
| Prontidão | ●●○○○ | Linguística | ●○○○○ | Forward | 3 | 8 | 1 |
| Condução | ●●○○○ | Mistérios | ●●○○○ | Roundhouse | 1 | 10 | 1 |
| Luta às Cegas | ●●●○○ | | ○○○○○ | Apresamento | 3 | 6 | Um |
| Antecedentes | | | | Bloqueio | 7 | (-5 Abs) | — |
| Apoio (<i>Yakuza</i>) | ●●●●● | Sensei | ●●○○○ | Movimento | 8 | — | 4 |
| Fama | ●●●○○ | Staff | ●●●○○ | Katana Jab | 5 | 8 | 2 |
| Recursos | ●●●●○ | | ○○○○○ | Katana Strong | 3 | 10 | 2 |
| Técnicas | | | | Katana Fierce | 2 | 12 | 1 |
| Soco | ●●○○○ | Apresamento | ●●○○○ | Katana Agressiva | 1 | 13(1Fv) | 1 |
| Chute | ●●○○○ | Esportes | ●●○○○ | Katana Aparar | 7 | (-8 Abs) | 2 |
| Bloqueio | ●●○○○ | Espada | ●●●●● | | | | |
| Chi | | Força de Vontade | | | | | |
| ●○○○○○.○○○○○ | | ●●●●●.○○○○○ | | | | | |
| □□□□□.□□□□□ | | □□□□□.□□□□□ | | | | | |
| Saúde | | | | | | | |
| ●●●●●●●●●●.●●●●●○○○○○ | | | | | | | |
| □□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□ | | | | | | | |
| | | | | Katana | +1 | +3 | +0 |
| Combos: Katana Strong para Katana Fierce; Katana Aparar para Katana Agressiva; | | | | | | | |

MANOBRAS

Aggressors of Dark Kombat é um jogo de luta muito parecido com *Street Fighter*, porém seu charme está na jogabilidade que une luta 2d e *Beat 'em Up* com movimentação por todo o cenário, sem que seja apenas por saltos. Dessa forma, o lutador fica livre para ir e vir em um ambiente “quase” 3d.

Além disso, cada lutador tem muitos “sprites” o que acarreta numa gama enorme de manobras para cada lutador. Muitas dessas manobras já são cobertas pelas manobras presentes no livro básico, outras são vistas em suplementos já lançados e reproduzidas aqui com a indicação entre parênteses de onde apareceram. Alguns movimentos, no entanto, precisam de novas regras, pois, ou são únicas ou se diferenciam dos efeitos das manobras especiais já existentes.

O número de golpes de cada lutador no jogo é acentuado nos “agarrões”, onde cada lutador, tem o mínimo de 4 golpes com esse mesmo efeito de agarrar o oponente e realizar algum movimento. Dessa forma, todas as fichas foram feitas com o mínimo necessário, para não se repetir em manobras e utilizando apenas aquelas mais características de cada um. Mesmo assim, a seguir teremos, além da lista de Manobras de outros suplementos, Manobras novas que podem ser usadas pelos PC's com a autorização do narrador.

SOCO

As Manobras de Soco de *Aggressors of Dark Kombat* já são cobertas nas regras do livro básico de SFRPG, mas as que são vistas em suplementos estão reproduzidas aqui, com a devida indicação da publicação original. Apenas duas manobras são inéditas, mas devem ser analisadas pelo Narrador.

Dashing Shoulder (Tempos de Glória)

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, 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

Double-Hit Punch (TKOF)

Pré-requisitos: Soco ●●,

Pontos De Poder: Boxe, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Kung Fu 1, Outros 2

Como no *Double-Hit Kick*, o lutador desfere um soco duplo, geralmente acertando no estômago e na face do oponente.

Sistema: O dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

Moving Uppercut

Pré-requisitos: Soco ●●, Esportes ●●, Jump, Power Uppercut

Pontos De Poder: Qualquer Estilo 3.

Lutadores treinam para tirar o *Power Uppercut* do chão e acabam criando um golpe desajeitado, mas ainda eficaz, que usa as duas mãos, acerta um golpe baixo no estômago e outro no queixo, enquanto realiza o salto.

Sistema: O dano é rolado duas vezes com o modificador abaixo. Alvos que estejam em Manobra Aérea sofrem apenas um dos danos. Em ambos os casos, o Moving Uppercut causa *Knockdown*.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +2/+2

Movimento: +0

Vulcan Punch (TKOF)

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Hyper Fist

Pontos De Poder: Forças Especiais 2, Boxe, Kickboxing Ocidental 3, Outros 5.

