

STREET FIGHTER RPG



ATENÇÃO:

Esta é uma versão não oficial, adaptada de forma amadora ao português do Brasil, rediagramada, com imagens pegadas da internet, muitas vezes alteradas e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela Capcom ou quaisquer outras partes envolvidas.

Ela visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feita de fãs para fãs.

www.sfrpg.com.br

www.drakontinosrpg.blogspot.com

Créditos nacionais:

Adaptação do game: Arnaldo Ferrão.

Agradecimentos especiais à G.Rabello, E.Souza, I.Muller, Himsy, J.Aragão e P.Vitiello. Sem vocês este artigo não sairia, obrigado pelas preciosas dicas e ajuda na criação dos grids de batalha e de personagens.

Todos os personagens e locais aqui citados são marcas registradas de Capcom Ltd.

O enredo do jogo é diretamente baseado nos quadrinhos “Xenozoic Tales” de Mark Schultz, cuja primeira edição foi lançada em 1987, e no Arcade de 1992.

Todas as informações utilizadas para criação deste artigo foram retiradas de: Street Fighter RPG – 20 anos, Tempo de Glórias, Guia do Circuito, revistas Punho do Guerreiro e artigos/imagens de internet sobre Cadillacs e Dinossauros.

HISTÓRIA

A poluição causada pelos humanos ao planeta Terra a tornou praticamente inabitada, além de uma série de desastres naturais que destruiu cidades e matou milhões de pessoas. Para sobreviver, os humanos em todo o mundo começam a construir cidades subterrâneas nas montanhas, até que em um certo ponto todos começam a viver lá.

O ano atual é 2513, 600 anos se passaram desde o ocorrido e então as pessoas começam a decidir se deviam ou não retornar a superfície. Quando o fazem, eles encontram... **Dinossauros!!** Aqueles que acreditava-se extintos estão de volta e andam livremente pela Terra. Isso não impede os humanos, que logo começam a voltar à superfície.

Os dinossauros porém, parecem bem diferentes do que imaginavam, e os humanos

começam a se dar bem com os mesmos, vivendo em sintonia.

Pouco tempo atrás, começou a aparecerem dinossauros furiosos, atacando tudo o que eles veem pela frente.

Há também um grupo de humanos conhecido como "**Mercadores Negros**" que caçam dinossauros por dinheiro. Foi descoberto, que os próprios, também estão por trás dos ataques dos dinossauros às vilas e cidades.

A fim de colocar as coisas em ordem novamente, Jack Tenrec, Hannah Dundee, Mustapha Cairo e Mess O'Bradovich, apoiados por outras pessoas, decidem juntar-se contra as ações dos **Mercadores Negros** e iniciam uma busca aos membros e seus líderes.



PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Como esta aventura se trata de uma sequência sem cartel de lutas, criei uma tabela que definirá qual o Posto do Personagem pelo número de experiência ganha durante o jogo, e não pelo total de lutas.

O ideal seria os PJs receberem os Pontos de Experiências, referentes ao Posto, somente após cada chefe de nível ser vencido, ou o MJ pode dividir esses pontos por desafio no capítulo.

Obs.: Esta tabela **não é oficial**.

POSTO	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	PONTOS TOTAIS
1	Personagens iniciantes criados de acordo com as regras normais, incluindo os 15 pontos de bônus iniciais	0
2	+20 XP	20 XP
3	+25 XP	45 XP
4	+30 XP	75 XP
5	+35 XP	110 XP
6	+40 XP	150 XP
7	+45 XP	195 XP
8	+50 XP	245 XP
9	+55 XP	300 XP
10	+100 XP	400 XP

REGRAS PARA DINOSSAUROS EM FRENESI

* Todo dinossauro, ou outro animal, entrará em frenesi caso sofra qualquer tipo de ataque, seja pelos Mercadores Negros ou pelos personagens dos jogadores (PJs).

* Veja outras regras para frenesi em “Controlando o Lado Animal” no livro básico de 20 anos, pág. 37.

PERSONAGENS / NPC'S

Jack Tenrec

É o mais balanceado personagem do jogo, misturando habilidade, força e velocidade. Sua desvantagem é o curto alcance de seus golpes.

Jack Tenrec é o personagem principal em Cadillacs e Dinossauros. Ele tem sua própria garagem e é muito bom em restaurar Cadillacs. Aparentemente ele tem seu próprio **Alossauro** de estimação, que ele mesmo criou, e é seu “cão guardião”, embora não seja mostrado no jogo.

Altura: 1,82m; **Peso:** 78 kg

Estilo: Forças Especiais

Escola: Polícia (Ranger)

Conceito: Mecânico

Assinatura: Soca para cima



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

Habilidades: Interrogação 2, Intimidação 4, Lábia 2, Manha 1, Prontidão 4, Condução 5, Furtividade 2, Liderança 4, Segurança 1, Sobrevivência 3, Arena 1, Computador 1, Estilos 1, Investigação 2, Mistérios 2.

Antecedentes: Mascote (Alossauro) 4, Aliados 3, Recursos (Oficina) 3, Arena (Oficina) 2.

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 0, Armas de Fogo 2.

Combos: Movimento / Slide Kick (dizzy); Jab / Fierce / Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 5

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Dano	Vel.	Mov.	Custo		Dano	Vel.	Mov.	Custo
Jab	8	6	4	-	Triple Strike	9/9/8	2	-	-
Strong	10	4	4	-	Ducking Fierce	13	3	-	-
Fierce	12	3	3	-	Jump	-	7	4	-
Short	7	5	4	-	kippup	-	-	-	-
Forward	9	4	3	-	Punch Defense	-	8	-	-
Roundhouse	11	2	3	-	Power Uppercut	12	3	um	-
Bloqueio	-	8	-	-	Arm/Wrist Lock	8	3	dois	-
Movimento	-	7	7	-	Spinning Backfist	11	3	5	-
Apresamento	8	4	um	-	Throw	10	2	um	-
Dashing Clothesline	14	3	4	-1FV	Slide Kick	10	3	5	-
Spinning Clothesline	9	4	2	-1FV	Turbo Spinning Clothesline	9	5	3	-1FV

Posto (8) = 40 lutas; 29 Vitórias (18 KO), 6 Empates, 5 Derrotas.

Hannah Dundee



Hannah Dundee é a paixão de Jack e o ajuda em sua garagem.

Diplomata e exploradora, é a mais ágil de todos os personagens, em contrapartida, a mais fraca.

Sua maior vantagem é causar dano nos inimigos usando itens como armas brancas ou armas de fogo. Outro ponto a seu favor é sua habilidade de lançar inimigos, jogá-los longe pode ser vantajoso.

Altura: 1.70m; **Peso:** 53 kg

Estilo: Wu Shu

Escola: Particular

Conceito: Diplomata e exploradora



Assinatura: Salta e levanta os braços

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

Habilidades: Interrogação 3, Lábria 2, Manha 1, Perspicácia 1, Prontidão 5, Condução 3, Furtividade 5, Luta às Cegas 3, Sobrevivência 4, Computador 1, Estilos 2, Investigação 2, Mistérios 1.

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Apoio 4

Técnicas: Apresamento 4, Bloqueio 2, Chute 5, Esportes 5, Foco 0, Soco 2, Armas Brancas 1, Armas de Fogo 2.

Combos: Movimento / Flying Knee Thrust (Dizzie); Movimento / Jump Forward (Dizzie); Throw / Tumbling Attack (Dizzie).

Renome: Glória 4, Honra 5.

Chi 3, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Dano	Vel.	Mov.	Custo		Dano	Vel.	Mov.	Custo
Jab	3	7	6	-	Knee Basher	11	4	um	-
Strong	5	5	6	-	Jump	-	8	6	-
Fierce	7	4	5	-	Backflip	-	8	8	-1FV
Short	7	6	6	-	Throw	8	3	um	-
Forward	9	5	5	-	Wall Spring	-	7	6/8	-
Roundhouse	11	3	5	-	Flying Knee Thrust	9	6	7	-1FV
Bloqueio	-	9	-	-	Light Feet	-	-	+3	-1FV
Movimento	-	8	9	-	Double-Hit Kick	8x2	3	5	-
Apresamento	6	5	um	-	Cartwheel Kick	8 + hexágono	5	10	-1FV
Roundabout Kick	11	3	-	-1FV	Tumbling Attack	6	4	6	-1FV

Posto (8) = 40 lutas; 25 Vitórias (18 KO), 10 Empates, 5 Derrotas.

(*) => Light Feet garante +1 de Movimento em todas as Manobras, já calculado aqui.

Mustapha Cairo



Mecânico e amigo de Jack, quando ele fica sabendo que os dinossauros estão atacando as pessoas, ele vai ajudar o seu amigo. Mustapha é tão rápido quanto Hannah e sua força se assemelha à de Jack. Entre os seus destaques, além de sua velocidade, estão o bom alcance de seus golpes.

Altura: 1.98m; **Peso:** 78 kg

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Boina-verde

Conceito: Engenheiro Mecânico

Assinatura: Manda um ok pro adversário.



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

Habilidades: Interrogação 3, Intimidação 4, Lábria 3, Manha 2, Prontidão 4, Condução 3, Furtividade 4, Luta às Cegas 1, Segurança 2, Sobrevivência 2, Arena 2, Investigação 4, Mistérios 1.

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

Técnicas: Apresamento 4, Bloqueio 2, Chute 5, Esportes 4, Foco 2, Soco 2, Armas de Fogo 3.

Combos: (Light Feet) Movimento / Jump Roundhouse (Dizzy); Fierce / Roundhouse / Flash Kick (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 5.

Chi 3, Força de Vontade 5, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Dano	Vel.	Mov.	Custo
Jab	5	7	5	-
Strong	7	5	5	-
Fierce	9	4	4	-
Short	9	6	5	-
Forward	11	5	4	-
Roundhouse	13	3	4	-
Bloqueio	-	9	-	-
Movimento	-	8	8	-
Apresamento	8	5	um	-

	Dano	Vel.	Mov.	Custo
Hurricane Kick	8	5	4	-1 Chi e FV
Flash Kick	16	4	-	-1 Chi e FV
Flying Thrust Kick	15	5	3	-1 FV
Light Feet	-	-	3	-1 FV
Jump	-	8	5	-
Throw	10	3	um	-
Back Roll Throw	12	4	um	-
Roundabout Kick	13	3	-	-1 FV

Posto (8) = 40 lutas; 28 Vitórias (22 KO), 8 Empates, 4 Derrotas.

(*) => Light Feet garante +1 de Movimento em todas as Manobras, já calculado aqui.

Mess O'Bradovich



Com passado misterioso, sua biografia no jogo diz apenas “desconhecido”. O Que se sabe, é que ele, pelo menos, conhece e ajuda

Mustapha, Jack e Hannah na luta para salvar os dinossauros dos Mercadores Negros.

Altura: 2,05m; **Peso:** 97 kg

Estilo: Sambô

Escola: Desconhecida

Conceito: Peregrino

Assinatura: Levanta os braços mostrando a força.



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

Habilidades: Interrogação 1, Intimidação 3, Prontidão 4, Condução 4, Furtividade 1, Luta às Cegas 2, Segurança 4, Sobrevivência 4, Arena 4, Estilos 2, Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 3.

Antecedentes: Aliados 3, Sensei 4, Recursos 3, Apoio 2.

Técnicas: Apresamento 5, Bloqueio 5, Chute 0, Esportes 5, Foco 0, Soco 5, Armas de Fogo 2.

Combos: Turbo Spinning Clothesline / Fierce (Dizzy); Movimento / Air Smash (Dizzy);

Renome: Glória 4, Honra 5.

Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Dano	Vel.	Mov.	Custo		Dano	Vel.	Mov.	Custo
Jab	9	5	5	-	Turbo Spinning Clothesline	10	4	4	-1 FV
Strong	11	3	5	-	Buffalo Punch	15	1	um	-
Fierce	13	2	4	-	Air Smash	14	2	4	-
Short	-	-	-	-	Siberian Suplex	12x2	3	um	-1 FV
Forward	-	-	-	-	Spinning Clothesline	10	3	3	-1 FV
Roundhouse	-	-	-	-	Suplex	12	3	um	-
Bloqueio	-	7	-	-	Pile Driver	14	1	um	-
Movimento	-	6	8	-	Bear Hug	13	2	um	-
Apresamento	10	3	um	-	Jump	-	6	5	-
Spinning Pile Driver	17	1	dois	-2 FV	Brain Cracker	12	3	um	-

Posto (8) = 40 lutas; 29 Vitórias (18 KO), 7 Empates, 4 Derrotas.

