





DARKSTALKERS CHRONICLE™

THE CHAOS TOWER

DARKSTALKERS

UMA AMEAÇA VEM DO ESPAÇO SIDERAL

Uma grande esfera de luz flutua em direção a Terra. Uma esfera brilhante e radiante, e como o próprio sol, pequenas esferas brilhantes a orbitam. Elas tinham vagado através de todo o sistema solar, numa velocidade tão grande que elas vão do sol a plutão em minutos. Essas esferas menores atravessam a grande esfera e trazem informações sobre cada um dos planetas. Elas haviam investigado cada um, como se buscassem algo, como se procurassem um objeto escondido, mas tinham certeza que em um dos planetas elas sentiram algo, como um chamado...:

- Acharam alguma coisa? Já é o terceiro sistema dessa galáxia que vasculhamos e vocês ainda não encontraram nenhum planeta vivo!- a voz reverberava nas pequenas mentes de cada esfera menor, como o som de um trovão subterrâneo. Uma das pequenas esferas responde:

- **Divino Mestre**, ao contrário de meus incompetentes irmãos eu achei um planeta, não só com condições de vida, mas com uma civilização já desenvolvida.

-Muito bom... vamos para lá!

-S...s...sim, divino mestre.

A esfera entra na atmosfera da Terra e cai no Atlântico, provocando uma grande onda que avança rapidamente para áreas costeiras da América central e do norte em menos de uma hora.

-Ótimo, dentro de 1 mês, este planeta será meu! Recolham a maior quantidade de dados possíveis sobre os habitantes dele! Faz tempo que não tenho essa chance, tomar um planeta civilizado, é meu passatempo favorito!

A esfera diminui seu brilho até ele desaparecer completamente, alguns brilhos saem de dentro da Grande Esfera e voam numa velocidade alucinante, vendo tudo, observando tudo, vasculhando a Terra, seus povos, suas cidades, sua geografia, sua tecnologia e até mesmo um pouco de seu passado, tudo isso em apenas 1 hora, logo elas retornam para a esfera maior:

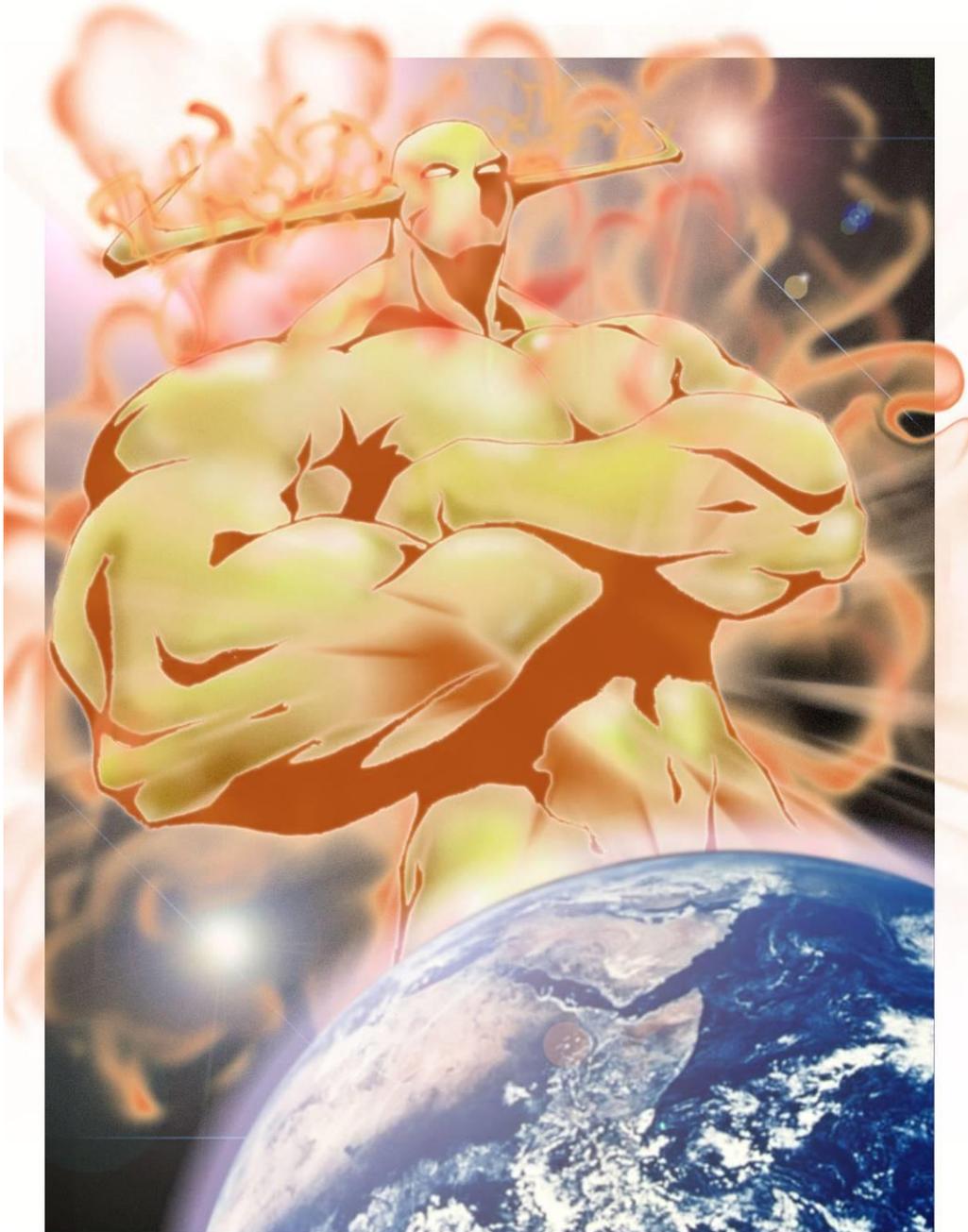
-Divino Mestre! Trouxemos ótimas notícias! Os **Phobos** possuíam uma base nesse planeta, está desativada há pelo menos 500 anos, mas possuíam um grande exercito! Todos em perfeito estado!-A grande esfera começa a brilhar novamente e então fala:

-Perfeito, estive a procura de Phobos a pelo menos 1000 anos! Como são os habitantes desse planeta? São como os seres inferiores de outros Sistemas?

-Sim mestre! São exatamente como eles eram.

-Ótimo, faz tempo que não faço isso...- a esfera se torna menos brilhante e como num passe de mágica, um ser humanoide começa a tomar forma a partir da massa esférica luminosa. O ser é feito de plasma, chama, calor e poder, com dois grandes chifres, algo que só deveria existir na parte mais profunda do inferno. Com uma risada maléfica, uma mistura de êxtase e perversidade, a forma ganha total concretude.

-Vida eterna a **Pyron**, o Deus Solar !



DARKSTALKERS: NIGHT WARRIORS

UMA AMEAÇA DO INFERNO DE SANGUE

Jedah Domah, um dos altos nobres do **Makai**, após uma morte prematura há muito tempo, ressuscitou. Vendo o estado do mundo dos demônios, ele decide que a única maneira de salvar o mundo é recriá-lo. Para tanto, ele invoca uma dimensão conhecida como **Majigen**, para a qual convoca almas dignas para alimentar seu novo mundo. Por sorte, essas almas pertencem aos **Night Warriors**

Após a queda de **Galnon**, o mestre da família **Voshtal**, o mais velho dos três altos nobres, e a Morte de **Belial**, o mais poderoso, Jedah tinha um confidente chamado **Ozomu**. A razão pela qual ele veio a Jedah foi para poder coletar almas. Como um nobre, suas habilidades eram de segunda classe, mas sua habilidade de enganar os outros e táticas de dor era de primeira classe, já que ele era um gênio em táticas. Ozomu aconselhou Jedah sobre o uso do portão de Makai. Jedah, confiante em sua habilidade de absorver almas, concordou com isso, dizendo a Ozomu para quebrar parte do selo para abrir mais o portão.

Quando Ozomu chegou ao portão, ele sentiu o enorme poder que estava dentro dele. Ele percebeu que até mesmo Jedah se destruiria se absorvesse toda essa energia de uma vez, e viu isso como sua chance de assumir o trono e o reino para si mesmo. Ele enganou Jedah e disse-lhe que ele deveria destruir todos os selos por causa da pouca energia que estava saindo. Depois de destruir as focas, ele fugiu para os confins do Makai. A queda de Jedah significou sua ascensão ao poder e o sucesso de seu plano. Embora o poder de Jedah fosse maior do que Ozomu previu, ele ainda foi destruído devido à grande quantidade de poder que estava saindo.

Ozomu reuniu o poder restante e o armazenou no **Castelo Dohma**, tornando-se o novo mestre da família Dohma: o Imperador Ozomu.

Depois de um longo século de sono, Jedah foi revivido em Makai. Ele se preocupava com o reino do Makai, com os nobres lutando entre si. Em vez de raiva, ele sentiu pena de Ozomu. Jedah já havia se decidido: seu retorno completo e a erradicação de todas as almas. Para isso, um novo estágio era necessário, um novo reino, o **Majigen**.

Jedah chegou ao Castelo Dohma e estendeu a mão para Ozomu. Embora seus poderes ainda não estivessem completamente restaurados, ele tinha o suficiente para destrona-lo. Ozomu havia se tornado um gourmet sem coragem e estava cheio de medo com o retorno de Jedah. Jedah sussurrou baixinho: "*Ozomu ... Sinto muito, mas, por favor, empreste-me seus poderes. Sua alma se tornará a base de Majigen e ajudará o futuro de Makai.*"

O Castelo Dohma foi levado para um espaço escuro junto com Ozomu. Este foi o início da salvação de Ozomu. Jedah acreditava que ele precisava recriar a vida fundindo todas as almas em uma forma de vida: o **Shintai, o feto divino**. Para fazer isso, ele convocou todos aqueles com almas dignas para entrar em seu novo reino como uma forma de controlar a humanidade no mundo material e o destino do Makai.