O *Hyper Fist* tornou-se uma manobra útil e que foi levada a outro nível por diversos lutadores. Alguns mantêm apenas um punho na manobra e outros usam os dois, mas sempre finalizam com um poderoso golpe que derruba o adversário.

Sistema: funciona de forma igual ao *Hyper Fist*, exceto que possui modificadores diferentes e causa *Knockdown*.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: Nenhum

CHUTE

Aggressors of Dark Kombat é um jogo criativo em algumas Manobras Especiais e as manobras de Chute mostram essa criatividade, pois são movimentos que ainda não foram cobertos nas regras de SFRPG, mesmo que algumas sejam muito semelhantes à manobras já publicadas em suplementos (e reproduzidas aqui com a devida indicação).

Double-Hit Landing

Pré-requisitos: Chute ••, Esportes ••, Jump, Double-Hit Kick

Pontos De Poder: Kickboxing Ocidental, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ler Drit, Muay Thai, Ninjitsu, Savate, Sambo, Silat, Sumô, Wu Shu 1; Outros 2

Lutadores que dominam o *Double-Hit Kick* passaram a tentar inúmeras variações, uma delas foi pensada para acertar após um *Jump* bem sucedido.

Sistema: A Manobra é a união de *Jump* com *Double-Hit Kick*, logo, se beneficia do melhor de ambos e pode se esquivar de projéteis como o *Jump*.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: +2

Drop Kick

Pré-requisitos: Chute ••, Kippup

Pontos De Poder: Qualquer 1.

O lutador se joga no chão aparentemente de forma displicente, mas deixa o pé erguido em um chute que entra como um gancho.

Sistema: Por se jogar no chão, o lutador sofre automaticamente um *Knockdown* e evita ataques aéreos com essa manobra, como em uma manobra de agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

Hammer Fall

Pré-requisitos: Chute •••, Apresamento ••, Esportes ••

Pontos De Poder: Qualquer Estio 4.

O lutador que usa essa manobra não busca pegar leve. Ele agarra o oponente e salta, esticando o corpo retilineamente com o corpo do oponente em pé, mas invertido, cabeça com cabeça, para, então, levantar o rosto do alvo e, unindo os dois joelhos, “martelar” alvo no rosto com toda a força até o chão. Lutadores menores usam os pés ao invés do joelho.

Sistema: A manobra causa *Knockdown* se causar dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

Multiple Stomp (TKOF)

Pré-requisitos: Esportes •••, Flying Heel Stomp

Pontos De Poder: Kung Fu, Wu Shu, Forças Especiais 3, Outros 4

Muitos lutadores convertem seu pisão em vários chutes em apenas um salto. Eles vão trocando de perna e desferindo os golpes.

Sistema: Role o dano três vezes com os modificadores abaixo. É uma manobra aérea em linha reta, e pode se esquivar de projéteis como o *Jump*. Oponentes em manobras de agachamento ainda serão atingidos pelo último chute.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

Power Stomp

Pré-requisitos: Chute •••

Pontos De Poder: Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio 4, Sambo, Forças Especiais 5.

O lutador foca toda a força no chute que, quando acerta, arremessa o oponente.

Sistema: Funciona como o *Throw*, mas é calculado com técnica de Chute e rola duas vezes o dano, uma quando acerta o chute e outra quando a vítima cai no chão, sofrendo *Knockdown*.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2.

Dano: +4/+0

Movimento: Um

Rekka Kyaku

Pré-requisitos: Chute •••, Esportes ••

Pontos De Poder: Kung Fu 4; Kickboxing Ocidental, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Wu Shu 5

Lutadores que preferem os chutes adaptaram a filosofia por trás do *Rekka Ken* e passaram a treinar incansavelmente para adaptar para chutes.

Sistema: A Manobra funciona como o *Rekka Ken*, mas para os chutes básicos.

Custo: 1 Força de Vontade por Turno

Velocidade: +2

Dano: —

Movimento: —

Spinning Downward Kick

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

Pontos De Poder: Qualquer 4.