DESAFIOS

Nivel 1: City in the Sea (Cidade Submersa)



Costa Leste, ano 2513, após o avanço no nível do mar, boa parte das cidades costeiras foram inundadas. Apenas os prédios mais altos resistem em pé, e quase todos estão abandonados. É o que aparenta!!

Vice, um dos líderes dos Mercadores Negros, usa o telhado de um dos prédios como ponto de vigia da cidade.

Antes de chegarem ao telhado, os personagens devem passar por algumas ruas, não alagadas, enfrentando alguns membros dos Mercadores Negros. Neste ponto, todos os inimigos são capangas do tipo **Membros de Ganque de Rua**.

Eventualmente podem ser encontrados alguns barris, caixas de correios, lixeiras, etc, que contenham objetos dentro. Veja o tópico “Itens” ao final deste artigo, para determinar

quais itens serão encontrados nos barris, à escolha do Narrador.

Elimine todos os inimigos para entrar no prédio, onde Vice se encontra vigiando secretamente o avanço dos personagens.

Dentro do prédio são encontrados mais capangas inimigos, como os **Punks, Blade e Gordos**, além de mais Membros de Gangue de Rua. Possivelmente os Pjs vão ter uma arma de fogo, deixada por algum inimigo, com a qual passar por esta área mais rapidamente. O prédio tem muitas salas, e corredores, elevadores não funcionam aqui. É possível lançar inimigos para rolares as escadas, ou arremessar os mesmos através das janelas. Após subirem alguns andares, os Pjs chegam ao telhado do prédio onde **Vice** e mais alguns dos seus capangas se

encontram. Vice avisa que ele está cansado de ficarem no caminho de seus negócios e mandará que seus capangas lhes ensinem uma lição.

Assim que os capangas avançarem para atacar, Vice irá atrás de um **Velociraptor** acorrentado num canto do prédio, e dirá que os Pjs se tornarão sua comida neste dia, nesse momento ele bate no animal para enfurecê-lo, solta a corrente e Vice volta para atacar os Pjs junto com o Velociraptor.

Ítems como armas e alimentos poderão ser encontrados dentro de barris ou pilhas de pneus, além das que estão com Vice e seus capangas.

Derrotando o Velociraptor, este volta a se acalmar e foge do local.

Depois de o derrotarem, Vice poderá dizer que o Açougueiro, outro líder dos Mercadores Negros, está caçando na região do Pântano e que ele é completamente louco. (Se os Pjs tiverem sucesso na rolagem de Interrogação ou Intimidação).



Nível 2: The Swamp Forest (O Pântano)



Depois de vencer o primeiro líder, Vice, os PJ devem ir ao Pântano impedir os planos do Açougueiro. Se forem de Cadillac, ou outro veículo, deverá deixá-lo na entrada da floresta, pois a mesma é densa e um pouco escura, devido a copa das árvores serem bem altas.

Andando por alguns minutos, sentem o chão tremer e um barulho muito forte indo na direção dos PJs (Teste de Prontidão + Percepção). Um grupo de **Triceratops** irritados avança em direção aos Pjs, atrás deles alguns **Caçadores** estão atirando nos Triceratops.

Cerca de 1 km avançando na selva, pode-se ouvir um animal dormindo, mais próximo é visto um **T-Rex** adormecido, algumas pessoas tentarão acordá-lo. São membros dos Mercadores Negros (Caçadores, Gordos e Blades) que podem ser encontrados aqui.

Caso seja acordado, o T-Rex atacará todos em volta.

Após o encontro com o T-Rex os PJs entrarão em um alagado do pântano cheio de Caçadores, alguns podem estar escondidos entre a vegetação esperando que algum Dinossauro apareça para atravessar o alagado ou ir beber água.

Parassauros e Hadrossauros podem ser vistos no alagado se alimentando pacificamente de algas submersas.

Ao sair do pântano, os Pjs encontrarão mais inimigos Blades, Caçadores e, o primeiro, **Lash Terhuner**.

A noite chega, os Pjs encontram inúmeros cadáveres de dinossauros, incluindo filhotes, retalhados e espalhados pela floresta, parece que o “Açougueiro” está por perto...

Um barulho de lâmina batendo em algo mole pode ser ouvido ao longe. Ao chegarem perto, é possível ver **Butcher, o Açougueiro**, fatiando um Stegossauro, enquanto alguns

Caçadores, Gordos e Membros de Gangue
estão em volta rindo e conversando.



Nível 3: Hell Road (Estrada para o Inferno)



Aqui serão usadas as estatísticas para carros e motos, ver “Lutando com Veículos” (pag. 94 – Tempos de Glória).

Os veículos médios têm as seguintes características:

*Motos: Velocidade +2, Dano +2 (por hex.), Movimento 10.

*Carro de passeio (Cadillac): Velocidade +0, Dano +4 (por hex.), Movimento 8.

No começo da estrada aparece um grupo de quatro ou mais Punks e Membros de Gangue bloqueando a passagem, depois de vencê-los um deles terá um rádio comunicador em que os Pjs poderão chamar por ajuda ou pedir um carro. Mess trará o Cadillac até os Pjs e oferecerá uma carona até a oficina de Jack, atualmente fechada por causa de outro ataque de dinossauros e Mercadores Negros às vilas.

Caso o rádio comunicador tenha sido quebrado na luta, ou os Pjs não queiram usá-lo, eles terão de seguir a pé pelo deserto.

Por todo caminho haverá grupos de Punks, Membros de Gangue (alguns de moto), Lash Terhune, Gordos, Caçadores e Blades. Barreiras com barris serão postos na

estrada para que carros parem ou tenham que fazer desvio.

Caso estejam usando algum veículo, os Pjs serão ultrapassados por **Hogg** e sua gangue de motoqueiros. Eles vão “escortar” os Pjs por um tempo, depois Hogg diminuirá a velocidade da moto e começará tacando granadas até destruir o carro.

Caso os Pjs tenham resolvido ir a pé ou o carro tenha sido destruído, a Gangue de Hogg vai atacar a pé, enquanto Hogg dará voltas com a moto em torno dos Pjs, atacando com granadas e tentando atropelar os Pjs com a moto. Se Hogg cair da moto e não morrer, ele lutará como o restante da sua gangue.

Nível 4: Jack's Garage (Garagem do Jack)

Com Jack e toda sua equipe fazendo missões para proteger as pessoas e os dinossauros dos Mercadores Negros, a garagem normalmente fica fechada e abandonada por algumas horas na semana.

Ao chegarem na garagem, estranhamente ela estará bloqueada por pneus e barris de óleo na entrada.

Quando os Pjs entrarem na garagem, ela estará cheia de membros dos Mercadores Negros, que cercam os Pjs. Slice

aparece ao fundo da garagem, avisando que a partir de agora aquele belo local pertence a ele e aos Mercadores Negros. E caso os Pjs queiram o local de volta, deverão enfrentá-los um a um em uma competição, onde o perdedor sai e o vencedor continua para enfrentar o próximo adversário.

Serão 2 times: PJs de um lado e Mercadores Negros do outro.

Farão parte do Time Mercadores Negros: 2 Membros de Gangues, 2 Caçadores, 2 Blades, 2 Gordos, 1 Vice e 1 **Slice (Líder)**. Obs.: Quem disse que seria fácil?

Além de tudo, os Mercadores Negros que estiverem de fora, jogarão armas para seus companheiros usarem durante a luta. Barris e pneus podem conter itens que ajude os Pjs.

O Mestre do Jogo tem a liberdade de fazer o torneio da forma que achar melhor, a quantidade e personagens Mercadores Negros pode ser alterada, o único que deverá ser mantido será Slice, que é o líder do grupo.

Após vencerem Slice e os Mercadores Negros, os Pjs terão um tempo para organizar novamente a Garagem, descansar ou fazer o que quiserem.



Nível 5: Village of Flame (Aldeia em Chamas)



Depois de alguns dias na reforma da oficina, os PJs recebem um pedido de socorro por rádio dizendo que alguns dinossauros estão enlouquecidos e atacando uma aldeia.

Cerca de um quilômetro antes da aldeia, alguns Membros de Gangue cercaram a estrada com barris e estão irritando vários dinossauros (velociraptores, triceratops e pterossauros).

Um pouco a frente mais membros dos Mercadores Negros (Blades, Gordos e Membros de Gangues) estarão prestes a acordar um Tiranossauro que dorme tranquilamente.

Na entrada da aldeia, os Pjs poderão ver uma cena de guerra, uma criatura-humanóide selvagem (**Bludge**) está atacando os aldeões com muitos outros Mercadores Negros:

- 1) Vice, está incendiando as casas da aldeia.
- 2) Thug está lançando granadas nas casas, algumas com pessoas dentro.
- 3) Caçadores atiram em quem tentar fugir.

4) Gordos e Blades arrombam as portas e retiram à força quem estiver nas casas.

5) Lash Terhune destrói o que sobrou das casas com sua maça.

Obs.: pelo menos um barril de madeira contendo itens, poderá ser encontrado em cada casa.

No final da aldeia você encontrará o velho que enviou o sinal de socorro, ele agradece pelos Pjs terem ido salvá-los, mas é morto com tiros de Uzi dado por **Morgan**, mais um líder dos Mercadores Negros.

Morgan se move rapidamente e carrega uma uzi, embora ele seja muito fraco se você conseguir alcançá-lo. Quando estiverem quase vencendo Morgan, ele vai injetar um soro e se transformar em um dinossauro mutante chamado **Morgue** (Paquicefalossauro).

Caso lembrem de pegar a seringa com soro para exame, os Pjs descobrirão que os Mercadores Negros, criaram uma forma de transformar humanos em dinossauros inteligentes.

Alguns sobreviventes avisam os Pjs que ouviram os seguintes rumores:

1) Os Mercadores Negros haviam construído um túnel através de uma mina abandonada na montanha, até a floresta dos dinossauros, que fica do outro lado.

2) Algumas pessoas da vila sumiram misteriosamente durante a última noite.

3) As pessoas alegam ver uma criatura rondando a vila. Mas não se parecia com um dinossauro.

E após este evento, certamente os rumores são reais.

Algum PJ pode fazer um teste de Investigação ou Mistérios para confirmar essas informações.

Use as seguintes estatísticas para dano por fogo:

Tamanho das chamas	Dano
Lareira, tocha	Um nível de Saúde
Incêndio	Dois Níveis de saúde

Nível 6: Jungle and Mine (Floresta e Mina)



A entrada da mina estará com 5 ou 6 sentinelas de guarda (Blades e Membros de Gangue). O portão da mina estará trancado, então os Pjs deverão dar um jeito de abri-la.

Dentro da mina haverá grupos de Membros de Gangue, Gordos, Caçadores, além de, pelo menos, um Lash Terhune. Na mina, poderão ser encontrados barris com itens variados e tochas clareando o caminho. O MJ poderá dizer que nas áreas de trilhos, as vezes passa um carrinho desgovernado acertando quem estiver nos trilhos (teste de Percepção, para não ser atingido pelo carrinho).

Já na selva, o tempo muda e começa a chover forte, deixando o chão escorregadio. Caçadores estão à espreita atrás de dinossauros, alguns podem estar escondidos prontos para atacar quem possa atrapalhá-los. Os Pjs avistam um acampamento dos Mercadores Negros na floresta. Neste acampamento estão Caçadores, Gordos, Blades e Thugs. Eles estão dentro das barracas se protegendo da chuva, os Pjs podem ver alguns animais (dinossauros, pássaros, pequenos roedores, etc) presos em gaiolas.

Enquanto estão no acampamento, poderão sentir um tremor chegando cada vez mais perto. Um enorme **Brontossauro** está passando pelo local, os Pjs devem tomar cuidado de não serem esmagados pelas pernas deste dinossauro, enquanto libertam os animais e lutam com os Mercadores Negros do acampamento.

Quando a situação estiver resolvida no acampamento, uma criatura aparecerá vinda da floresta, atacando os Pjs e destruindo tudo pela frente.

A criatura é um **Tyrog**, parece um híbrido de vários dinossauros. Quando ele for destruído, sofrerá uma transformação em... humano??? Um parasita com tentáculos irá se desprender de sua face e morrer. Se perguntarem para pessoa quem está criando esses híbridos de dinossauros, ela dirá apenas "Fessenden", e morrerá.

Nível 7: The Basement (Laboratório Subterrâneo)



Após algumas pesquisas, os Pjs descobrem que o Dr. Fessenden era um médico geneticista e que seu laboratório está em algum local nos subterrâneos da cidade.