HISTÓRIA

A História do mundo de Darkstalkers não é muito diferente da história do nosso mundo, mas ao mesmo tempo é totalmente diferente. As lendas sobre lobisomens, vampiros e múmias são reais, todos os rumores e superstições são reais.

Alguns destes monstros lutam para destruir e outros para salvar, ou devorar, a humanidade. E para eles é uma escolha desigual, porque salvar pessoas que perseguiriam você? Por que não devora-los de uma só vez? Eles não hesitariam em matar você quando tiverem a primeira chance? O resultado disso foram lendas, normalmente reais, sobre lobisomens canibais, vampiros assassinos etc. Até recentemente foi assim, mas agora com a chegada de Pyron, tudo mudou.

Pyron é um alienígena vindo de uma estrela distante, um conquistador de planetas, e que tem como objetivo atual consumir a vida na Terra e isso não apenas ameaçam os humanos, os Darkstalkers também correm grande perigo, pois Pyron não deixará nenhuma criatura que possa se opor a ele viver.

Ao mesmo tempo se aproxima o dia em que o Inferno e a Terra se fundirão o que aumenta sensivelmente o número de Darkstalkers e também o poder destes seres da noite. Antes, demônios caçados, hoje heróis ainda caçados, os Darkstalkers são a chave da salvação da humanidade, os únicos com poder suficiente para combater Jedah.

Mesmo entre esses seres, apenas eles têm poder e vontade para combater Pyron e Jedah; são os mais poderosos seres na Terra, a última esperança da humanidade.



DEMITRI: Lorde Vampiro, talvez o mais poderoso do mundo, veio do inferno, foi aprisionado nesta dimensão por desafiar os dois mais poderosos clãs do inferno, considera os vampiros desta dimensão inferiores, assim como qualquer outro ser. O motivo que faz ele se opor a Pyron ou Jedah é que eles querem a Terra para si... e o Lorde Vampiro não permitirá isso..

MORRIGAN AENSLAND: Uma demônio succubus, princesa do clã Aensland no inferno, filha do próprio governante do inferno, Belial. Depois de muito trabalho conseguiu fugir do palácio e se aventurar na terra. Não está lutando contra Pyron ou Jedah para salvar a humanidade, e sim apenas para se divertir.

JOHN TALBAIN: Um lutador de artes marciais amaldiçoado, atacado por um estranho lobisomem se tornou um também. Luta contra a besta interior, luta para guardar o humano que resta nele. Recentemente ele encontrou um meio de se curar, de um modo misterioso obteve a informação de que se ele eliminasse Pyron poderia controlar o seu poder interior.

ANAKARIS: Um faraó do Egito antigo e seu guarda pessoal, Kibito, foram emboscados e mortos, antes de morrer juraram que voltariam quando seu povo precisasse deles, e agora chegou a hora.

BISHAMON: Um samurai do Japão feudal vítima de uma armadura maldita, agora precisa absorver o sangue (e a alma) de humanos para viver. Sua vida é lutar até o fim, e recomeçar.

FELICIA: Uma mulher-gato, que luta contra preconceitos para conseguir que outros como ela sejam tratados como humanos.

RIKUO: Um homem-peixe vindo da Amazônia, que acabou descobrindo o plano louco de Pyron e agora está tentando mata-lo. Jedah é um louco... merece morrer.

VICTOR VON GERDENHEIM: Um golem feito por um cientista já morto, e com um bom coração tem dois objetivos: Impedir Pyron ou Jedah de destruir a humanidade e mostrar a força do trabalho de seu criador.

LORD RAPTOR: Um guitarrista zumbi, que voltou da morte de um jeito misterioso e quer conquistar a Terra.

SASQUATCH: “Um Pé Grande” vindo de uma tribo que detesta humanos e com a missão de testar suas fraquezas para descobrir como mata-los... mas Pyron ou Jeha não são ameaças apenas aos humanos, são ameaças para todos!

Q-BEE A rainha de uma raça de abelhas de Makai está trabalhando junto a Jedah para construção do Majingen e para obter presas saborosas para sua colmeia.

DONOVAN BAINÉ Amaldiçoado com sangue vampírico, Donovan controla sua sede com meditação e combate. Ele caça Darkstalkers como uma tentativa de fazer justiça e bondade com seu corpo inumano.

B. B. HOOD A caçadora psicopata está a solta. Baby é uma darkhunter extrema e muito capaz. Seu ar de donzela em perigo é uma armadilha para os predadores da noite... e ela tem chumbo e pólvora para usar neles.

HSIEN-KO Um guitarrista zumbi, que voltou da morte de um jeito misterioso e quer conquistar a terra.

LILITH ela é parte de Morrigan e não sabe muito bem o que está acontecendo. Seu poder é gigantesco e sua ingenuidade perigosa.

ANITA Dona de poderes psíquicos, Anita os esconde e sofre com isso. Ela é rejeitada por humanos e caçada por Darkstalkers que desejam usa-la como arma. Que segredos mais essa adolescente esconde.

HUITZIL E PHOBOS Autômatos com alguma inteligência, criados pela civilização Maia (ou apenas descobertos utilizados por eles) compõem um exercito de fabulosa força. Quem os controla pode literalmente extinguir a vida na Terra. Huitzil é o mais avançado e inteligente deles, e demonstra sinais de afeto e empatia com crianças, animais e plantas.

JEDAH Um Shinigami de Makai e mestre da feitiçaria de sangue. Deseja criar um mundo demoníaco perfeito e pra isso precisa de almas, muitas e poderosas almas.

Para jogar DarkStalkers, serão necessários os seguintes materiais:

- Street Fighter: Edição 20 anos
- Street Fighter: Tempos de Glória
- Samurai Shodown revisado 2021
- King of Fighters revisado 2021

Todos são encontrados na Shotokan RPG: <http://sfrpg.com.br/shotokan/>
Outros materiais podem ser consultados em <http://sfrpg.com.br/>



OS TIPOS

Em Darkstalkers há duas opções básicas de personagem, a primeira e mais comum opção é de se jogar com um Darkstalker, a segunda opção seria ser um caçador de Darkstalkers, seja humano ou não; trataremos de caçadores em suplementos futuros, agora descreverei as como se cria um Darkstalkers.

Aqui, nesse mundo de trevas, além de escolher um estilo de combate você precisa escolher que tipo de Darkstalker se é. Eles podem ser vampiros sedentos, demônios sagazes, mortos vivos vingativos, monstros dos 4 cantos do mundo ou do além, humanos com traços únicos e estranhos, alienígenas sinistros e praticamente qualquer coisa que possa se imaginar.

Você pode usar como referencia histórias folclóricas (*zumbis, bicho-papão, asuras, devas, anjos, demônios, sereias, homem-mariposa*), livros (*amaldiçoados pelos deuses, vampiros, criações da ciência, seres infernais/celestiais, monstros antigos*), filmes (*mutantes canibais, assassinos mascarados, múmias, palhaços perversos, caçadores de outro planeta, espécies mortais invasoras*), animes/mangas (*ghouls, alienígenas, seres de Makai, espécies de outra dimensão*), RPGs e mesmo sua própria criatividade. O grau de excentricidade e poder do seu Darkstalker será definido pelo Antecedente DARKSTALKER, indo de um tipo mais ou menos mundano (1) até uma criatura quase única (5).

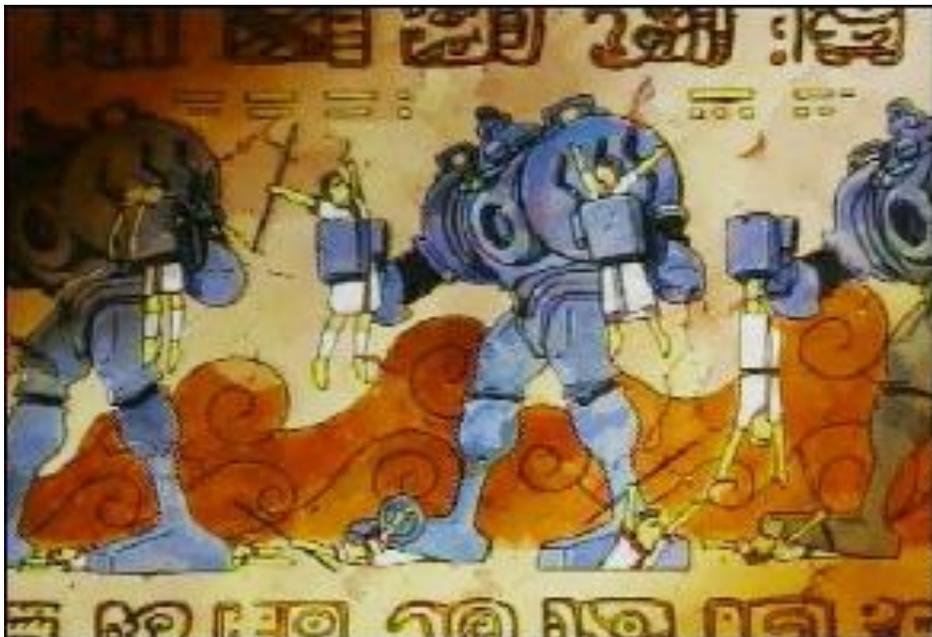
Um Darkstalker iniciante é construído da mesma maneira de um Street Fighter iniciante, mas um Darkstalker veterano será possivelmente mais forte que a maioria dos Street Fighters veteranos, exceto por seres notavelmente poderosos, como Rugal, Goenitz, Gill e M. Bison no auge de sua força. Mesmo assim alguns seres das trevas podem ser quase imbatíveis como, por exemplo, como Belial, Jedah ou Pyron.