Líderes de torcida tentaram imitar alguns movimentos dos lutadores profissionais e criaram um movimento útil para iniciantes. O lutador salta o máximo que consegue e desce com as pernas abertas, acertando várias vezes quem está ao seu redor

Sistema: o lutador pode saltar de projéteis e acertar todos os alvos nos hexágonos adjacentes ao seu redor. O Dano é rolado três vezes e ele termina a manobra agachado.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Um

Wheel Kick (TKOF)

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

Pontos De Poder: Capoeira, 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

Aggressors of Dark Kombat tem uma mecânica bem interessante na hora de bloquear apresamentos e reverter mudando os papéis entre atacante e defensor. Isso poderia ser emulado de forma mais simplória com o gasto de 1 Ponto de Força de Vontade para mudança de Manobra, mas dessa forma ficaria genérico e abusivo, pois qualquer um poderia fazer, mesmo aqueles com bons níveis ou não treinados em manobras de Apresamento ou Bloqueios. Por mais que no jogo seja apresentado assim, é mais interessante especializar essa mecânica para uma Manobra Especial e deixar que, durante a Crônica, os jogadores sejam surpreendidos quando um oponente puder realizar a reversão.

Reverse Pin

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

Pontos De Poder: Aikidô, Jiu Jitsu, Lua, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Tai Chi Chuan 2; Baraqah, Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Kung Fu, Silat, Wu Shu 3; Forças Especiais 4; Outros 5

Lutadores acostumados com lutas agarradas, com muitos arremessos, prensas e torsões não se limitam em sofrer o efeito de um agarrão e o revertem para que se beneficiem e eles se tornem o executante da manobra.

Sistema: A Manobra deve ser jogada como um Bloqueio, pois funciona apenas para bloquear e reverter um apresamento, seja por escolha ou troca com gasto de Força de Vontade quando a carta for baixada. Porém, ao invés de bloquear o alvo escolhe uma Carta de Manobra de Apresamento e, caso obtenha mais sucesso que o atacante, consegue reverter o Apresamento, ainda no mesmo Turno. Essa Manobra pode funcionar em conjunto com *Grappling Defense* (interrompendo a defesa para uma reversão), mas não com *Disengage*, pois o intuito é reverter e não fugir do apresamento sofrido.

Revertendo com sucesso, o apresamento pode ser revertido novamente, mas apenas no próximo Turno, pois a ação de ambos já está resolvida.

Custo: Nenhum

Velocidade: —

Dano: —

Movimento: —

APRESAMENTO

Os Apresamentos são numerosos em *Aggressors of Dark Kombat*, cada personagem tem pelo menos três formas diferentes. Geralmente os personagens têm *Throw*, *Air Throw* e um Apresamento Sustentado. Outras variações existem, mas já são abordadas nas regras de SFRPG. Logo, as Manobras a seguir mostram apenas as variações que possam ser levadas a transformarem-se em Manobras Especiais, caso aprovadas pelo Narrador, e sofrem influência de outras obras com movimentos semelhantes ou idênticos.

Legendary Bonebreaker

Pré-requisitos: Apresamento ••••, Esportes •••, Jump, Shoulder Bonebreaker

Pontos De Poder: Forças Especiais, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 4; Outros 5

Lendas contam que um lutador de outro planeta inventou essa manobra visualmente espetacular. O lutador apresa o alvo e o vira de cabeça para baixo, de forma a encaixar o ombro de ambos. Após isso ele salta girando o corpo para aterrissar sentado e segurando o alvo pelas pernas. Toda a energia da queda é transferida para os ossos do alvo que, geralmente, cai derrotado.

Sistema: A manobra causa *Knockdown* se causar dano. Porém, ela só pode ser usada para se esquivar de projéteis quando um alvo já estiver apresado. Além disso, faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento e Velocidade de todas as Manobras por conta das dores na coluna.

Caso seja derrotado com essa Manobra, o alvo deve fazer um teste de Vigor imediato e atingir o mesmo número de sucessos que danos agravados para evitar que cada dano agravado o afete por meses, ao invés de dias.

Custo: 2 Chi + 2 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Um

Kneel Spinebreaker

Pré-requisitos: Apresamento ••••, Chute ••

Pontos De Poder: Sanbo 2; Forças Especiais, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana 3; Outros 4

O lutador agarra o alvo e o ergue, deixando-o na horizontal, então desce alvo de encontro ao joelho de forma a acertar as vertebraes espinhais.

Essa manobra é mal vista em muitos torneios tradicionais, mas os circuitos de luta de rua não a odeiam, apesar de ainda demonizarem seu uso, pois mais de um lutador já sofreu lesões graves ao ser alvo dessa manobra.