De volta a cidade, vários inimigos aparecerão por todo canto, incluindo Motociclistas, Membros de Gangue, Blades, Punks, Gordos, Caçadores e até um pterossauro atacará a qualquer momento quem estiver nas ruas. Alguns barris de metal contendo itens/armas também poderão ser encontrados pela cidade.

Perguntando pela cidade ou aos capangas, os Pjs descobrirão que o Dr. Fessenden construiu seu laboratório em uma estação de metrô abandonada, só possível de acessar se entrar por outra estação e ir pelos túneis do metrô. Vários Membros de Gangue,

Lash T., Gordos, Bludge e Blades estarão no caminho.

No fim do túnel será encontrada uma sala de computadores do Dr. Fessenden, este aparecerá na tela do computador avisando aos PJs: “- Seus tolos, quem são vocês para impedir o criador deste novo mundo?”. Então 2 **Slissauros** sairão de câmaras criogênicas, atacando os Pjs assim que os virem.

Após derrotarem os Slissauros, Dr. Fessenden reaparece no monitor e avisa: “- Até agora, vocês só testemunharam uma amostra do meu poder. Se vocês ousam, venham e vejam quem é o verdadeiro gênio.”

Uma porta de elevador se abre, estranhamente o painel contém apenas 1 botão. O elevador fecha e começa a descer.

Nível 8: Deep Deep Down (O Submundo)

Saindo do elevador, os PJs podem ver inúmeras câmaras criogênicas, eles estarão no Laboratório Biológico do Dr. Fessenden. As câmaras terão vários dinossauros e híbridos adormecidos, um Velociraptor, um Bludge e um Tyrog, serão libertados das câmaras e atacará os PJs, além de Blades, Gordos, Caçadores e Punks protegendo o local.

O laboratório não tem janelas ou portas, exceto o elevador. Com um teste de Procurar, os PJs vão localizar um alçapão entre as Câmaras Criogênicas que leva até os esgotos.

Nos esgotos, os PJs devem ter cuidado com as chamas saindo de alguns canos (a cada 3 rodadas), essas chamas também podem prejudicar inimigos. Ali os PJs enfrentarão Blades, Gordos e Membros de Gangues.

Ao final dos esgotos, uma parede desmoronada leva a uma caverna subterrânea, onde podem ser encontrados mais Blades, Caçadores, Gordos e Membros de Gangue, e alguns barris contendo Itens/Armas.

Nesta caverna também contem uma armadilha onde pedregulhos ou barris cairão encima dos PJs.

Após as armadilhas, Lash T. e Vice aguardam para uma emboscada.

Em uma outra galeria da caverna, um Morgue aguarda os PJs, mas este mostra-se um pouco diferente, ele parece ter inteligência humana, e fala:

“- Tolos patéticos, eu Dr. Fessender, demonstrarei o verdadeiro poder do meu soro!”

Após ser derrotado, ele restaura sua vida, e se transforma em um dinossauro híbrido de 3 cabeças (T-Rex mutante com duas cabeças e em seu abdômen está colado Morgue).

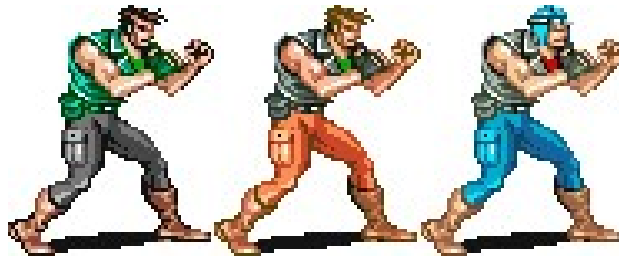
“Eu finalmente consegui! Toda a força dos poderosos dinossauros mais a minha inteligência, juntas em um único corpo!!! O mundo é meu para controlar! Ha! Ha! Ha!”.

Depois de vencê-lo, novamente, os PJs ouvirão um som de contagem regressiva, e deverão sair pelos tuneis que entraram antes de tudo desabar em cima deles.



INIMIGOS

=> **Membros de Gangue (Gneiss, Ferris e Driver)**



Marginais de rua, que preferem trabalhar para quem pagar mais. Não são muito inteligentes e geralmente atacam em grupo. Eles nunca carregam qualquer tipo de arma. Aparecem em todas as situações que são necessárias a presença de muitos capangas, incluindo na Gangue das Motocicletas.

Estilo: Nenhum

Assinatura: Punhos levantados

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1.

Técnicas: Apresamento 0, Bloqueio 1, Chute 1, Esportes 1, Foco 0, Soco 1.

Combos: Nenhum

Chi: 0; **Força de Vontade:** 2; **Saúde:** 5

Posto: Capanga

Manobras Especiais:

	Velocidade	Dano	Movimento	Custo
Jab	4	3	1	-
Strong	2	5	1	-
Fierce	1	7	0	-
Short	3	4	1	-
Forward	2	6	0	-
Roundhouse	0	8	0	-
Bloqueio	6	-	-	-
Movimento	5	-	4	-
Apresamento	-	-	-	-



=> Anões (*Punk e Thug*)



Irmãos gêmeos, ex-palhaços anões de circo. Por terem seus familiares mortos por um ataque de dinossauros, eles apresentam uma antipatia geral por dinossauros, preferindo que os mesmos ainda estivessem extintos, e por aqueles que querem a sobrevivência destes animais. O que eles nunca desconfiaram era que o ataque foi organizado pelo seu atual patrão, Dr. Fessenden.

Apresentam baixa estatura e são muito irritantes. Eles são mais difíceis de bater devido à sua altura e agressividade. Eles se movimentam muito, e quando atacam eles fazem isso com socos, chutes e lançando

TNT, que eles abandonam quando derrotados.

Estilo: Capoeira

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2.

Técnicas: Apresamento 0, Bloqueio 0, Chute 2, Esportes 3, Foco 0, Soco 1, Arma (dinamite TNT) 2.

Combos: Nenhum

Chi: 2; **Força de Vontade:** 5; **Saúde:** 6

Assinatura: Saltos Acrobáticos

Posto: 1

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	1	3	-
Strong	3	3	3	-
Fierce	2	5	2	-
Short	4	3	3	-
Forward	3	5	2	-
Roundhouse	1	7	2	-
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	6	-
Apresamento	-	-	-	-
Tumbling Attack	2	3	3	-1 FV
Backflip	6	-	5	-1 FV
Backflip Kick	3	5	2	-
TNT	9	6	-	-



=> Blades (*Blade e Razor*)



A Gangue da Lâmina, como também é conhecida, se aproveitam da decadência da sociedade para ameaçar moradores e roubar o que acharem ser valioso. São os “cobradores de impostos” dos Mercadores Negros.

Eles são bem ligeiros com suas facas, mas podem atacar com socos se forem desarmados. Levam no mínimo 4 facas com eles, uma em cada mão e duas escondidas, caso precisem. Também podem lançar uma faca para atingir seus inimigos de longe.

Obs.: Para estatísticas das Facas, veja o capítulo “Combate” no Livro Básico.

Estilo: Nenhum

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2.

Técnicas: Apresamento 1, Bloqueio 1, Chute 0, Esportes 1, Foco 0, Soco 1, Arma (Faca) 3.

Combos: Nenhum

Chi: 1; **Força de Vontade:** 2; **Saúde:** 6

Assinatura: Gira a faca no ar

Posto: Capanga

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	2	1	-
Strong	4	4	1	-
Fierce	3	6	0	-
Short	-	-	-	-
Forward	-	-	-	-
Roundhouse	-	-	-	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	4	-
Apresamento	4	3	UM	-
Faca “Jab”	8	3	1	-
Faca “Strong”	6	5	1	-
Faca “Fierce”	5	7	0	-



=> Gordos (*Black Elmer, Hammer Terhune e Wrench Terhune*)



Estes ex-jogadores de futebol americano atacam com socos e chutes, além de uma investida de ombro. Em algumas ocasiões, eles também perturbarão dinossauros adormecidos, a fim de acordá-los em fúria. Eles geralmente trazem comida nos bolsos e fumam charutos quando ociosos.

Estilo: Sumô

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

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 0, Chute 1, Esportes 2, Foco 0, Soco 2.

Combos: Movimento + Jumping Shoulder Butt

Chi: 2; **Força de Vontade:** 5; **Saúde:** 10

Assinatura: Fuma charuto

Posto: 1

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	4	2	-
Strong	3	6	2	-
Fierce	2	8	1	-
Short	4	4	2	-
Forward	3	6	1	-
Roundhouse	1	8	1	-
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	5	-
Apresamento	3	5	um	-
Jump	6	-	2	-
Jumping Shoulder Butt	3	8	1	-
Air Smash	2	9	1	-
Bear Hug	2	8	um	-
Ear Pop	2	1	1	-



=> Caçadores (Joe, Gutter e Skinner)



Ex-militares favoritos dos Mercadores Negros, eles são responsáveis por caçar e vender as peles e ossos dos dinossauros, principalmente na região dos pântanos. Raramente abandonam seus rifles. Eles atacam principalmente com rifles e chutes.

Estilo: Nenhum

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

Técnicas: Apresamento 0, Bloqueio 1, Chute 2, Esportes 1, Foco 0, Soco 0, Armas (Rifle) 3.

Combos: Nenhum

Chi: 0; **Força de Vontade:** 4; **Saúde:** 10

Assinatura: Mira com o rifle.

Posto: Capanga

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	-	-	-	-
Strong	-	-	-	-
Fierce	-	-	-	-
Short	4	4	1	-
Forward	3	6	0	-
Roundhouse	1	8	0	-
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	4	-
Apresamento	-	-	-	-
Jump	6	-	1	-
Fuzil	3	8	-	-



=> Lash Terhune



Um gigante usando roupas de couro e uma enorme pedra presa a uma corda longa, que Lash usa com um arremesso de longo alcance, e que causa um bom dano contra qualquer vítima descuidada, seja amigo ou inimigo.

Ele ataca com um pedregulho que tem alcance de **3 hexágonos**. Nunca é uma boa ideia ficar de frente para ele com pouca distância ou é provável que ele te acerte facilmente.

Estilo: Sambô

Posto: 2

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

Técnicas: Apresamento 4, Bloqueio 2, Chute 0, Esportes 2, Foco 0, Soco 1, Armas (Pedregulho) 3.

Combos: Movimento para Arma (Pedregulho).

Chi: 1; **Força de Vontade:** 6; **Saúde:** 12

Assinatura: Balança a corda com pedregulho, como um pêndulo.

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	4	2	-
Strong	4	6	2	-
Fierce	3	8	1	-
Short	-	-	-	-
Forward	-	-	-	-
Roundhouse	-	-	-	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	5	-
Apresamento	4	8	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Air Throw	6	13	2	1 FV
Siberian Suplex	4	10	um	1 FV
Jump	7	-	2	-
Bear Hug	3	11	um	-
Suplex	4	10	um	-
Throw	2	10	um	-
Pedregulho	3	12	0	-

=> Bludge

Esta criatura é um híbrido réptil e humanoide criado pelo Dr. Simon Fessenden. Como réptil, este inimigo é uma combinação formidável de força e agilidade. Bludge também pode usar sua língua para pegar qualquer coisa e trazê-la para si, desarmar um oponente ou imobilizar.

Estilo: -

Posto: 5

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2.

Antecedente: Híbrido Animal 5, Mascote 2

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

Combos: Acid Breath para Claw (Dizzy); Tongue Slap para Acid Breath (Dizzy).

Chi: 5; **Força de Vontade:** 2; **Saúde:** 15

Assinatura: *Rugido para o alto.*

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	6	4	-
Strong	4	8	4	-
Fierce	3	10	3	-
Short	5	7	4	-
Forward	4	9	3	-
Roundhouse	2	11	3	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	7	-
Apresamento	4	8	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Bite	5	11	3	-
Claw	3	12	4	-
Tail Slash	3	11	5	-
*Tongue Slap	4	10	2	-
Acid Breath	0	9 / 6 / 3	3	1 chi
Head Bite	5	11	um	-
Jump	7	-	4	-
Eye Rake	6	5	4	-
Tail Sweep	3	11	-	-
Upper Tail Strike	5	12	5	-

*Nova Manobra



DINOSSAUROS

Dinossauros podem ser neutros ou inimigos. Apesar de serem normalmente dóceis, eles não são aliados de ninguém e atacam qualquer um que os perturbe.

Podem ser tratados como Mascote Animal, caso sejam criados desde sua saída do ovo.

=> Alossauro:

Dinossauro tipo carnívoro, sua altura varia de 3-4 m e seu peso pode chegar a 2,5 Toneladas.