DARKSTALKER, ANTECEDENTE ÚNICO:

- Amaldiçoado: Neófito, Meio Demônio ou Meio Anjo, Zumbi, Corpo-Seco, Estranho
 - Servo da Escuridão: Vampiro, Demônio ou Anjo menor, Ghoul, Curupira, Mutante
 - Criatura da Noite: Vampiro Experiente, Incubo/Sucubo, Assassino imortal, Saci, Criatura bizarra.
 - Monstruosidade: Vampiro de Sangue Nobre, Nobre Demônio, Múmia/Lich, Cuca, Monstro.
 - Avatar das Trevas: Lorde Vampiro, Nobre Demônio, Mestre dos Mortos, Abominação
-
- Não podem ser realmente mortos, mas podem ser destruídos caso decapitados ou carbonizados ou selados ou exorcizados (definir na criação);
 - Acesso a habilidade Manipulação Corpórea (nova)
 - A semelhança de Cibernéticos, Darkstalkers podem usar o Antecedente como requisito de Foco para usar manobras.
 - Darkstalkers adicionam 1/2 do nível do antecedente em testes de 2 habilidades entre essas: Prontidão, Intimidação, Lábria, Mistérios, Ciência, Luta às cegas, Furtividade e Sobrevivência;
 - Em situações de interação social com outros Darkstalkers o nível antecedente excedente (Ant. Darkstalker – Ant Darkstalker = excedente) é adicionado rolamentos de checagem de habilidades e atributos;
 - Em situações de interação social com Humanos o nível antecedente é subtraído dos rolamentos de checagem de habilidades e atributos;
 - Darkstalkers com nível 3 tem acesso as manobras básicas de Híbridos Animais (Garra, Mordida e Cauda) O nível do antecedente determina o número de manobras: 3-4: 1 manobra; 5: 2 manobras. Ao custo de **1 ponto de poder** outras manobras de híbrido podem ser compradas e serão consideradas ataques básicos. Caso o Darkstalker ganhe ou compre manobras básicas de Híbrido Animal, ele(a) também ganha acesso a manobras especiais de Híbrido Animal. O dano das manobras de Híbrido usa Técnicas e não o Antecedente Darkstalker: Soco para Garra, Apresamento para Mordida e Esportes para Cauda. Outras manobras básicas de Híbrido Animal podem ser criadas: **Tentáculo** (Vel. +0, Dano. +0, Mov. +1, Chute), **Língua** (Vel. +2, Dano. +0, Mov. -1,

Apresamento), **Chifre** (Vel. +0, Dano. +2, Mov. -1, Esportes) e **Asa** (Vel +1, Dano +0, Mov +0, Soco).

- Darkstalkers com nível 4-5 tem habilidades especiais iguais a Híbridos Animais (asas, respirar sob a água, regeneração);
- Dano oriundo de Armas e Arma de Fogo é considerado como normal, exceto em condições específicas (Armas encantadas e/ou dano sob a luz do sol);
- Sua Saúde, Chi e Força de Vontade só se recuperam em condições específicas definidas na criação do personagem. Ex. Phillipe Beauregard é um Darkstalker Morto-vivo dos EUA e só consegue recuperar seus índices de S/C/F quando está em um cemitério à noite e comendo carne fresca; Ayira, uma Darkstalker demônio da Índia, só consegue recuperar seus índices de S/C/F quando invade casas a noite e se alimenta de energias oníricas de pessoas dormindo; Cla'th, um Darkstalker Brasileiro monstruoso, só consegue recuperar seus índices de S/C/F quando está dentro d'água e no escuro, quando se envolve de muco. Ter lacaios facilita o processo;
- Se expostos por completo à luz do sol ou UV tem -2 de Velocidade, Dano e Movimento para todas as suas manobras, e todas os testes de atributos e habilidades tem dificuldades aumentadas em 2. Quando parcialmente expostos os modificadores caem pela metade. Darkstalkers podem resistir e adiar o efeito rolando Vigor + Antecedente Darkstalker e para cada sucesso ele terá um *round* de alento. Todo dano recebido sob a luz do sol é considerado agravado, não importando se resistiu ao efeito do sol. Não podem recuperar Saúde, Chi e Força de Vontade à luz do sol ou UV.



NOVAS HABILIDADES

TALENTO EXCLUSIVO: MANIPULAÇÃO CORPÓREA

Darkstalkers tem a habilidade natural de alterar suas partes do corpo segundo a sua vontade, esse talento mede a habilidade do demônio em fazer isso, com grandes níveis é possível até construir motores e armas de fogo, com baixos níveis apenas armas brancas e outros objetos.

Para manipular uma parte do corpo é exigido um teste de **manipulação corpórea + raciocínio**, a dificuldade é determinada pelo mestre, sendo que o padrão é 6: dificuldade 4 para armas brancas simples, dificuldade 6 para armas complexas, e dificuldade 9 para ferramentas com parte separadas e funcionamento complexo.

O número de sucessos determina o número de rodadas que o objeto vai durar e o grau de imitação atingido. 1 Sucesso é o suficiente para um Martelo ou Garras, 3 para uma Besta ou Alicates, e 5 Sucessos para um Motor ou Metralhadora. Se uma parte do corpo for retirada para fazer uma bomba, por exemplo, o usuário receberá dano a critério do narrador. Darkstalkers usam o mesmo sistema para ocultar suas características sombrias e parecer humanos. *Ex: Lord Raptor usa Controle Corporal para parecer humano em seus Shows*

Adicionalmente, um Darkstalker com esse talento também pode assumir qualquer característica Estética (Beleza física, Indumentária, Adereços) que queira contanto que sua forma geral humanoide não mude, a dificuldade do teste é igual a 4+ nível da aparência desejada. Entretanto esse poder não pode ser usado para imitar pessoas específicas, pois todas as formas sempre retêm traços em comum, como a mesma cor de cabelo, uma verruga ou outra coisa a critério do jogador e do narrador. É com essa habilidade que Darkstalkers se esgueiram por localidades cheias de humanos e caçadores.



- Amador: Você come com seus próprios talheres... ou garras
- Experiente: Você Já consegue lutar com suas próprias armas e um pouco mais.
- Competente: Você consegue abrir um cofre com sua chave de braço ou de dedo (literalmente).
- Especialista: Você consegue fazer uma serra elétrica com motor e tudo mais com parte do corpo!
- Mestre: Não há limites para o que você pode fazer com o seu corpo!

CIÊNCIA (revisada)

O que é Ciência? É a luz que levará o homem para o amanhã ou uma máquina de destruição que transformará a humanidade em meros escravos? Para muitos Duelistas, Ciência é um subjetivo esotérico que não tem tanta importância... como aprender a desferir socos. Entretanto, alguns Duelistas e seus Aliados podem ser se dar mal nessa habilidade, especialmente quando eles pedirem um dispositivo nunca visto antes.

- Amador: “Não se preocupe, isso provavelmente não vai explodir... eu acho.”
- Experiente: “Esses botes ficariam melhores com pequenos foguetes químicos.”
- Competente: “Homens sem consciência fazem horríveis experimentos... exceto eu, é claro.”
- Especialista: “É claro que essa armadura pode andar sozinha! Me dê algumas horas...”
- Mestre: “Meu capacitor de relâmpagos está pronto! Destruirei todos eles!”



DEMOLIÇÕES (revisada)

A Habilidade de preparar ou desarmar bombas, explosivos ou similares. Você está familiarizado com dinamites, bombas plásticas, nitroglicerina, pólvora e napalm. Você pode construir, temporizar ou desarmar praticamente qualquer tipo de dispositivo explosivo. Especializações: Pólvora, TNT, Fogos de Artifício.

- Amador: Você sabe mexer com aquelas com fogo de artifício sem grande risco.
- Experiente: Você sabe trabalhar com explosivos de mineração e shows pirotécnicos.
- Competente: Você conhece bem o assunto e sabe montar e desmontar bombas.
- Especialista: Você consegue construir, programar e desarmar quase todos os tipos de bomba.
- Mestre: A divisão de Demolições de um exército ocidental poderia aprender algumas coisas.

DISFARCE

Você pode mudar sua aparência, com manipulação de roupas e maquiagens, de modo a parecer outra pessoa ou mudar sua aparência para não ser identificado.

- Amador: Você ainda compra máscaras em feiras de barganha ou de Dia das Bruxas e acha o máximo.
- Experiente: De uma certa distância, você pode passar por outra pessoa.
- Competente: Você pode criar disfarces complexos, mas não engana amigos próximos.
- Especialista: Você pode enganar as pessoas na maioria das vezes.
- Mestre: Você pode se tornar outra pessoa. Amigos íntimos demoram muito tempo para te reconhecer.



ETIQUETA

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se com elegância. Você sabe como conviver bem com a sociedade, seja em jantar ou um dojo. A sua especialidade é a cultura com a qual esteja mais familiarizado. Você usa esta perícia durante ações como

apresentar-se, seduzir, barganhar e demonstrar cortesia. A Etiqueta também é usado em questões diplomáticas e ritos sociais. Especializações: Comércio, Dojos, Alta Sociedade, Cultura das Ruas, Yakusa.