Sistema: Ela causa *Knockdown* se causar dano e faz com que a vítima sofra penalidades de -2 no Movimento e Velocidade de todas as Manobras nos próximos dois turnos por conta das dores na coluna.

Caso seja derrotado com essa Manobra, o alvo deve fazer um teste de Vigor imediato e atingir o mesmo número de sucessos que danos agravados

para evitar que cada dano agravado o afete por meses, ao invés de dias.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Um

Shoulder Bonebreaker

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

Pontos De Poder: Forças Especiais, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 3; Outros 4

O lutador ergue o alvo pelos ombros e salta para aterrissar de forma agachada de joelhos e passar toda a energia do impacto para o corpo do oponente.

Sistema: A manobra causa *Knockdown* se causar dano. Porém, ela só pode ser usada para se esquivar de projéteis quando um alvo já estiver apesado.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

Shoulder Throw (TKOF)

Pré-requisitos: Apresamento •••, Esportes ••, Throw

Pontos De Poder: Sanbo, Forças Especiais 3 Jiu Jitsu, 4, Outros 5.

Esta técnica foi desenvolvida por lutadores que estavam frustrados com oponentes que rolavam para absorver o impacto de seus arremessos. Eles então agarram o oponente e arremessa o para cima que, então, cai em seu ombro, para depois arremessá-lo no chão.

Sistema: Causa *Knockdown* e arremessa o oponente a 1 hexágono de distância do personagem, porém, que o dano é rolado 2x e oponente não se beneficia do uso de *Breakfall*.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Um

Spinning Tigh Press

Pré-requisitos: Apresamento ••••, Esportes ••••, Jump, Tigh Press

Pontos De Poder: Forças Especiais, Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sambo 2; Outros 3

Lutadores de Luta Livre gostam de elevar o nível de show com suas manobras acrobáticas. Eles saltam e agarram o alvo usando o *Tigh Press* para se erguerem junto com o oponente no ar em giros acelerados sobre o próprio eixo, pousando de forma destrutiva no chão.

Sistema: A manobra causa *Knockdown* se causar dano e pode saltar de projéteis.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Dois

ESPORTES

Aggressors of Dark Kombat usa poucas manobras de esportes de forma diferentes das já conhecidas.

Swipe Kick

Pré-requisitos: Chute •••, Esportes ••••, Double-Hit Kick

Pontos De Poder: Capoeira, Forças Especiais, Savate 3, Outros 4.

Dançarinos de rua inspiraram esse movimento que gira o corpo no chão enquanto apoia as mãos, deixando as pernas para cima e, no caso da versão para lutas, prontas para desferir chutes a cada giro do corpo. Os chutes acertam as pernas e o estômago do oponente.

Sistema: A manobra é um agachamento que acerta três vezes.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Nenhum

FOCO

Aggressors of Dark Kombat não possui personagens com grandes níveis de foco, mas, curiosamente, possui uma manobra oriunda de um personagem que não tem qualquer outra indicação de ser bom em Foco.

Meteor Rain

Pré-requisitos: Foco •••••, Flying Fireball, Jump, Repeat Fireball

Pontos De Poder: Karatê Shotokan, Wu Shu 2; Kabaddi, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Soul Power 3.

Alguns lutadores dedicam suas vidas aos poderes destrutivos do Chi e vivem o suficiente para desenvolver a capacidade de fazer chover projéteis sobre seus alvos, enquanto eles, aparentemente, pairam no ar.

Sistema: A manobra é idêntica à *Flying Fireball*, exceto que o lutador executa os projéteis no meio do Movimento, podendo ser interrompido em pleno ar. Os alvos podem se esquivar dos projéteis apenas com Movimento, o que é raro, pois a Manobra funciona melhor com alvos em *Knockdown* para estarem vulneráveis aos projéteis. As restrições de linha de visão ainda se aplicam e o Foco limita o número de projéteis arremessados.

Custo: 2 Chi + 2 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Um



ALINHE OS CHAKRAS E
CONCENTRE SEU CHI!

MASSACRE NO BAIRRO JAPONÊS É UMA AVENTURA
PRÓPRIA PARA **STREET FIGHTER: O**
JOGO DE RPG DESAFIANDO OS JOGADORES
EM LUTA DIRETA CONTRA A YAKUZA EM LITTLE TOKYO!

**STREET
FIGHTER**
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**