O Alossauro é um predador de grande porte, força e velocidade. Ele pode perseguir praticamente qualquer presa em terreno aberto, saltando para derrubar as criaturas com garras terríveis. Normalmente caçam em bandos.

Jack Tenrec tem um mascote Alossauro que ele cria desde que achou um único ovo intacto de um ninho destruído após

ataque dos Mercadores Negros a uma manada de Alossauros na região dos Pântanos.

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 2, Percepção 5, Inteligência 0, Raciocínio 1.

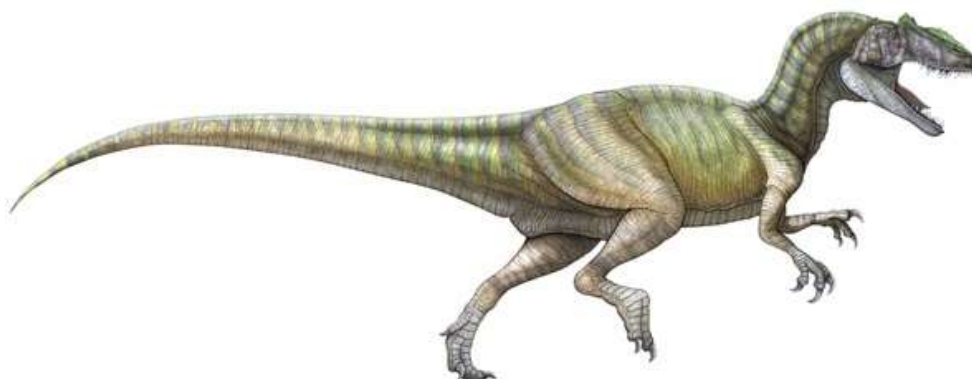
Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Furtividade 4, Sobrevivência 5.

Técnicas: Apresamento 4, Bloqueio 0, Chute 0, Esportes 5, Foco 0, Soco 0, Animal 5

Chi 1, Força de Vontade 2, Saúde 12

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Apresamento	4	8	um	-
Movimento	7	-	8	-
Bite	5	10	4	-
Claw	3	11	5	-
Iron Claw	5	12	um	1 FV
Head Bite	5	11	um	-
Tearing Bite	5	13	um	1 CHI
Ripping Bite	3	10	um	1 FV
Jaw Spin	5	14	-	1 CHI
Jump	7	-	5	-



=> Brontossauro:

Dinossauro tipo herbívoro, sua altura pode chegar a 22 m e tem um peso médio de 17 Toneladas.

O Brontossauro é um dinossauro robusto e com uma caixa torácica profunda e membros fortes. Seu pescoço comprido não é muito flexível na posição vertical e sua cabeça estaria mais orientada na direção do solo, provavelmente para se alimentar de vegetação mais rasteira. O Brontossauro se apoia em sua cauda e nas patas traseiras, para comer as folhas de árvores mais altas. A cauda afunila em direção da ponta e pode

produzir um barulho alto, semelhante ao de um chicote.

Brontossauros costumam viver em regiões de Florestas com árvores altas ou campos abertos.

Atributos: Força 8, Destreza 2, Vigor 7, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2.

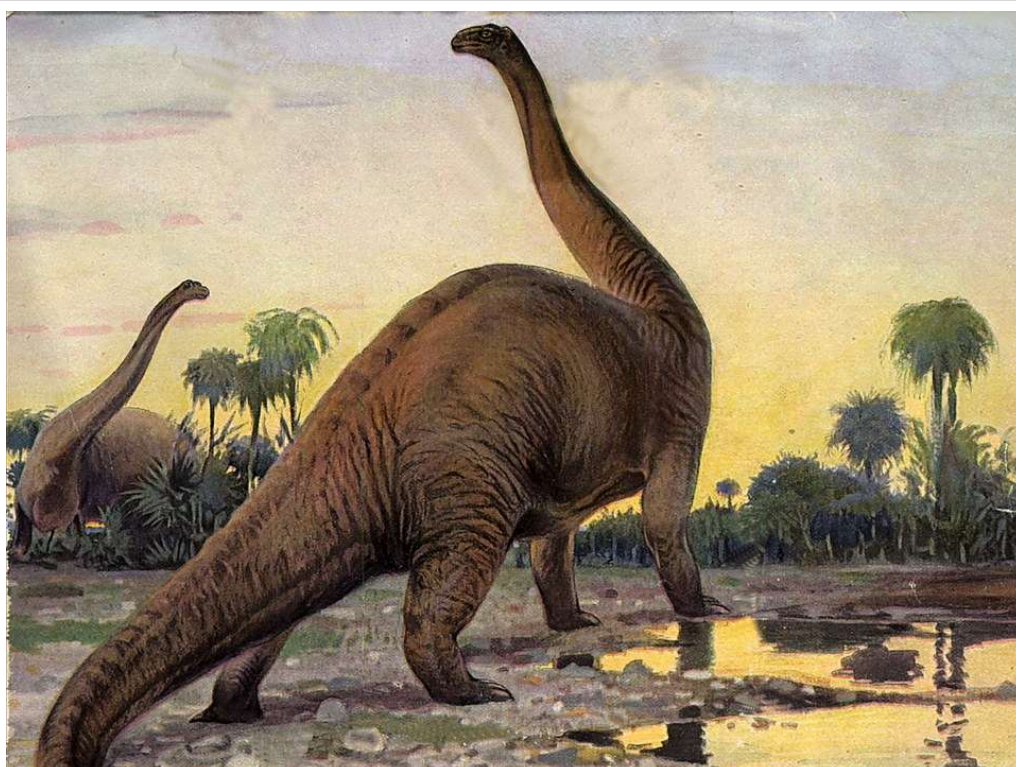
Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 4, Sobrevivência 4.

Técnicas: Apresamento 5, Bloqueio 0, Chute 2, Esportes 5, Foco 0, Soco 0, Animal 5

Chi 4, Força de Vontade 2, Saúde 16

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Short	3	10	5	-
Forward	2	12	4	-
Roundhouse	0	14	4	-
Apresamento	2	13	um	-
Movimento	5	-	8	-
Tail Slash	1	14	6	-
Stomp	2	15	um	1 Chi
Tail Sweep	1	14	-	-



=> Hadrossauros:

Dinossauro tipo herbívoro, sua altura é de 4,5 m, comprimento de 8-10 m e tem peso variando 2-4 Toneladas.

O “lagarto bico de pato”, é um dinossauro semi-bípede, suas patas dianteiras só servem para apoiar o corpo. Vive em volta de grandes lagos ou em regiões pantanosas. Sua alimentação é de algas ou folhas de árvores baixas.

Vive em bando de até dez Hadrossauros. São rápidos para fugir de predadores.

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2.

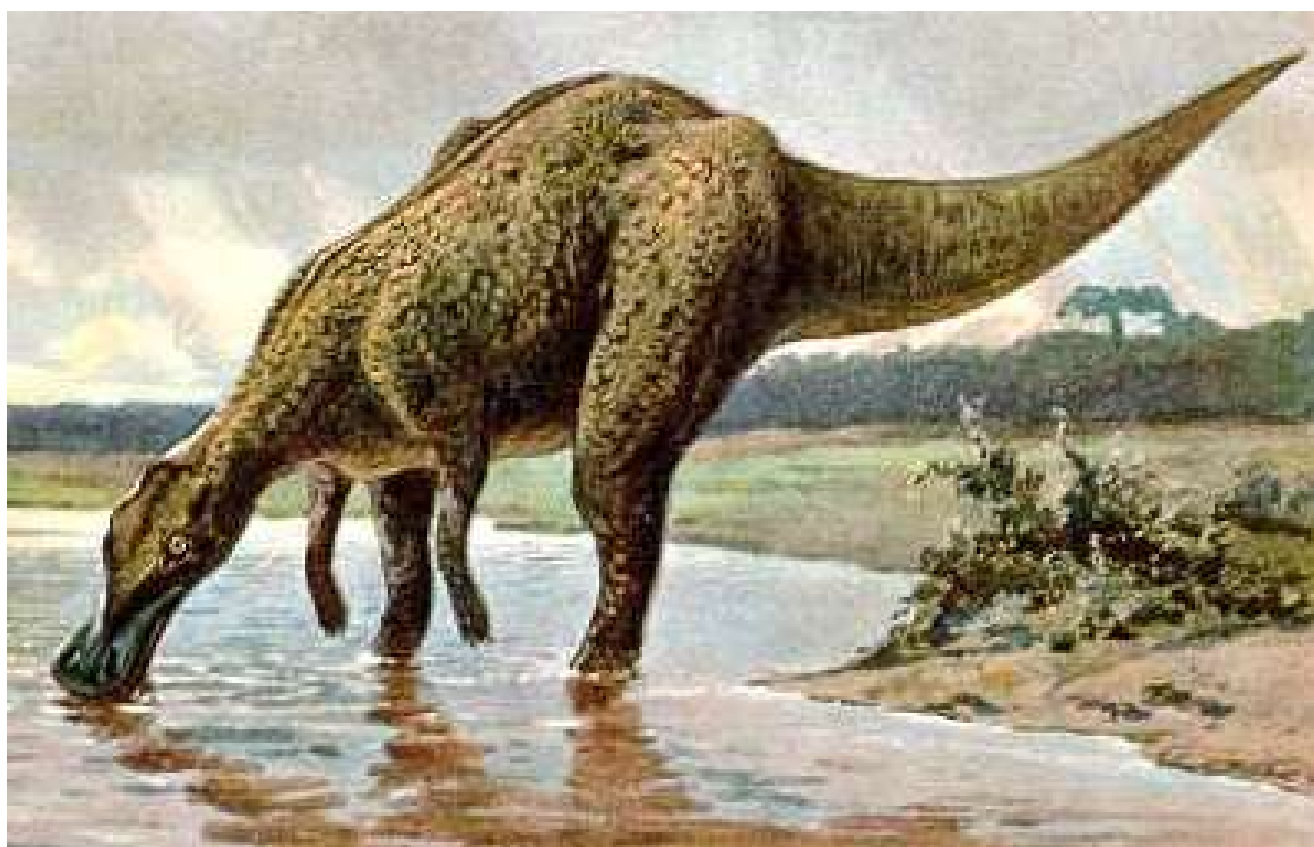
Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Furtividade 5, Sobrevivência 4.

Técnicas: Apresamento 3, Bloqueio 0, Chute 0, Esportes 4, Foco 0, Soco 0, Animal 5

Chi 0, Força de Vontade 2, Saúde 12

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Movimento	9	-	7	-
Apresamento	6	7	um	-
Bite (Bico)	9	13	7	-
Tail Slash	5	13	5	-
Tail Sweep	5	9	-	-



=> Paquicefalossauro:

Dinossauro tipo herbívoro, sua altura é de 2 m, comprimento de 4,5 m e tem peso de 450 Kg.

O paquicefalossauro é também conhecido como “dinossauro de cabeça grossa”, pois os paquicefalossauros machos usavam suas cabeças arredondadas como aríetes, como os carneiros selvagens atuais.

As cabeçadas do Paquicefalossauro servem tanto para defesa, quando na disputa entre machos por fêmeas.

Morgan, chefe do nível 5 “Village of Flame (Vila em Chamas)”, toma um soro mutagênico que o transforma em um Paquicefalossauro (Morgue), mas com inteligência.

Paquicefalossauros também poderão ser vistos no nível 6 “Jungle and Mine (Floresta e Mina)”, onde terá um preso pelos Mercadores Negros, junto com outros dinossauros, e no nível 8 “Deep Deep Down (O Submundo)”, dentro das Câmaras Criogênicas.

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2.

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4.

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 4, Chute 0, Esportes 4, Foco 0, Soco 0, Animal 5.

Chi 0, Força de Vontade 2, Saúde 15

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Movimento	9	-	7	-
Bloqueio	10	-	-	-
Head Butt	6	8	2	-
Head Butt Hold	5	10	um	-
*Osslaught Header	4	15	6	-

* Nova Manobra



=> Parassauro:

Dinossauro tipo herbívoro, sua altura é de 4 m, comprimento de 10 m e tem peso de 4-5 Toneladas.

A característica mais impressionante do Parassauro é a crista em sua cabeça. Acredita-se que esta crista sirva para exibição e comunicação, permitindo que os animais permaneçam em contato à distância, amplificando seus rugidos.

Eles preferem fugir em situações de perigo.

Parassauros podem ser encontrados no “Nível 2: The Swamp Forest (O Pântano)”,

se alimentando de vegetações aquáticas. Alguns membros dos Mercadores Negros caçarão esses e outros dinossauros.