- Amador: Você sabe quando calar a boca.
- Experiente: Sabe que não deve calçar tênis num ambiente que exige traje a rigor.
- Competente: Sabe com que colher tomar sopa.
- Especialista: Está apto a conviver com praticamente todas as classes sociais.
- Mestre: Você poderia impedir a Terceira Guerra Mundial.

EXPRESSÃO

A Expressão cobre a sua habilidade em expor seu ponto de vista, seja escrevendo um livro ou debatendo assuntos sociais. Os personagens com nível elevado em Expressão são inesquecíveis, mas apenas em sua capacidade de transmitir seus sentimentos. Uma expressão inteligente ou significativa é um prolongamento das outras características. A Expressão em sua forma mais elevada pode ser uma arte. Especializações: Poesia, Improviso, Radical, Reuniões, Atuação, Ficção, Conversação, Discurso Ambíguo da Política, Discursos Inspiradores, Drama, Retórica.

- Novato: Repórter de tablóide
- Experiente: Capitão de turma de debate universitário
- Competente: Comediante de sucesso
- Especialista: Romancista de best-sellers
- Mestre: William Shakespeare

PERFORMANCE

Você é capaz de desempenhar ações artísticas como cantar, tocar guitarra e representar. Você conhece as minúcias do que fazer e de como fazer. A sua especialidade é o tipo de desempenho no qual você se concentra, muito provavelmente o primeiro tipo de expressão artística que você estudou na vida. Especializações: Gueixas, Noh, Kabuki, Solistas de Biwa, Durante Embriaguez.

- Amador: Você pode tocar guitarra ou baixo numa banda de garagem ou atuar numa peça de colégio.
- Experiente: Você pode ganhar a vida no circuito de casas noturnas.
- Competente: Você pode ganhar um Oscar ou um Grammy
- Especialista: Você aparece com regularidade nas páginas da revista Caras.
- Mestre: A sua obra será lembrada através das eras.



OFÍCIOS

Você está apto a consertar dispositivos simples ou complexos de todos os tipos. Isto inclui portas, carros e até computadores. O domínio desta Perícia significa que você é um Faz-Tudo. Esta Perícia cobre tudo, desde carpintaria simples a mecânica. Dispondo das ferramentas adequadas, você poderia consertar e construir qualquer coisa qualquer coisa. Especializações: Madeira, Metal, Armas, Construções.

- Amador: Você consegue montar um conjunto de peças de encaixe.
- Experiente: Dispondo do tempo adequado você poderia construir uma casa.
- Competente: Você economiza uma boa grana em honorários de ferreiros.
- Especialista: Está apto a forjar e/ou construir armas belas e eficientes.
- Mestre: Tudo tem conserto.

NOVO ANTECEDENTE

LACAIOS

Em certas partes do mundo os Darkstalkers são tratados como deuses e seguidos por várias pessoas, em outras eles possuem vários funcionários contratados, ou mesmo amigos e conhecidos deles, note que um Lacaio gosta do Darkstalker, mas esse não necessariamente retribui esse sofrimento. Este antecedente mede o número e a qualidade dos seguidores de um Darkstalker, note que um seguidor é uma pessoa normal ou um Darkstalker de nível 1, não podendo ser nada maior que isso, note que se lembre que um humano normal é um humano com chi 1 e força de vontade menor que 5, não possuindo nenhuma manobra especial. Lacaios são construídos como se segue: atributos 6/5/3, Habilidades 9/7/5, Antecedentes 5, Técnicas 4 e 6 pontos de bônus, força de vontade 1, chi 1, pessoas normais não podem ter chi maior que 1. Este antecedente pode ser comprado duas vezes, uma vez para os seguidores humanos e outra para os seguidores Darkstalkers.

- Você é seguido e idolatrado por um grupo de 5 humanos normais.
- Você é seguido e idolatrado por 20 humanos normais, ou 1 darkstalkers de nível 1.
- Você é seguido e idolatrado por 80 humanos normais, ou 5 darkstalkers de nível 1.
- Você é seguido e idolatrado por 320 humanos normais, ou 25 darkstalkers de nível 1.
- Você é seguido e idolatrado por 1280 humanos normais, ou 150 darkstalkers de nível 1.



O MUNDO DE DARKSTALKERS

O mundo de Darkstalker é bem diferente do nosso, enquanto algumas regiões têm tecnologias mais avançadas, outras regiões são habitadas por povos primitivos, essa seção se dedica a falar sobre este mundo tão estranho. Note que em cada continente o estilo das crônicas será único.

Os países que compõem o mundo humano são ligeiramente diferentes daquele do nosso mundo atual, entretanto irão lembrar a Guerra Fria dos anos 1950-1990 com uma exceção, a inexistência da ONU. Existe uma clara polarização entre os Estados Unidos da América, que domina as Américas do Norte, Central e Sul com uma perspectiva imperialista. No polo oposto estão a Rússia e China que exercem enormes influências na Ásia, e, embora sejam nações pacíficas (e Socialistas) estão longe de serem amigas entre si. Existe um clima de animosidade velada entre os dois polos, especialmente, mas não somente, entre os humanos. Pequenas guerras pipoca na América Central, África, Europa Ocidental e nas ilhas da Oceania entre nações alinhadas entre um polo e outro, e em muitas delas Darkstalkers estão envolvidos como parte da população local e como soldados de ambos os lados.



Crenças religiosas são poderosíssimas e grupos religiosos tem imenso poder, desde seitas marginais até a Igreja Católica e o Mundo Muçulmano. Entre as religiões de intensa adesão estão aquelas que reverenciam Darkstalkers ou figuras que remetam a Darkstalkers como seres divinos e/ou messiânicos e/ou agentes de punição sobrenatural. Esses cultos e seitas em geral nascem, crescem e somem, mas algumas delas têm uma resiliência espantosa, como veneração a vampiros e demônios, e mesmo algumas que prometem transformar humanos em Darkstalkers. Certas religiões mais primitivas mantem sua força em locais como a América do Sul e África e mesmo percebem um resgate de suas crenças por pessoas de outros lugares. A Igreja Católica é anti-darkstalkers e pode inclusive financiar secretamente grupos de caçadores e estudiosos com objetivos nefastos.

Tecnologia: a tecnologia no mundo de Darkstalkers é profundamente desbalanceada entre as nações que compõem a sociedade humana. Enquanto EUA e Rússia são potências tecnológicas, com a China logo atrás (mas mantendo em seu amago profundas crenças místicas e budistas) seguida de perto pela Austrália, enquanto o resto do planeta tem níveis tecnológicos aberrantes, quase beirando cenários pré-industriais (sudeste asiático e região sul-africana) e mesmo pré-grandes navegações (América do Sul e ilhas de “atraso tecnológico”). Essa inequidade gera enorme tendência de como o poder e riquezas são distribuídas, criando um mundo mais segmentado e de extremos do que observamos hoje. Um mundo de pobreza, sofrimento e falta do básico porem como locais com riqueza, abundância e bem-estar.

Um tipo perigoso, mas muito lucrativo, de serviço existe: caçar Darkstalkers. Humanos treinados por países ou por linhagens familiares se especializam em rastrear, identificar, caçar e lutar com os mais diferentes tipos de Darkstalkers com objetivos dos mais variados: Extermínio, Busca por pedaços e órgãos, Captura para experiências, Vingança e Competição. Quase a maioria destes caçadores segue um caminho marcial para tentar se equiparar em poder aos Darkstalkers, enquanto uma minaria recorre a armas de fogo, explosivos e mesmo veículos armados. Os Caçadores podem vários de clãs de antigos exorcistas lutando com artes marciais e armas brancas, ordens monásticas combatendo de Yokais e agencias governamentais utilizando tecnologia de ponta e tropas armadas, o que importa é estarem preparados para enfrentar os terrores sombrios. Há quem diga que alguns Darkstalkers também caçam seu tipo...



Circuitos de Lutas, desde locais até internacionais, irão seguir a maré de desenvolvimento tecnológico e riqueza dos países, mas nunca estiveram fora de moda. Demonstrar poder e perícia em um mundo onde criaturas sobrenaturais estão à espreita é uma regra e atestado de preparo. Paralelamente, certos locais realizam eventos onde Darkstalkers participam (às vezes livres, às vezes como atrações escravizadas). Eventos restritos a Darkstalkers também existem, mas esses são mais secretos. Darkstalkers são tratados como portadores de armas no circuito de lutas, sendo em geral participantes de lutas contra Duelistas humanos. Lutas entre Darkstalkers são consideradas pertinentes a categoria Freestyle.

- **América do Norte:** A América do Norte é o ponto onde se encontra a maior parte da tecnologia da Terra, grandes prédios e ruas sem fim cobrem este continente no leste e no oeste, que mais parecem duas grandes megalópoles. Aqui é onde está a maior quantidade de mulheres gato. O Norte deste continente é habitado principalmente por homens das neves e tribos de humanos aliadas a estes. Aqui há um forte preconceito contra Darkstalkers, além disso, a imprensa e os cientistas tentam a todo custo esconder a existência dos mesmos. Faça uma crônica aqui se você quiser uma crônica de perseguição, onde nem sempre o combate é o melhor caminho, os jogadores mesmo com todos os seus poderes vão estar em desvantagem em relação à polícia local, que está armada com armamentos muito avançados e está sempre em maior número. Os motivos para permanecer em um local assim podem variar, desde a busca por um artefato ou pessoa importante até, simplesmente, a vontade de querer mudar este continente.
- **América Central:** A América central hoje é pouco povoada, há alguns anos ela era habitada por tribos primitivas, mas essas tribos desapareceram desde que os phobos começaram seus ataques. Hoje esse lugar é uma imensa floresta com pântanos e rios, cheia de mistérios que ninguém se atreve a desvendar. Todas as crônicas que têm como objetivo a destruição de Pyron terão que passar por aqui, note que nesta região habilidades urbanas serão quase inúteis, crônicas aqui terão como foco a sobrevivência em uma selva cheia de robôs assassinos e Darkstalkers desconhecidos.
- **América do Sul:** Esse continente é uma mistura dos dois anteriores, seu interior é cheio de florestas, savanas, montanhas e alagados inexplorados, com muitas tribos dominando esse território, nem mesmo o homem moderno se atreve a desafiar os magos dessas tribos, o litoral por outro lado é uma imensa selva de pedra, grandes cidades cobrem toda a costa. No interior deste continente estão a maior parte dos homens-bestas, incluindo um lendário homem-dragão, se é que ele realmente existe... Este continente permite crônicas variadas, misturando os estilos de uma crônica da América Central com uma da América do Norte, dependendo de onde a história se passará.
- **África:** o norte do continente foi totalmente dominado pelos povos árabes enquanto o sul do continente está dividido entre diversas tribos politeístas, muitas delas cultuam demônios e mortos vivos como divindades. Crônicas aqui teriam como foco, principalmente guerras entre tribos, ou entre os muçulmanos e as tribos, note que armas de fogo são muito raras por aqui.

- **Europa:** Devido a forte influência da Igreja Católica este continente ficou estagnado, misturando elementos contemporâneos, modernos e medievais. Grandes castelos, reis e rainhas são coisas normais de se ver em um país europeu, a exceção a isso é a Inglaterra que ficou estagnada na época moderna, devido a guerras, conflitos internos e aos Darkstalkers. Vampiros não são coisas raras por aqui, apesar de negado pelos nativos, cada reino tem ao menos 10 deles. Crônicas aqui podem ser com uma espécie de *Dungeons & Dragons*, com os personagens explorando masmorras, salvando vilas, coletando artefatos etc.
- **Ásia:** A Rússia ainda é socialista e no seu território nenhum Darkstalker anda as claras, a Rússia fez uma campanha durante todo este século para eliminar todos, aqui há um forte preconceito contra eles, mais forte até do que o existente nos EUA. No sul da Ásia, porém, temos uma situação parecida com a da África, tribos que tratam Darkstalkers como deuses. Jerusalém é um domínio europeu, e é cercada por uma gigantesca muralha, com estranhas inscrições, supostamente feitas por anjos, que impedem a entrada de qualquer darkstalker dentro desta cidade. O Japão estagnou-se e misturas elementos feudais e contemporâneos, então ainda vemos duelos até a morte, imperadores, ninjas e tudo aquilo do Japão feudal. Crônicas no Japão terão quase sempre o enfoque em lutas de espadas e a eterna disputa entre os ninjas e os samurais, corrupção, intriga... note que aqui armas de fogo são raras, apenas a Rússia e China as possui. Crônicas no resto do continente poderiam ser buscas por artefatos, ou disputas entre tribos.
- **Oceania:** Assim como a América do norte a Oceania é composta por metrópoles, desertos e pântanos, mas ao contrário da América, na Oceania não há um preconceito tão forte contra Darkstalkers, na verdade, muitos Darkstalkers são astros por aqui, como prova o Lord Raptor, que mesmo depois de matar 100.000 pessoas ainda está entre os músicos mais bem sucedidos. Sindicatos do crime organizado ganham cada vez mais força, muitas vezes tendo mais poder que o próprio governo local. Crônicas aqui lembrariam um pouco uma de lobisomem: o apocalipse, com um pouco de intriga, política e muita pancadaria.

CROSSOVERS



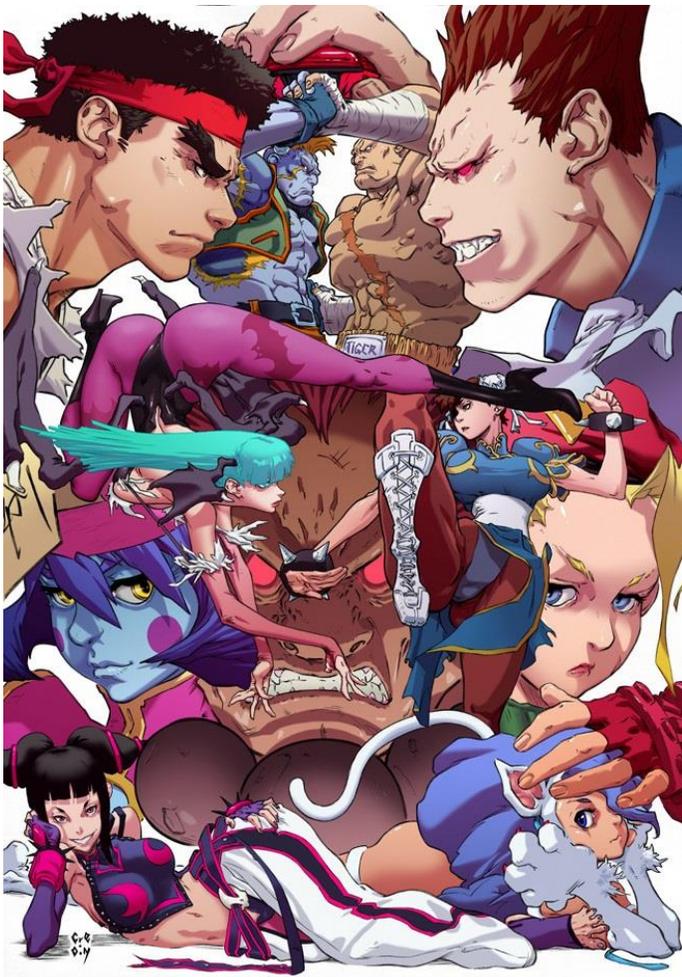
Ambas as produções da CAPCOM, Street Fighter e Darkstalkers já se misturaram em crossover mais de uma vez e em diferentes mídias (jogos e HQs). Entretanto os cenários das franquias, seus mundos, são bem diferentes. Em uma campanha de SFRPG são sugeridos cuidado e planejamento para integrar os mundos dos World Warriors e dos Darkstalkers.

Histórias em campanhas de SFRPG tendem a reter os temas de investigação, salvamento, competição, vingança, redenção e alta aventura. Ainda que estes temas sejam recorrentes entre os personagens foco de Darkstalkers as linhas entre bem e mal, o herói e o vilão, são mais tênues e/ou turvas. Em Darkstalkers os monstros com suas peculiaridades bizarras e sinistras, alguns podem inclusive figurar como vilões (como Dimitri e Lord Raptor).

Explorar a ideia de mundos que estão se misturando pode ser a saída para trazer esses personagens (e seus cenários) para uma fusão tenebrosa e heroica. Ficam aqui 2 cenários de campanha que podem facilitar a fusão dos mundos: (1) mundo de Street Fighter é invadido pelo mundo dos Darkstalkers; e (2) mundos dos Darkstalkers vê o Surgimento dos Street Fighters e World Warriors.

1) O mundo dos World Warriors, seus protagonistas, antagonistas, localidades e inter-relações são pegos de surpresa com a chegada dos Darkstalkers. Se antes eles eram raríssimos e inspiraram mitos e “histórias de terror”, agora eles parecem ter aumentado em número e crescido em atividade. A proximidade do Makai, a Dimensão Sombria, trazida por realização de uma ritual (uma catástrofe com muitas vítimas, um feitiço que sacrificou muitas pessoas, a quebra de um selo de argila ancestral, uma máquina que fendeu o tecido da realidade...) ou por uma conjunção de fatores previstos em uma profecia quase esquecida (planetas alinhados, uma data de mau agouro) ou morte de pessoas específicas (sentinelas que protegiam ativamente portais, pessoas cujas existências protegiam a realidade).

Eventos macabros e inexplicáveis acontecem com maior frequência (castelos surgindo do nada em regiões rurais, catacumbas secretas são descobertas onde nada assim existia antes, animais e plantas começam a agir de forma estranha, pessoas desaparecem após rumarem para um lugar, doenças bizarras eclodem, mortes realmente macabras e com métodos peculiares correm em série). Tudo isso pode servir de introdução a um novo “mundo”- o mundo onde Darkstalkers se tornaram mais comuns e começaram a afetar o mundo dos Street Fighters.



Como a Shadoloo irá lidar com as criaturas das selvas que agora atacam suas bases antes secretas? Blanka e Rikuo serão aliados ou adversários? Dhalsim ou Rose pressentiram esses eventos? Metrocity foi invadida por uma gangue de... zumbis punk? O governo britânico reativa o Delta Red para lidar com uma ameaça de lobisomens? Pés-grandes vagam na escuridão fria da Sibéria? Uma pessoa usando uma armadura de samurai tem desafiado e trucidado lutadores no Japão... Ryu ou Honda podem ser os próximos? Um estranho monge tem solicitado a ajuda de lutadores poderosos para lutar contra demônios e vampiros? Uma inusitada dupla de chinesas com roupas medievais tem aparecido em arenas buscando o que elas chamam de “criaturas das trevas”? Elena, a capoeirista da África, foi derrotada. A adversária foi uma mulher-gato? Chun Li irá investigar uma cidade no interior da China na qual todos os habitantes desapareceram. Restou apenas uma menina com uma boneca. Que raios aconteceu? Necro, um bizarro lutador tem realizado lutas tendo como dupla um gigantesco homem com eletrodos e costuras no corpo. Quem é ele e como se conheceram? Doctrine Dark e B. B. Hood se uniram para caçar traidores humanos que se aliaram aos Darkstalkers? Relatos de “vampiros”

em diversos países da Europa e nos EUA pipocam e agentes especiais recrutados por Guile e Cammy irão investiga-los. Qual a origem desses horrores sugadores de sangue e de almas? O surgimento de Necalli é a causa ou o efeito dos fenômenos sombrios que aterrorizam o mundo? Menat vê em sua bola

de cristal que uma pirâmide, a mais antiga já encontrada, emana energias místicas poderosas. O que será do Egito quando o faraó supremo retornar?