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2.

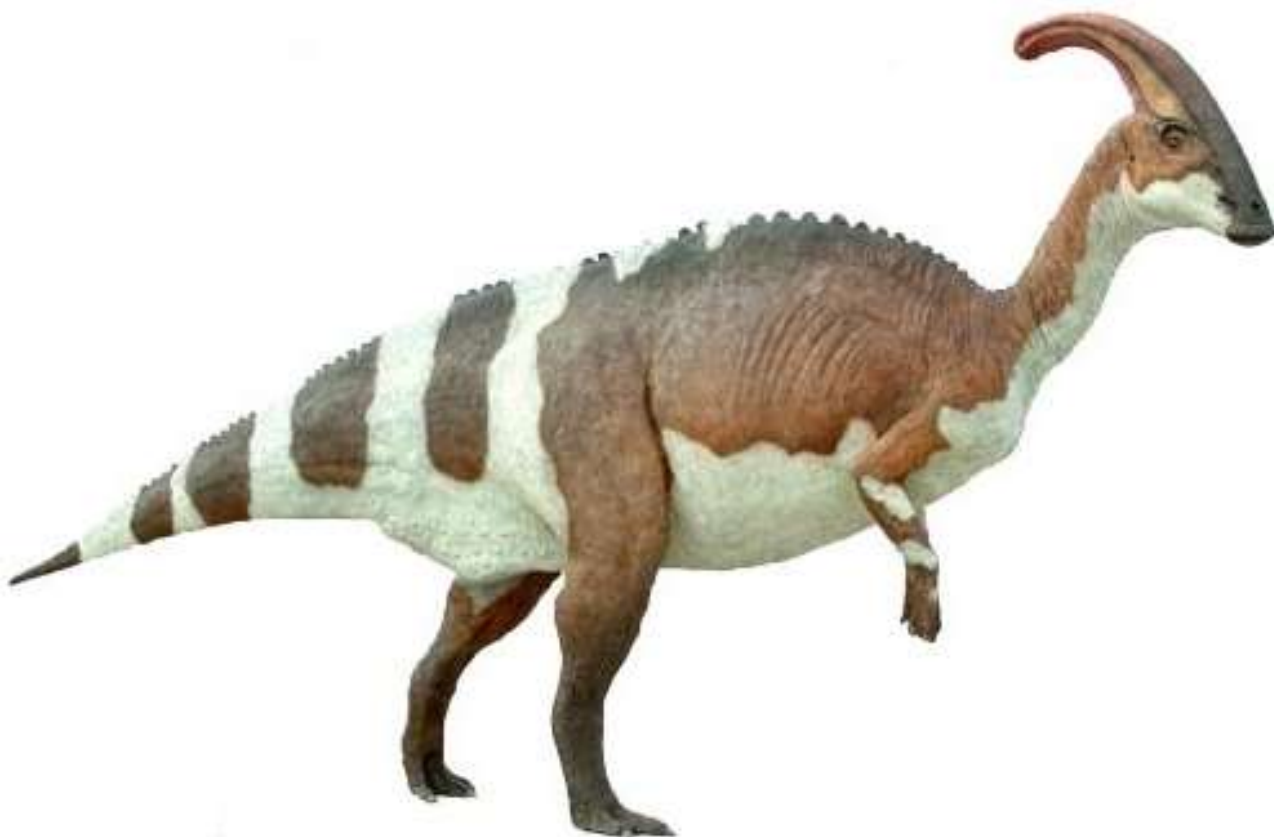
Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4.

Técnicas: Apresamento 0, Bloqueio 0, Chute 0, Esportes 3, Foco 0, Soco 0, Animal 5.

Chi 0, Força de Vontade 2, Saúde 13

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Movimento	7	-	6	-
Bloqueio	8	-	-	-
Tail Slash	3	10	4	-



=> Pterossauro:

Dinossauro tipo carnívoro/piscivore voador, apresenta uma envergadura de asas medindo 3-5m, sua altura é em torno de 2 m e seu peso pode chegar a 25 Kg.

Pterossauros são basicamente marinhos, podendo fazer ninhos próximo a costa ou em lugares altos.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Percepção 5, Inteligência 1, Raciocínio 2.

Habilidades: Prontidão 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5.

Técnicas: Apresamento 5, Bloqueio 0, Chute 0, Esportes 5, Foco 0, Soco 0, Animal 5

Chi 1, Força de Vontade 2, Saúde 13

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Apresamento	4	5	um	-
Movimento	7	-	8	-
Vôo	-	-	3	-
Bite (Bico)	5	11	4	-
Claw	3	12	5	-
Iron Claw	5	9	um	1 FV
Thunderstrike	4	12	4	-



=> Stegossauro:

Dinossauro com placas ao longo de seu dorso, sua pequena cabeça e uma cauda cheia de espinhos pontiagudos, fazem dele um dinossauro peculiar e único.

Este herbívoro evoluiu para encontrar seu alimento nas plantas de baixo crescimento, como gramíneas. As pontas de sua cauda seriam uma arma poderosa contra qualquer predador faminto.

O estegossauro é frequentemente chamado de o dinossauro mais burro por causa de seu cérebro incrivelmente pequeno, comparado ao seu corpo.

Sua altura é de 4 m, comprimento de 9 m e seu peso pode chegar a 3,5 Toneladas.

Estegossauros podem ser vistos principalmente na região dos Pântanos, os Mercadores Negros costumam caçar Estegossauros nesta região para vender sua carne, suas placas e espinhos resistentes.

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 0, Raciocínio 1.

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Furtividade 2, Sobrevivência 3.

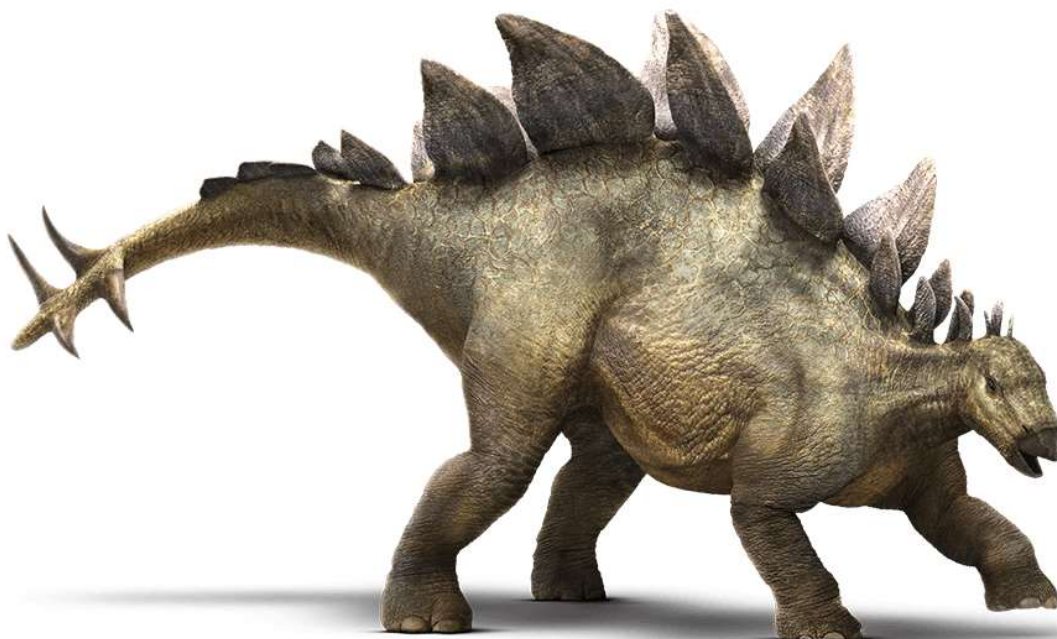
Técnicas: Apresamento 0, Bloqueio 3, Chute 0, Esportes 3, Foco 0, Soco 0, Animal 5

Chi 0, Força de Vontade 2, Saúde 13

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Movimento	5	-	6	-
Bloqueio	6	-	-	-
*Tail Slash	1	12	4	-

* Espinhos causam +2 danos em qualquer ataque que for usado.



=> Tiranossauro Rex (T-Rex):

Esse enorme predador aterroriza todas as outras criaturas em seu território. Apesar de seu tamanho e peso, um tiranossauro é um corredor veloz. Ele persegue qualquer coisa que ele ache que possa comer e existem poucas criaturas que ele não tentará devorar inteiras.

Enquanto ronda atrás de uma presa em potencial, um tiranossauro sobrevive de carcaças e de quaisquer criaturas menores que ele.

Dinossauro tipo carnívoro, sua altura é de 5 m, comprimento de 14 m e seu peso pode chegar a 8 Toneladas.

Tiranossauros Rex podem ser facilmente encontrados na região dos Pântanos, sendo caçados pelos Mercadores Negros.

Atributos: Força 7, Destreza 1, Vigor 4, Percepção 4, Inteligência 0, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 3, Sobrevivência 5

Técnicas: Apresamento 5, Bloqueio 0, Chute 0, Esportes 5, Foco 0, Soco 0, Animal 5

Chi 1, Força de Vontade 2, Saúde 14

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Apresamento	1	10	um	-
Movimento	4	-	8	-
Bite	2	16	4	-
Tail Slash	0	16	6	-
Head Bite	2	13	um	-
Ripping Bite	0	16	um	-1 FV
Tearing Bite	2	19	um	-1 CHI
Upper Tail Strike	2	17	6	-



=> Triceratops:

Dinossauro tipo herbívoro quadrúpede, apresenta uma cabeça enorme com chifres sobre cada olho que podem chegar a mais de um metro de comprimento. O tricerátopo tem um terceiro chifre menor em seu nariz.

Sua altura é em torno de 3 m, comprimento de 8-9 m e seu peso pode chegar a 13 toneladas.

O triceratope é um animal de rebanho; acredita-se que grandes grupos de centenas vagavam pelas regiões pantanosas e florestas. Seus grandes bicos córneos e longas fileiras de dentes servem para mastigar as plantas resistentes e de baixo

crescimento. É provável que o principal predador desses animais seja o Tiranossauro Rex, além de Caçadores do grupo Mercadores Negros.

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 1.

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Sobrevivência 2.

Técnicas: Apresamento 0, Bloqueio 4, Chute 0, Esportes 4, Foco 0, Soco 0, **Animal (Chifres) 5

Chi 1, Força de Vontade 2, Saúde 13

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	7	-
*Onslaught Header	1	18	5	-
*Horn Lunge	3	14	um	-
Head Butt	3	9	2	-

* Nova Manobra

** Chifres causam +2 danos em qualquer ataque que for usado.



=> Velociraptor:

Dinossauro tipo carnívoro bípede, com uma longa cauda, dentes afiados e garras em forma de foice de 15 cm, em cada pata traseira, que é usado para combater a presa.

Sua altura varia entre 1,68 m - 1,83 m e seu peso pode chegar a 150 Kg.

O chefe da Cidade Submersa, Vice Terhune, tem um Velociraptor como Mascote. Além de aparecer também no ataque da aldeia e no Laboratório Biológico do Dr. Fessenden.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 2.

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5.

Técnicas: Apresamento 5, Bloqueio 0, Chute 0, Esportes 4, Foco 0, Soco 0, Animal 5.

Chi 1, Força de Vontade 2, Saúde 14

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Apresamento	4	8	um	-
Movimento	7	-	7	-
Bite	5	12	3	-
Claw	3	13	4	-
Jump	7	-	4	-
Head Bite	5	11	um	-



CHEFES FINAIS

É comum encontrar chefes no final de cada nível de um game beat'em up. Como mostrado anteriormente, Cadillacs e

Dinossauros tem 8 níveis e seus 8 chefes correspondentes:

=> **Vice Terhune:**

“- Estamos cansados de vocês interferindo em nossos negócios. Meus homens lhes ensinarão uma lição!” - Vice Terhune para os jogadores antes da luta começar.

“- Parece que sua sorte acabou. Como ousam nos desafiar! Seus tolos. É hora do meu bichinho almoçar...” - Vice Terhune após fugir e libertar o Velociraptor.

Também conhecido como Vice T., ele é o Chefe Final do “Nível 1: City in the Sea (Cidade Submersa)”.

Vice Terhune é procurado por crimes de caça ilegal, crueldade com animais, escravidão e tentativa de assassinato.

Por ser um dos líderes dos Mercadores Negros, ele é poderoso e ágil.

Durante a batalha, Vice Terhune costuma pular e socar seus adversários. E ele também usa um revólver para resolver mais rápido a situação.

Após ser derrotado, Vice avisa aos personagens sobre um dos líderes dos Mercadores Negros: “- O Açougueiro está caçando na região dos Pântanos. Não mexam com ele... esse cara é realmente louco!”

Estilo: Lua

Posto: 4

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

Técnicas: Apresamento 3, Bloqueio 1, Chute 3, Esportes 3, Foco 0, Soco 2, Armas (Pistola) 3.

Antecedentes: Mascote 3 (Velociraptor), Apoio 4 (Mercadores Negros)

Combos: Jump (Houndhouse) para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee

Chi: 3; **Força de Vontade:** 8; **Saúde:** 12

Assinatura: Atira duas vezes pro alto.

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	6	3	-
Strong	4	8	3	-
Fierce	3	10	2	-
Short	5	8	3	-
Forward	4	10	2	-
Roundhouse	2	12	2	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	6	-
Apresamento	4	8	UM	-
Wounded Knee (2)	2	11	2	-
Dislocate Limb (2)	3	9	4	-
Jump (1)	7	-	3	-
Arma (Pistola)	4	6	-	-



=> Butcher, o Açougueiro:

Atual líder dos “Gordos”, Butcher é um caçador experiente. Sua principal função dentro dos Mercadores Negros é a de caçar e revender carnes e peles de dinossauros.

Butcher vigia a região dos Pântanos, local com a maior concentração de dinossauros. Além de expulsar e/ou se livrar de pessoas indesejadas, usando os pântanos como um grande cemitério.

Em batalha ele se aproveita do enorme peso para “amassar” seus inimigos com o próprio corpo. Também usa duas espadas grandes para fatiar dinossauros e quem mais atrapalhar seus negócios.

Caso deixe cair uma das espadas, ou ambas, ele lutará com socos até ter as espadas de volta.

Estilo: Sumo

Posto: 5

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

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 4, Chute 0, Esportes 3, Foco 0, Soco 3, *Armas (Falcione) 5.

Antecedentes: Fama 3 (Louco), Apoio 5 (Mercadores Negros)

Chi: 3; **Força de Vontade:** 8; **Saúde:** 15

Assinatura: Esfrega uma espada na outra.

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Falcione)	3	15	3	-
Strong (Falcione)	1	17	3	-
Fierce (Falcione)	0	19	2	-
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	6	-
Apresamento	3	6	um	-
Jump	6	-	3	-
Air Smash	2	11	2	-
Double Hit Punch	2	13/13	2	-
Lunging Punch	2	14	4	-
Bear Hug	2	9	um	-
Suplex	3	8	um	-
Throw	1	8	um	-
Maka Wara	-	6	-	-
Haymaker	1	11	1	-
Sleeper	2	8	um	1 FV



* Veja “Nova Arma: Falcione”.

=> Hogg:

Hogg cuida das estradas no deserto, junto com sua gangue de motoqueiros, cobrando um “pedágio” por quem passar por ela. Caso alguém tenha a “brilhante ideia” de furar estes bloqueios, Hogg chamará seus comparsas para irem atrás dos fujões, cercando o veículo e atirando granadas para pará-los, e cobrará uma “taxa extra” após a perseguição.

Slice, chefe da fase quatro, pede ajuda a Hogg para distrair a equipe de Jack na estrada, enquanto o mesmo invade a Oficina Mecânica para saquear e destruir o local.

Estilo: Forças Especiais

Posto: 6

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

Técnicas: Apresamento 4, Bloqueio 4, Chute 5, Esportes 4, Foco 1, Soco 5, Armas (Granada) 5.

Combos: Movimento / Throw; Ax Kick / Brain Cracker; Double-Hit Kick / Fierce (dizzy)

Antecedentes: Apoio 5 (Mercadores Negros), Contatos 3, Recursos 3

Chi: 2; **Força de Vontade:** 9; **Saúde:** 15

Assinatura: Risada acelerando a moto.

Obs.: Ver “Veículos” em Punho do Guerreiro 8.

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	9	4	-
Strong	6	11	4	-
Fierce	5	13	3	-
Short	7	10	4	-
Forward	6	12	3	-
Roundhouse	4	14	3	-
Bloqueio	10	-	-	-
Movimento	9	-	7	-
Apresamento	6	9	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	9	-	4	-
Double Hit Kick	4	11	3	-
Brain Cracker	6	12	um	-
Suplex	6	11	um	-
Foot Sweep	4	13	2	-
Slide Kick	5	13	5	-
Ax Kick	5	14	2	-
Spinning Backfist	5	12	5	-
Throw	4	11	um	-



=> Slice:

“Ei cara, estou aqui para acabar com sua pequena aventura.”

Slice, chefe da fase quatro, pede ajuda a Hogg para distrair a equipe de Jack na estrada, enquanto o mesmo invade a Oficina Mecânica para saquear e destruir o local.

Ao ser surpreendido pela presença dos PJs, Slice junta alguns membros dos Mercadores Negros e cria um torneio para expulsarem os PJs do local.

Ao ser derrotado, Slice procura o Dr. Simon Fessenden para pedir perdão. Então, Dr. Fessenden sugere que ele se torne um dinossauro para se vingar dos PJs. Assim, Slice se transforma em Slissauro. O novo encontro entre Slissauro e os PJs se dará no laboratório do Dr. Fessenden.

Estilo: Kung Fu

Posto: 6

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

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 5, Foco 0, *Arma (Bumerangue) 5.

Combos: Movimento / Fierce (Bumerangue) (Dizzy)

Antecedentes: Apoio 5 (Mercadores Negros), Contatos 2, Arena 2

Chi: 4; **Força de Vontade:** 3; **Saúde:** 15

Assinatura: Segura um bumerangue em cada mão.

* Veja “Nova Arma: Bumerangue”.



Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Bumerangue)	7	9	6	-
Strong (Bumerangue)	5	11	6	-
Fierce (Bumerangue)	4	13	5	-
Short	-	-	-	-
Forward	-	-	-	-
Roundhouse	-	-	-	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	9	-
Apresamento	5	7	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Punch Defense	9	-	-	-
Throw	3	9	um	-
Power Uppercut	4	11	um	-
Bumerangue	7	11	-	-
Light Feet	-	-	-	-
Dragon Punch	5	14	4	1 FV
Kippup	-	-	-	-
Jump	8	-	6	-
Dim Mak	5	8	6	1 Chi

=> Morgan / Morgue:

Morgan é outro chefe dos Mercadores Negros, braço direito do Dr. Simon Fessenden, e um voluntário para se tornar uma criatura mais forte.

Ele e seus homens atacam aldeias, com ajuda de dinossauros enfurecidos, que se recusam a pagar a “taxa de proteção” dos Mercadores Negros. Um aldeão consegue se comunicar com os PJs, por rádio, avisando que sua aldeia está sob ataque. Ao chegarem na aldeia, os PJs encontram os aldeões sendo mortos por Morgan e os Mercadores Negros.

Morgan utiliza uma metralhadora Uzi contra seus inimigos, procurando sempre manter distância.

Quando estiver quase sendo vencido pelos PJs, Morgan utiliza uma injeção para se transformar em um híbrido dinossauro, Morgue.

Morgue apresenta todas as características de um dinossauro (Paquicefalossauro), além de permanecer com sua inteligência humana e poder usar garras.



Morgan:**Estilo:** -**Posto:** 7**Atributos:** Força 2, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3.**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 0, Esportes 5, Foco 2, Arma (Uzi) 5.**Combos:** Movimento / Arma (Uzi) (Dizzy)**Antecedentes:** Apoio 5 (Mercadores Negros), Recursos 2, Fama 3**Chi:** 0; **Força de Vontade:** 7; **Saúde:** 20**Assinatura:** Atira para o alto.**Manobras Especiais (25)**

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	-	-	-	-
Strong	-	-	-	-
Fierce	-	-	-	-
Short	6	5	6	-
Forward	5	7	5	-
Roundhouse	3	9	5	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	9	-
Apresamento	-	-	-	-
Musical Accompaniment	-	-	-	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Kippup	-	-	-	-
Jump	8	-	6	-
Arma (Uzi)	9	10	-	-
Foot Sweep	3	8	4	-
Backflip	8	-	8	-1 FV
Light Feet	-	-	+1/+3	-1 FV
Wall Spring	7	-	6/8	-
Punch Defense	9	-	-	-
Rolling Attack	5	10	10	-1 FV
Jumping Shoulder Butt	5	10	5	-

Morgue:**Estilo:** Híbrido Dinossauro**Posto:** 7**Atributos:** Força 5, Destreza 6, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2.**Habilidades:** Prontidão 3, Intimidação 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4.**Técnicas:** Apresamento 2, Bloqueio 4, Chute 0, Esportes 4, Foco 0, Soco 0, Híbrido Animal 5.**Chi 0, Força de Vontade 2, Saúde 18****Manobras Especiais**

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Movimento	9	-	7	-
Bloqueio	10	-	-	-
Head Butt	6	8	2	-
Head Butt Hold	5	10	um	-
*Osslaught Header	4	15	6	-
Claw	5	12	4	-

* Nova Manobra

=> Tyrog:

Outra das criaturas criadas pelo Dr. Fessenden. Tyrog é uma espécie de Xenomorfo que se for espancado, ele se regenera, seus ataques são cuspe ácido, bola de fogo e garras. Seu movimento é saltando.

Tyrog surpreenderá os PJs na região da floresta, saltando selvagememente em cima de um dos Pjs com suas garras. Caso algum PJ esteja longe, Tyrog atacará cuspidando ácido ou bolas flamejantes.

Após ser vencido, Tyrog sofre uma mutação em humano com um Xenomorfo preso em sua face, o ser solta do hospedeiro e morre em seguida.

Tyrog reaparecerá no Laboratório do Dr. Fessenden, sendo liberto de uma das

câmaras criogênicas. Alguns Xenomorfos também podem ser vistos dentro das câmaras.

Estilo: Híbrido Dinossauro - Kabaddi

Posto: 7

Atributos: Força 7, Destreza 5, Vigor 7, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2.

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 5, Furtividade 4, Sobrevivência 3.

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 3, Chute 0, Esportes 3, Foco 5, Soco 5, Híbrido Animal 7.

Combos: Bloqueio / Head Bite (Dizzy); Cobra Charm / Acid Breath (Dizzy)

Chi 9, Força de Vontade 5, Saúde 18



Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Claw)	7	11	3	-
Strong (Claw)	5	13	3	-
Fierce (Claw)	4	15	2	-
Short	-	-	-	-
Forward	-	-	-	-
Roundhouse	-	-	-	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	6	-
Apresamento	5	9	1	-
Extendible Limbs	-	-	+5	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Fireball	1	8	-	1 Chi
Jump	8	-	3	-
Air Smash	4	14	2	-
Acid Breath	1	9/6/3	2	1 Chi
Regeneration	2	-	-	-
Bite	6	15	2	-
Claw	4	16	3	-
Eye Rake	7	6	3	-
Head Bite	6	12	um	-
Cobra Charm	1	-	2	1 Chi
Double Hit Punch	4	14	2	-

=> Slissauro:

Após ser derrotado na Garagem do Jack, Slice vai pedir perdão ao Dr. Simon Fessenden. Assim, Dr. Fessenden sugere que ele se submeta a uma nova experiência para se tornar um híbrido dinossauro e se vingasse dos personagens. Então, Slice é transformado em Slissauro.

Quando a experiência dá resultado positivo, Dr. Fessenden aproveita e cria secretamente um clone de Slissauro.

Estilo: Kung Fu – Híbrido Dinossauro

Posto: 8

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

Técnicas: Soco 5, Chute 0, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 0, Arma (Bumerangue) 6, Híbrido Animal 8.

Combos: Movimento / Fierce (Bumerangue) (Dizzy)

Antecedentes: Apoio 5 (Mercadores Negros), Contatos 3, Arena 4

Chi: 8; **Força de Vontade:** 7; **Saúde:** 18

Assinatura: Segura um bumerangue em cada mão.

Obs.: Veja “Nova Arma: Bumerangue”.



Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Bumerangue)	8	10	7	-	Punch Defense	10	-	-	-
Strong (Bumerangue)	6	12	7	-	Throw	4	12	um	-
Fierce (Bumerangue)	5	14	6	-	Power Uppercut	5	14	um	-
Short	-	-	-	-	Bumerangue	8	15	-	
Forward	-	-	-	-	Light Feet	-	-	-	1 FV
Roundhouse	-	-	-	-	Dragon Punch	6	17	5	1 FV
Bloqueio	10	-	-	-	Kippup	-	-	-	-
Movimento	9	-	10	-	Jump	9	-	7	-
Apresamento	6	10	um	-	Dim Mak	6	11	7	1 CHI
Bite	7	15	6	-	Claw	5	16	7	-

=> Dr. Simon Fessenden:

Dr. Fessenden é um cientista louco que quer destruir o mundo atual, e criar um novo, habitado por híbridos dinossauro-humanos que ele criou.