2) Darkstalkers dominam o mundo pelo terror o mundo faz séculos, milênios talvez. Sua mão de ferro e horror afetaram as sociedades humanas de todas as formas e em todos os níveis. Eles lideram nações, influenciam a política, formam cultos e gangues. São aristocratas vampiros, clãs de demônios de Makai, feiticeiros mortos-vivos e líderes de raças monstruosas. Caso desenhássemos uma pirâmide de poder a base seria formada por humanos e os Darkstalkers mais fracos, os níveis médios seriam compostos por Darkstalkers de médio poder e poucos humanos com influência política e financeira, quase no topo estariam fortes Darkstalkers e raríssimos humanos que rivalizam em maldade com os próprios seres da noite, e no topo estariam os poderosos Darkstalkers que tratam humanos e outros Darkstalkers da mesma forma, como seres insignificantes e dispensáveis.

Mesmo detendo controle Entretanto não tem o bem querer dos humanos em quase nenhum nível. Existe resistência entre os humanos a essa dominação, são grupos secretos, movimentos organizados reconhecidos e outros quase públicos (tidos como terroristas). Recentemente, das fileiras dos lutadores clandestinos, símbolos de resistência tem brilhado, os Street Fighters. Esses lutadores ilegais com suas habilidades marciais tem mostrado que mesmo os Darkstalkers tem algo a temer. E estes lutadores têm conseguido aliados: Darkstalkers rebeldes que odeiam a opressão afligida aos humanos e desejam que eles sejam livres.



A Shadoloo é uma organização terrorista ou de libertação neste mundo? Seria Bison um Darkstalker? Seth se identifica com os humanos ou com os seres da noite? Rose e Menat são líderes de grupos de resistência a procura de poucos escolhidos para liderar uma revolução? Qual a posição dos Iluminati e mais importante, de Gill, nesse mundo? Dhalsim é uma voz em prol da união e pacificação? Quem seriam Q e G neste cenário? Ken secretamente usa sua imensa riqueza para financiar grupos anti-Darkstalkers. Ele contrataria B. B. Hood? T. Hawk e Sasquatch são aliados ou adversários? Hsien-Ko e sua irmã são aliadas dos humanos. O que os humanos mais extremistas acham disso? Anakaris tem pergaminhos proféticos que mostram sinais da derrocada final de Makai. Quem seriam os bravos a demanda-los do faraó supremo? Karin e Sakura tem um plano: Desafiar os Darkstalkers para um torneio e vence-los, mostrando ao mundo que isso é possível. Será que algum terror das sombras aceitará esse desafio? Qual a posição de Akuma? Irá ele ignorar o terror e continuar seu caminho marcial ou se devotará a enfrentar Darkstalkers? A chegada de Pyron mudará as atitudes de todos ou apenas aumentará o terror na Terra? As forças armadas da Terra estão sob controle dos terrores, mas alguns integrantes são rebeldes. Que estarão tramando Guile e Cammy? Existem arenas onde humanos lutam contra Darkstalkers por dinheiro e/ou glória? Qual a relação entre Rikuo e Blanka? John Talbain e Felicia tentam aos seus modos mostrar que nem todos Darkstalkers são perversos. Algum dos World Warrior confiaria neles? Huatzil e o exército de Phobos são uma força com qual alinhamento? Como o plano de Jedah Dohma influenciará esse cenário?

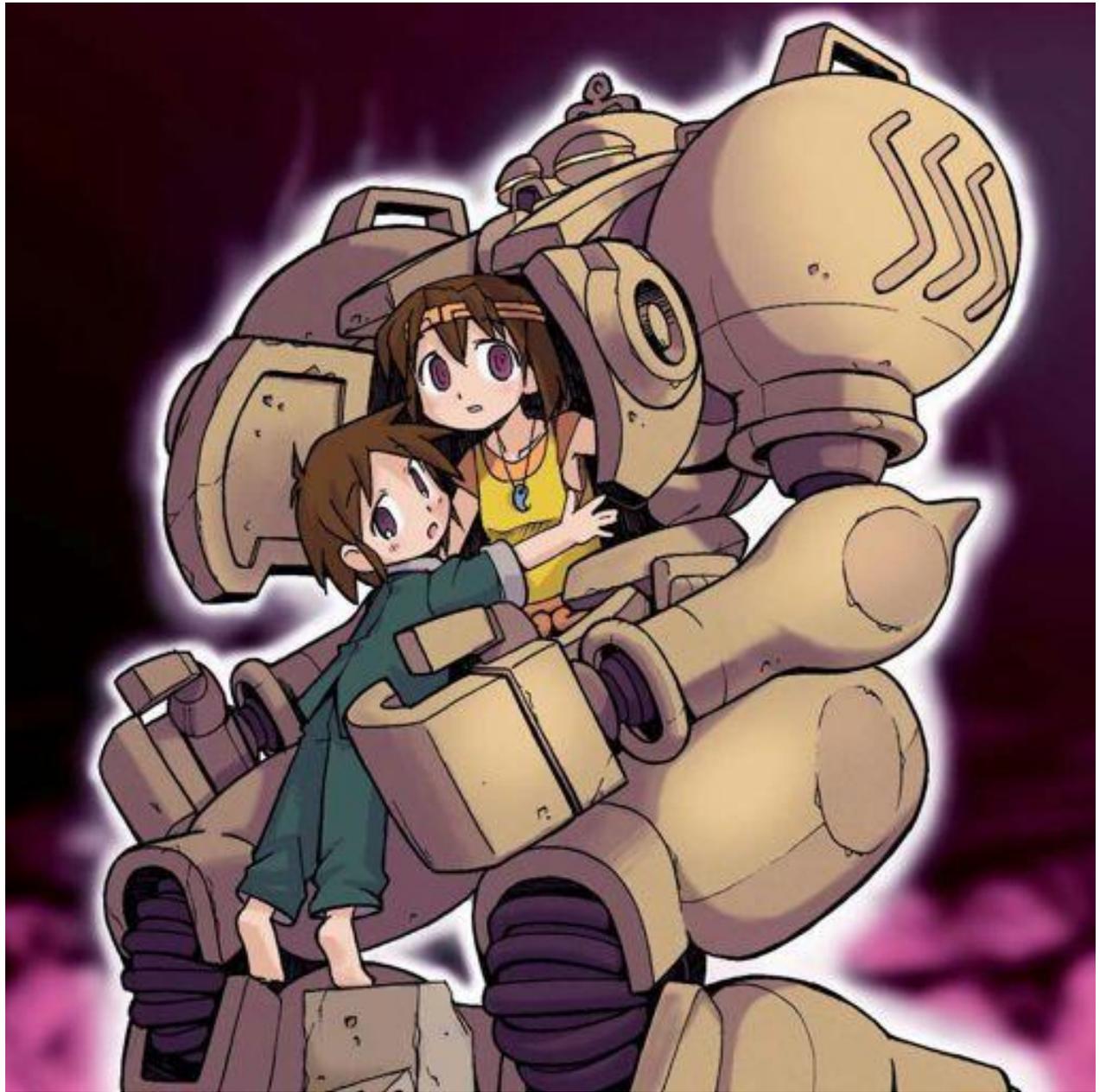
Outras franquias podem explorar os Guerreiros da Noite de forma semelhante ou estabelecer nichos no cenário onde horror, suspense e esquisitices sejam temas acessórios da campanha:

Art of Fighting/Fatal Fury/King of Fighter - Fundir os cenários da SNK contemporâneos pode se mostrar mais complexo. Seu design raramente desenvolve lutadores bizarros como Darkstalkers (exceto os famigerados vilões, os Bosses da SNK). Mas usar as mesmas sugestões da CAPCOM não seria difícil de tornar o mundo de King of Fighter um mundo de terror. Será que Orochi é um Darkstalker ou sua chegada marca a proximidade do Makai? A NESTS tem planos para os terrores da noite, incorporando-os em planos para soldados perfeitos? Qual poder tem os 3 Tesouros do Japão contra demônios do Makai?

Mortal Kombat - Essa fusão é relativamente mais fácil. Considerar o Makai como parte do Outworld ou do Netherworld tornaria o surgimento dos Darkstalkers um efeito colateral da invasão de Shao Kahn da Earthrealm. Alternativamente, os Darkstalkers já estavam aqui, sendo refugiados das guerras e perversidade do Outworld. Shang Tsung tem poder de controlar guerreiros da noite com sua feitiçaria? Seria Onaga um rei de uma tribo de Darkstalkers? Criaturas como D'vorah, Moloch, Torr, Geras, Kollector, Meat e Havik seriam tipos de Darkstalkers? Shinnok seria um aristocrata-demônio de Makai?

Samurai Shodown/Last Blade - Os mundos samuráicos da SNK oferecem diversas oportunidades de usar monstruosidades. No folclore japonês e chinês abundam raças monstruosas, mortos-vivos diversos, fantasmas, yokai, vampiros e demônios que caem como uma luva para se utilizar o antecedente Darkstalker. Alguns como Hsien-Ko e Bishamon já estão prontos pra lutas contra duelistas de Samurai Shodown. Outro podem estar tentando fugir do portal aberto (O Portal do Inferno, que leva ao Makai) em Last Blade. Qual a influência de Amakusa (e sua busca por acordar Ambrosia) causou nos eventos que trouxeram tantos horrores ao Japão medieval? Kusaregedo e Basara são Darkstalkers?





DEMITRI MAXIMOFF, O MESTRE VAMPIRO



Histórico: Há um castelo da família das trevas no interior de uma montanha romena, esse castelo aparece apenas em noites de lua cheia. O castelo Salzlreich é o castelo do Draco Vampyr Demitri Maximoff.

100 anos atrás, ele desafiou Belial Aensland pelo poder. Ele perdeu a batalha e foi exilado do Makai por seus crimes contra seu governante. A luz do sol era algo problemático para os vampiros do Makai, especialmente para Demitri. Se ele fosse exposto diretamente, seu corpo seria destruído por dentro e desapareceria.

Para evitar a luz do sol, ele usou suas habilidades sobrenaturais e criou um campo para cobrir seu castelo. Ele usou este campo para recuperar sua força. Por 50 anos, ele ficou dentro de seu caixão. Enquanto ele lentamente recuperava suas forças, ele saía apenas uma vez na lua cheia para caçar sangue.

Então um dia aconteceu... alguns humanos incômodos invadiram seu castelo tentando roubar tesouros. Onde eles tinham ouvido sobre o castelo? Eles descuidadamente atacavam com cruzes, água benta, balas de prata e estacas de madeira. Eles pensavam que poderiam vencer com

essas armas... mal sabiam o quanto estavam errados. Coisas assim contra Demitri são tão perigosas quanto um mosquito para um dragão. Apesar de eles serem de uma espécie vulgar, o seu sangue deu prazer para Demitri. Em particular o de uma garota inocente, que foi como o melhor vinho, um vinho tão raro que dificilmente era visto na sua terra natal. Quando o sangue deles se foi, seus corpos e almas foram envenenados pelo mal e, então, se tornaram escravos de Demitri. Hoje 40 servos estão no castelo, cuidando dele e obedecendo ao Mestre Demitri.

Quando Demitri recuperou 80% de seu poder original, ele foi capaz de criar temporariamente uma aura ao seu redor que lhe concederia o poder de andar em um dia nublado. Demitri conquistou tanto a noite quanto o dia e não tinha fraquezas. Após 100 anos de humilhação por sua perda, ele ganhou muito. Ele adquiriu vários conhecimentos. O Príncipe das Trevas se preparou para assumir o domínio, mais uma vez.

A presença de uma forma de vida alienígena na Terra foi um evento inesperado para Demitri. Com a chegada de Pyron, Demitri pela primeira vez se vê obrigado a se meter nos assuntos terrenos, e ele não medirá esforços para acabar de vez com esse idiota, que se acha o imperador de universo. Ele deseja aproveitar esta oportunidade para ganhar mais força e, tão logo derrotar Pyron, consumir a força

vital poderosa da vida alienígena. Ele estava confiante de que era forte o suficiente para desafiar o ser de chamal... ansiava por derrotá-lo e voltar a sua vingança o governante do Makai, Belial. Demitri não sabe que Morrigan Aensland, filha de Belial, aquele que o aprisionou no reino humano, está na terra, mas se descobrir, não medirá esforços para matá-la, ou mesmo, transformá-la em sua serva.

Enquanto Demitri se preparava para desafiar Morrigan, ele e seu castelo foram sugados para o reino de Majigen por **Jedah Dohma**.

Personalidade: Demitri Maximoff é um vampiro, traiçoeiro, galante e manipulador, e faminto por poder que, como Drácula, vê a humanidade como uma raça inferior e só se preocupa com seu sangue. Normalmente calmo, mesmo durante um combate, mas pode explodir caso o nome Aensland seja mencionado em sua presença. Seu tipo de sangue favorito é de inocentes e lindas donzelas, que parecem ser leais a Demitri e o admiram.

Aparência: Demitri é alto, musculoso e gosta de usar ternos nobres. Seu rosto é bonito, possui cabelos castanhos e aparados. Lentamente o rosto de Demitri está assumindo o seu verdadeiro aspecto, o de um morcego gigante e demoníaco!

Condição de recuperação: Seu caixão e sangue fresco

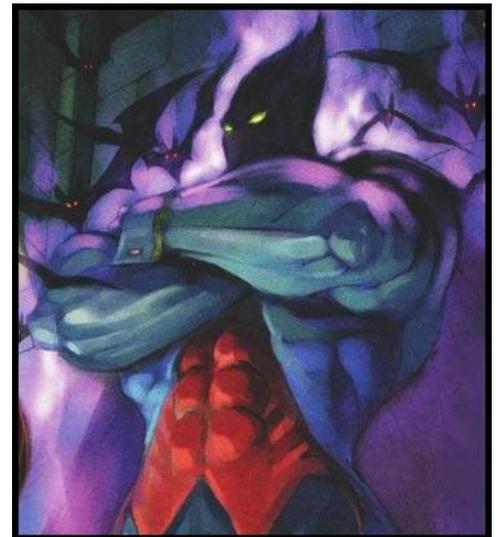
Estilo: Diversos conhecimentos místicos e marciais, **Escola:** Autodidata, **Conceito:** Nobre Vampiro, **Assinatura:** Uma grande quantidade de chi fluindo em seu corpo

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

Habilidades: Prontidão 6, Perspicácia 5, Interrogação 5, Intimidação 6, Manha 2, Lábria 5, Luta às Cegas 6, Liderança 6, Furtividade 5, Sobrevivência 2, Investigação 5, Medicina 5, Ciência 2, Mistérios 6, Manipulação Corpórea 6

Antecedentes: Lacaios (Darkstalkers) 4, Lacaios (Humanos) 4, Arena 4 (Seu castelo), Contatos 5, Recursos 5, Staff 1, Darkstalker 5.

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 6



Manobras Especiais: Jump, Kippup, Flying Fireball, Power Uppercut, Dragon Punch, Throw, Air Throw, Fireball, Diving Hawk, Head Bite, Flying Thrust Kick, Telepathy, Mind Reading, Mind Control, Repeating Fireball, Death's Visage, Flight, Leech

Combo: Diving Hawk + Head Bite; Flying Fireball + Dragon Punch (Dizzy), Death's Visage + Flying Thrust Kick + Throw (Dizzy), Death's Visage + Flying Fireball + Leech

Renome: Glória 10, Honra 1, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

MORRIGAN AENSLAND, A SUCCUBUS



Histórico: Morrigan é a filha de **Belial**, senhor do inferno, certo dia, cansada da monotonia da vida no palácio real ela fugiu, levando consigo um poderoso artefato, uma chave com o poder de abrir uma passagem entre o inferno e a Terra, ela usou esse artefato e partiu para a Terra em busca de aventuras.

Morrigan Aensland é uma succubus que nasceu em 1678 em uma região da Escócia. Belial previu que o Makai estaria exposto à chance de ser destruído em breve. Alguém, uma poderosa Forma de Vida, seria necessária para manter o mundo desequilibrado do Makai. Ele previu que alguém com tanto poder não nasceria na família de Aensland por mais 1.200 anos.

Sabendo disso, ele decidiu deixar o futuro da família Aensland nas mãos de Morrigan. Para Belial, o futuro da família Aensland era igual ao futuro do Makai. Uma escolha audaz, perigosa.

Morrigan era uma succubus muito especial, mesmo dentro de todos os Darkstalkers. Ela nasceu como uma nobre classe superior, realeza. Mas naquela época, cerca de 300 anos atrás, uma luta pelo poder já havia começado. Várias batalhas ocorreram em vários locais. Era inaceitável

que uma criança succubus recebesse direitos ao poder na época. Os problemas também não param por aí. Morrigan não tinha como controlar os enormes poderes que ela possuía. Se ela fosse deixada sozinha, ela destruiria a si mesma e a terra ao seu redor. Belial, seu pai adotivo e chefe da Casa Aensland, dividiu sua alma em três para protegê-la; um ele manteve dentro de si, e outro em uma dimensão de bolso. Morrigan cresceu sem saber disso. Ela achou sua vida no castelo de Aensland enfadonha e visitou o mundo humano uma e outra vez em busca de algum tipo de diversão.

Depois que ela voltou do mundo humano, ela foi informada de que Belial morreu e ela foi a próxima sucessora ao trono da família Aensland. Devido à morte de Belial, 1/3 do poder que ele separou de Morrigan durante sua infância retorna na forma de uma succubus jovem, **Lilith**, mas é selada pelas Casas Demoníacas Nobres de Makai para reduzir o poder de Morrigan. Embora ela seja legitimamente a governante do Makai, ela evita seus deveres e continua sua vida como antes.

Mas, quando **Jedah** criou o Majigen, ela e seu castelo são puxados para a dimensão de Jedah. Sentindo **Lilith**, agora ciente resto de sua alma selada, nas proximidades, Morrigan partiu na esperança

de encontrar algum tipo de prazer e mais sabedoria... talvez até fundir-se com sua parte rasgada por seu pai.

Personalidade: Linda, sexy, confiante, presunçosa e brincalhona, Morrigan pode ser chamada de muitas coisas, visto que ela é uma succubus, mas ela não é verdadeiramente má, apesar de sua herança como um demônio do reino Makai.