Dr. Fessenden é o líder dos Mercadores Negros, um grupo de mercenários que capturam e matam dinossauros para ele. Eventualmente será revelado que é Fessenden quem está criando os híbridos dinossauros-humanos, e está prestes a espalhá-los pelo mundo, para que ele possa criar o que ele acredita ser um planeta melhor.

Em algum momento, os PJs descobrirão o quanto ele é louco e deve ser parado. Eles vão até o Laboratório Subterrâneo, onde encontram Fessenden e se preparam para lutar contra ele.

Na primeira parte da batalha final, ele se transforma em um híbrido de dinossauro semelhante ao Paquicefalossauro de Morgan/Morgue, mas é derrotado facilmente. No entanto, ele se regenera e se transforma novamente, mas desta vez em uma criatura reptiliana com duas cabeças de dinossauro que cospem fogo e com sua própria cabeça e braços originais em seu peito. Depois de uma longa e difícil batalha, Dr. Fessenden é derrotado novamente, de uma vez por todas.

Logo após cair sem vida, ele explode em pedaços (provavelmente porque seu corpo não conseguia lidar com os efeitos de seu soro), acionando um dispositivo vital de autodestruição, que faz com que todo o laboratório exploda. Os PJs devem conseguir escapar da implosão, antes que seja tarde demais.



Estilo: Híbrido Dinossauro

Posto: 9

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

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 5, Híbrido Animal 8.

Combos: Bloqueio / Tearing Bite (Dizzy); Bloqueio / Bear Hug / Ripping Bite (Dizzy);

Antecedentes: Apoio 5 (Mercadores Negros), Arena 5, Fama 4

Chi: 9; **Força de Vontade:** 8; **Saúde:** 20

Assinatura: Ruge para o alto.

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	11	4	-
Strong	4	13	4	-
Fierce	3	15	3	-
Short	5	10	4	-
Forward	4	12	3	-
Roundhouse	2	14	3	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	7	-
Apresamento	4	11	UM	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Claw	3	16	4	-
Bite	5	15	3	-
Upper Tail Strike	5	16	5	-
Bear Hug	3	14	UM	-
Venom	4	12	2	1 Chi
Regeneration	3	-	-	1 Chi
Eye Rake	6	8	4	-
Ripping Bite	3	15	UM	1 FV
Tearing Bite	5	18	UM	1 Chi

Armas e Itens

Armas

Lista das armas que poderão ser encontradas em Cadillacs e Dinossauros, estas armas são vistas regularmente durante o jogo de fliperama. Caso os PJs decidam por outras armas, caberá ao Narrador aceitar ou não.

Todas as armas podem ser distinguidas entre armas brancas e armas de fogo. Sendo que as armas de fogo, são limitadas por suas munições, quando acabar as munições das armas, elas deverão ser recarregadas com novos cartuchos que podem ser encontrados ao longo do jogo. Já as armas de arremesso, só podem ser usadas apenas uma vez, exceto se o jogador resolver buscar a arma, perdendo o turno de combate.

Para as estatísticas de outras armas, ver SFRPG – 20 anos ou Punho do Guerreiro 21.

	Descrição	Estatísticas
	Pistola => Arma de fogo padrão.	Velocidade +2; Dano +3; Especial: Distância 18 hex + Destreza; Munição: 18;
	Espingarda => Espingarda padrão de dois canos.	Velocidade +0; Dano +4; Especial: Faz 2 testes para dano; Distância 18 hex + Destreza; Munição: 6;
	Rifle => Geralmente é transportado pelos Caçadores. Possui recarga por alavanca e alça removível.	Velocidade +0; Dano +5; Especial: Distância 19 hex + Destreza; Munição: 5;
  	Uzi => Metralhadora de mão automática, de disparo rápido. M-16 => Rifle de Combate. Pode ser usado como arma branca se as balas acabarem. Granada e dinamite TNT => Contem milhares de fragmentos metálicos que são expelidos na explosão. Estas armas são usadas pelos Anões (Punk e Thug) e por Hogg.	Velocidade +2; Dano +3; Distância 48 hex + Destreza; Munição: 33; Velocidade: +1; Dano: +4; Especial: Automático; Distância 48 hex + Destreza; Munição: 43; Velocidade +0; Dano +6 (afeta uma área com 3 hexágonos de raio). Elas levam 1 turno para explodir, após serem lançadas.
  	Bazuca => Lança-foguetes, com apenas 4 tiros. Faca => De longo alcance, é uma arma de arremesso, à queima-roupa, pode ser usada como arma branca. Elas são usadas por Blade e Razor. Bastão de Madeira => 120 a 180cm de comprimento, sendo muito comum de ser encontrado.	Velocidade -4; Dano +12 (afeta uma área com 5 hexágonos de raio). Velocidade +2; Dano +1. Velocidade +0; Dano +2; Movimento +1.

	Descrição	Estatísticas
	Barril => Barris de metal ou madeira, podem ser levantados pelo jogador e jogados contra inimigos. Podem conter objetos dentro.	Velocidade +0; Dano +2; O lutador precisa ter Força + Esportes iguais a 8, para levantar um barril. E pode ser atirado a um número de hexágonos igual à Força -2.
	Pedras => Uma arma de arremesso, só pode ser usada uma vez.	Velocidade -2; Como um ataque de projéteis, quando a pedra é arremessada, seu alcance e dano são equivalentes a Força.
	Tocha => causa dano por fogo.	Velocidade +0; Dano +1
	Clava => Peça de madeira resistente, usada como arma branca. Caso chegue próximo de fogo, ele vira uma tocha.	Velocidade +1; Dano +0

Itens Especiais:

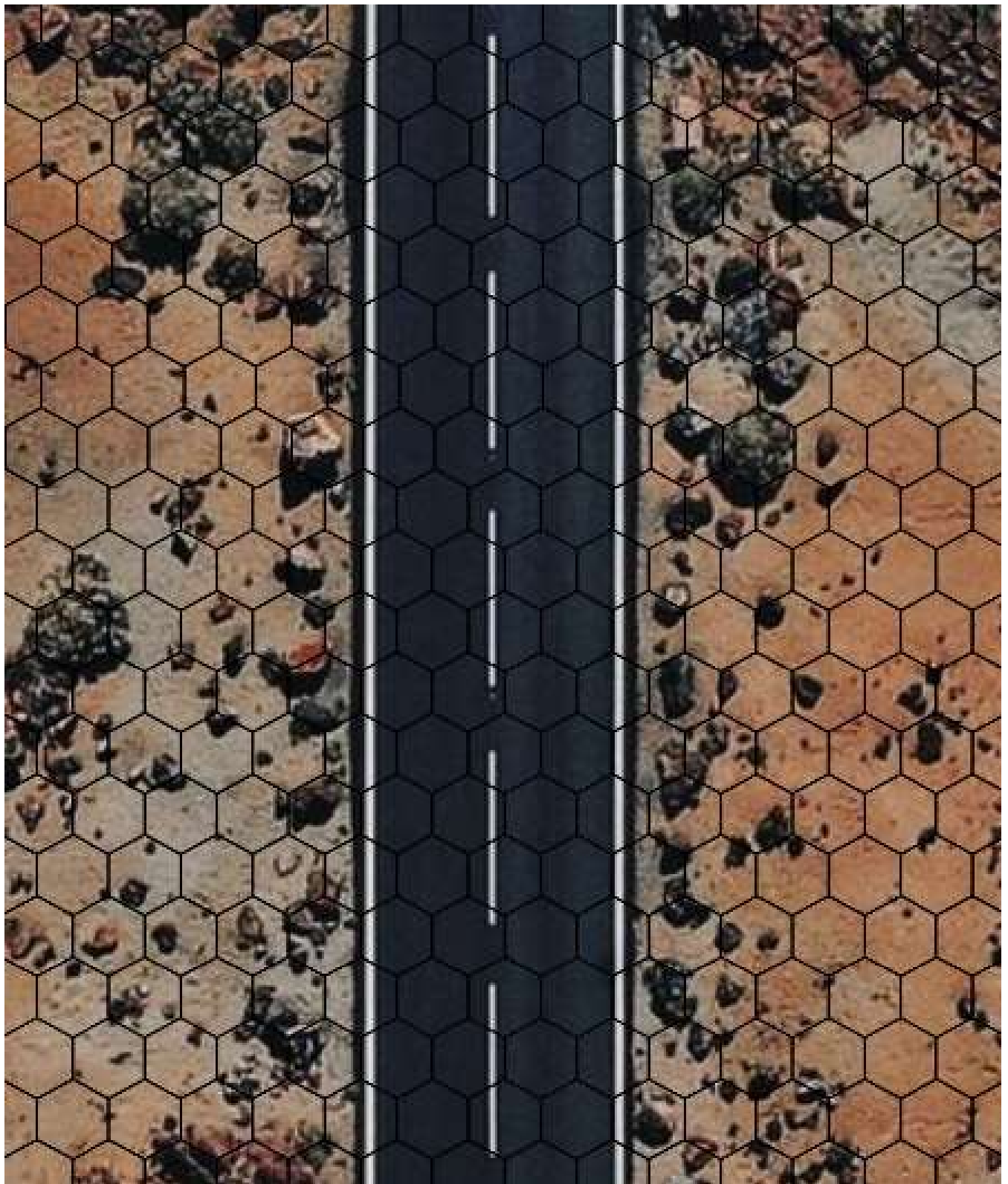
	Munição. Ele é usado para recarregar qualquer arma de fogo que o jogador possui no momento.
	Rádio-comunicador. Pode ser encontrado no “Nível 3 – Hell Road”, para pedir ajuda ao atravessar o Deserto, e no “Nível 5 – Village of Flame”, ao receberem um pedido de socorro dos aldeões atacados pelos Mercadores Negros.
	O Cadillac. Usado principalmente entre os Níveis 3, 4 e 5. O MJ tem total liberdade de usá-lo em qualquer outra situação que achar conveniente. Além do uso de outros veículos, ver “Lutando com Veículos” (pag. 94 – Tempos de Glória). *Carro de passeio (Cadillac): Velocidade +0, Dano +4 (por hex.), Movimento 8.

Mapa de Tiles:

Nível 2: The Swamp Forest (O Pântano)



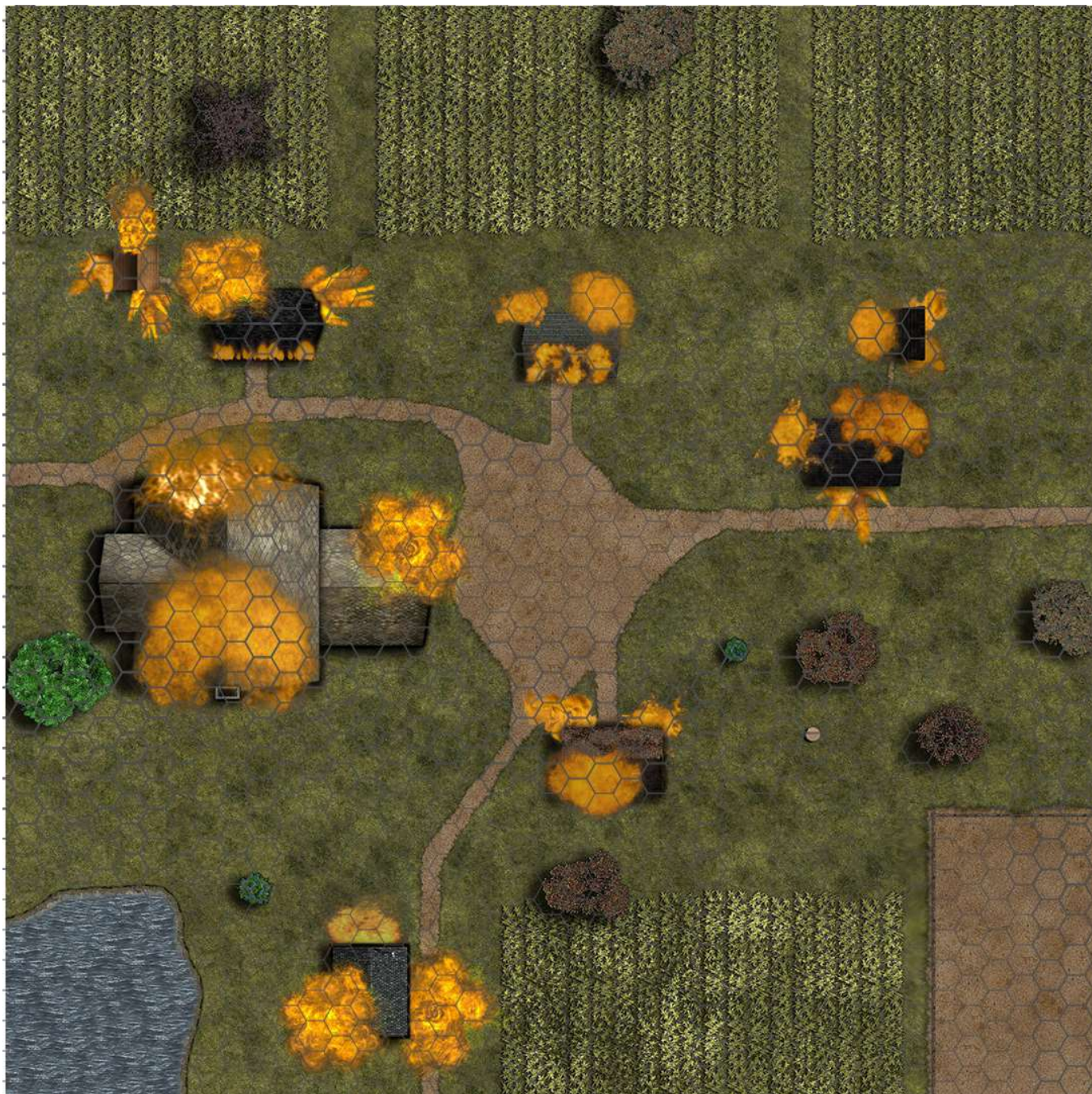
Nível 3: Hell Road (Estrada para o Inferno)



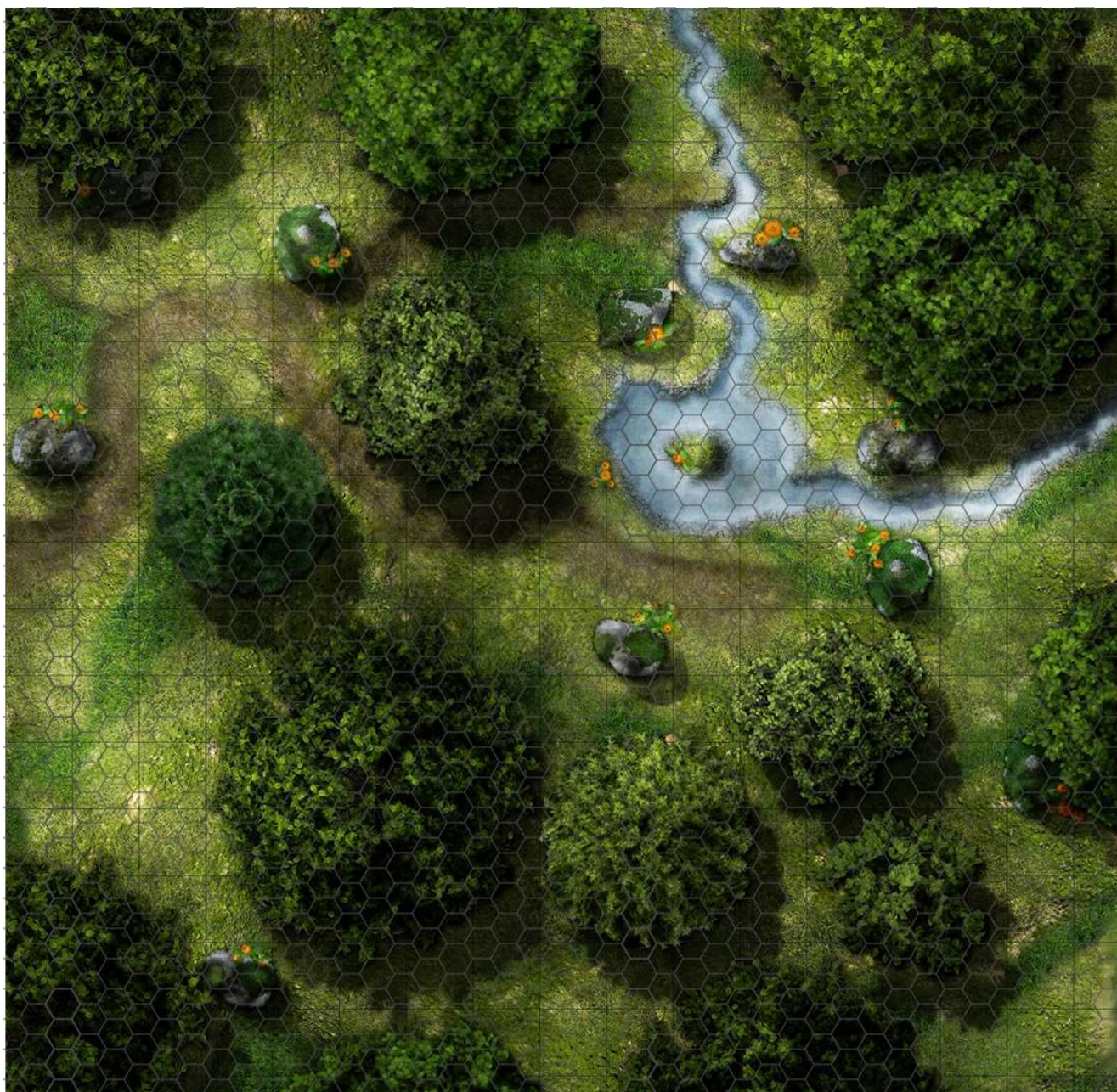
Nível 4: Jack's Garage (Garagem do Jack)



Nível 5: Village of Flame (Aldeia em Chamas)

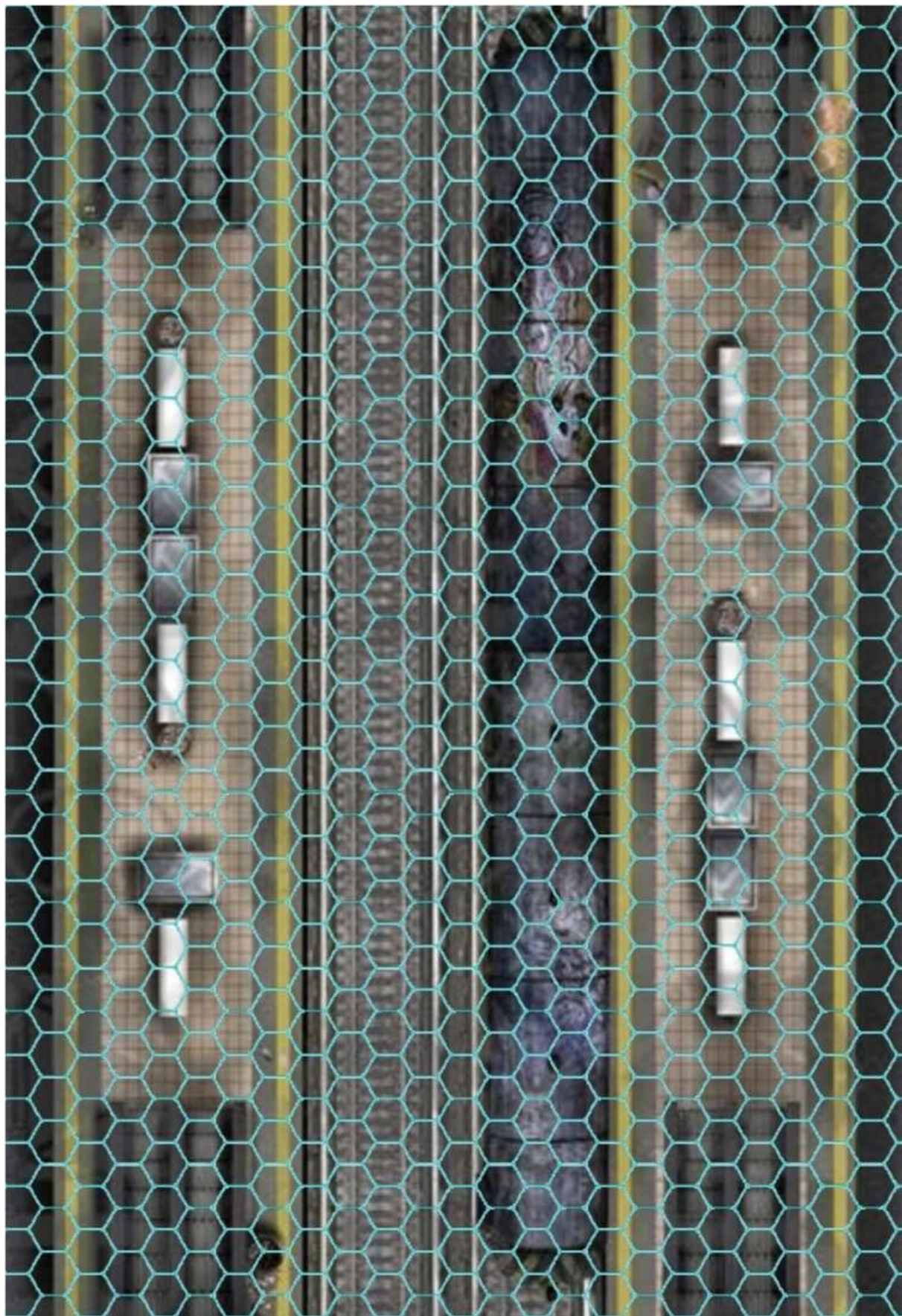


Nível 6: Jungle and Mine (Floresta e Mina)





Nível 7: The Basement (Metrô Abandonado e Laboratório Subterrâneo)





Nível 8: Deep Deep Down (O Submundo)



NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

*** Horn Lunge**

Pré requisitos: Chifres

Pontos de Poder: Manobra Básica

Com um movimento lateral da sua cabeça, você atinge com os chifres um personagem que esteja num hexágono adjacente ao seu ou no mesmo hexágono.

Custo: nenhum

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: um.

*** Onslaught Header**

Pré requisitos: Esportes 2, Head Butt

Pontos de Poder: Kabbadi, Ninjitsu, Pankration, Sumo 2; Outros 3

Baixar a cabeça... mirar... correr... Um movimento simples, como o conhecido movimento dos touros em uma arena, ou do carneiro na montanha. Este é um movimento perigoso, pois uma vez que você o comece, não está em condições de ver que deve pará-lo (pois com sua cabeça baixa você não é capaz de enxergar em frente) e, mesmo que o conseguisse, seria impossível deter-se depois de tomar embalo. Como provam os touros em uma arena espanhola, você fica especialmente vulnerável. Mas em compensação, quando acerta o golpe...

Sistema: quando um jogador declara este ataque, ele não pode trocá-lo caso seja interrompido, nem mesmo gastando um ponto de Força de Vontade. O personagem precisa estar a pelo menos dois hexágonos do seu alvo para poder usar este movimento (é necessário espaço para tomar embalo). Personagens atingidos por este ataque, se sofrerem dano, ficam atordoados (dizzy) e são empurrados um hexágono para trás.

Custo: nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: +2

*** Tongue Slap**

Pré-requisitos: Híbrido Animal (Réptil)

Pontos de Poder: Manobra Básica

O lutador tem uma língua que estica como a de um sapo. Acertando o adversário como um golpe de chicote. Também pode ser usado com Apresamento para dano zero, ou +1 para Desarme.

Sistema: o lutador tem alcance extra de 2 hexágonos adjacentes.

Custo: -

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -2

NOVAS ARMAS

*** Bumerangue:**

O Bumerangue é uma ferramenta historicamente usada para caçar, bem como um esporte e entretenimento. Eles são comumente considerados como um ícone australiano, e vêm em várias formas e tamanhos.

Velocidade: +2

Dano: +1

Movimento: Nenhum. Alcance igual a Força + Técnica (Bumerangue).

*** Falcione:**

Essa espada possui uma curva que torna sua lâmina mais extensa e afiada.

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: Nenhum.

Criação de Personagens Jogadores

- 1) Foi usada a ***“Tabela para Personagens Avançados”***, que pode ser encontrada no **Punho do Guerreiro 3**.
- 2) Todas as Manobras Especiais e Combos foram baseadas no jogo “Cadillacs e Dinossauros”.
- 3) Combate com veículos podem ser encontrados nos livros “Tempos de Glória” e “Segredos da Shadaloo”.