Em vez disso, ela é amigável e acessível, talvez em parte devido às suas frequentes visitas ao mundo material para perseguir suas tendências hedonísticas e encontrou-se voluntariamente alinhada com as forças do bem em muitas ocasiões. Morrigan está sempre pronta para satisfazer sua fome e freqüentemente foge de suas responsabilidades como a atual chefe da propriedade de Aensland para encontrar algo mais envolvente.

Aparência: Morrigan é bonita mesmo em sua forma verdadeira, possui longos cabelos verdes e um corpo esbelto, sua pele demoníaca mais se parece com uma roupa colante, e suas duas grandes asas podem ser desfeitas em ondas de morcegos, mesmo assim ela continua em sua forma verdadeira.

Condição de recuperação: Invadir residências e se faltar dos sonhos pecaminosos de homens

Estilo: Wu Shu (Demonic Acrobatic Style), **Escola:** Belial, **Conceito:** Succubus

Assinatura: Ela troca de roupa e penteado instantaneamente, enquanto olha rindo para o perdedor.

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

Habilidades: Prontidão 5, Manha 5, Luta às Cegas 5, Lábria 6, Liderança 5, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Investigação 5, Condução 3, Furtividade 5, Segurança 5, Mistérios 6, Manipulação corpórea 6.

Antecedentes: Lacaios (Darkstalkers) 3, Arena 3, Contatos 5, Darkstalker 5, Recursos 5, Apoio 5

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Flying Fireball, Power Uppercut, Dragon Punch, Throw, Fireball, Improved Fireball, Air Throw, Flying Body Spear, Cannon Drill, Slide Kick, Entrancing Cobra, Telepathy, Balance, Flight

Combo: Improved Fireball + Slide Kick + Dragon Punch (Dizzy); Entrancing Cobra + Cannon Drill; Jumping Forward + Improved Fireball + Flying Body Spear, Flying Body Spear + Dragon Punch

Renome: Glória 10, Honra 3

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



JOHN TALBAIN, O LOBISOMEM



Histórico: Jhon cresceu em um orfanato inglês, sua mãe morreu no parto e por mais que ele procurasse, ele nunca descobriu nada sobre seu pai. Talbain tinham um comportamento agressivo e diferente de outras crianças de sua idade, além de ser muito mais forte que elas. Constantemente tinha sonhos com lobos e com um guerreiro lobisOMEM, mas nunca ligou para esses sonhos...

Certa vez enquanto ia numa caravana, servindo de guarda, a caravana foi atacada por um lobo, ninguém parecia poder conter aquele monstro... até que Talbain o atacou com toda a sua força e, apesar de ferido, conseguiu o espantar o monstro...

Ele foi dado como morto e deixado para trás pela caravana, Talbain passou a vagar sem rumo, e cada vez mais os pesadelos sobre lobos o acompanhavam, até que um dia, durante uma lua cheia, ele se transformou num lobisOMEM, uma sede de sangue chegou a ele e ele matou uma vila inteira, quando voltou ao normal, transtornado, se deu conta do

que ocorreu e se afastou de tudo e de todos, passou a treinar e praticar artes marciais na esperança de conseguir controlar a sua fúria.

Talbain passou a vagar pelo mundo num treinamento constante, e em uma de suas viagens, viu uma vila sendo atacada por uma tropa de... robôs? Apesar de ter tido medo no início e ter pensado em fugir, o choro de crianças e o grito das pessoas sendo mortas serviu de combustível para que ele lutasse contra a tropa, numa luta que seria suicídio... mas não foi... quando estava prestes a ser derrotado, aquela fúria foi liberada, ele se transformou novamente naquela máquina de guerra que matou toda uma vila... só que dessa vez ele salvou uma vila. Os moradores da vila disseram que fariam qualquer coisa para agradecê-lo, e ele contou seu problema e perguntou como curá-lo, uma velha mulher se aproximou dele e disse:

-No dia em que você superar o seu poder, será o dia em que você se livrará da maldição.- Mate o monstro que tentou atacar esta vila... e você receberá a sua cura.- confiando nas palavras da misteriosa mulher Talbain partiu pelo mundo, em busca do líder mencionado pelos robôs, Pyron, ele até hoje, só consegue pensar em destruí-lo.

Personalidade: Talbain sempre está calmo ou tenta estar, ele trava um conflito consigo mesmo, para vencer seus próprios instintos. Quando vai a forma guerreira ele se torna um assassino sádico e cruel, muitas vezes rindo dos adversários a beira da morte... isso perturba muito Talbain, e ele quer se livrar disto.

Aparência: Em sua forma verdadeira Talbain é um homem jovem e forte com longos cabelos brancos. Apesar disso pode ser percebido algum tipo de traço bestial nele. Em sua forma guerreira ele é um lobo de pelos prateados característicos de um membro da família Kreutz.

Condição de recuperação: descansar em forma humana... carne crua ajuda.

Estilo: Wu Shu (Moon Dragon Style), **Escola:** Autodidata, **Conceito:** Lutador de Rua
Assinatura: Um longo e tenebroso uivo.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3, Luta às Cegas 5, Liderança 3, Sobrevivência 5, Investigação 3, Mistérios 3, Computador 1, Condução 2, Medicina 3.

Antecedentes: Arena 3, Aliados 4, Contatos 3, Híbrido Animal (lobo) 5, Recursos 1

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5, Nunchaku 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Pounce, Power Uppercut, Throw, Air Throw, Back Roll Throw, Head Bite, Fireball, Flash Kick, Shapeshift (humano/lobo), Tearing Bite, Head Butt, Flying Head Butt, Thunderstrike, Improved Fireball

Combo: Flying Head Butt + Jumping Roundhouse + Flash Kick; Tearing Bite + Thunderstrike + Strong Nunchako (Dizzy); Pounce + Head Bite (Dizzy), Fireball + Flying Head Butt + Flash Kick

Renome: Glória 3, Honra 10, Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20

Habilidade Natural: Faro apurado e rastreamento



FELÍCIA, A GATA HUMANA



Histórico: Felicia é uma Mulher-Gato que foi acolhida e criada por uma irmã chamada Rose, que deu a ela o nome de Felicia da palavra Felicity (felicidade). Apesar de sua identidade como Darkstalker ter sido exposta, ela não foi rejeitada por ela como Felicia temia. Quando Rose faleceu, Felicia deixou sua cidade com a esperança de ser uma estrela musical.

Ela sabia que o mundo exterior não era bonito, pois estava cheio de muito preconceito em relação aos Darkstalkers por serem diferentes. Apesar disso, Felicia nunca perdeu as esperanças, ao recordar o que lhe foi dito antes que é preciso obter a felicidade por conta própria. Ela deseja que haja um caminho para a coexistência pacífica entre Darkstalkers e humanos. Para isso, ela persegue o sonho de se tornar uma famosa estrela da música para servir de ponte entre as duas raças.

A descoberta da existência de mulheres-gato foi chocante para a raça humana. Apesar disso o pânico não foi tão grande quanto se pensava. Felizmente elas não eram muito diferentes de uma humana normal e logo as pessoas se acostumaram

com elas. As pessoas viram que elas não eram monstros ou aberrações, mas as tratavam como animais raros. A opinião pública cresceu e exigiu que elas fossem aceitas e reconhecidas e que elas adquirissem direitos humanos. Mas o preconceito não desapareceu totalmente.

Se você dissesse que o que elevou Felícia a condição de estrela foi apenas o seu talento musical essa pessoa estaria mentindo. As pessoas que viam Felícia ficavam admirados de uma vez só pela sua aparência e pela sua voz e alegria, além de sua contagiante dança se ela era ou não era humana não fazia diferença. Felícia ficava feliz enquanto trazia alegria para milhares de pessoas ao redor do mundo, mas ela queria mais, ela queria que outros como ela fossem aceitos como seres humanos como todos os outros. Ela hoje luta para que as mulheres gato sejam aceitas como seres humanos plenamente, não só nas leis, mas no coração de cada um.

Ela recentemente descobriu o plano louco de Pyron e acha que essa é a grande chance dela, se ela conseguir destruir esse monstro que quer destruir a Terra, com certeza, quaisquer resquícios de preconceito serão eliminados!

Personalidade: Ela é uma “gatinha” enérgica e otimista que gosta de cantar, dançar e fazer amizade com as pessoas. Tudo o que ela deseja é uma coexistência pacífica com humanos e não recorre à luta, a

menos que não possa evitar. Por causa disso, ela se destaca entre todos os outros Darkstalkers, muitos dos quais são, na melhor das hipóteses, anti-heróis. Sua atitude gentil fez com que algumas pessoas tolerassem mais os Darkstalkers e isso lhe deu mais motivação para persuadir mais humanos a aceitá-los, já que Felicia ama os humanos devido às suas personalidades e mente aberta, apesar de alguns não aceitarem facilmente os Darkstalkers, ela não desiste de sua paixão fazer amizade com aqueles que se importam.

Aparência: Felícia possui cabelos azuis e pele e pelos brancos, de estatura mediana e muito magra, não aparentando ser forte, a sua força costuma deixar o seu adversário surpreendido.

Condição de recuperação: Um bom tempo brincando com novelos em seu quarto gatificado.

Estilo: Capoeira, **Escola:** Autodidata, **Conceito:** Estrela

Assinatura: Um sorriso sexy e comportamento felino.

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

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 3, Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 5, Furtividade 6, Sobrevivência 2, Computador 1, Investigação 3, Modificação Corpórea 3

Antecedentes: Arena 2, Staff 4, Empresário 3, Fama 3, Híbrido Animal (gato) 4, Recursos 4, Companheiro Animal 5

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Beast Roll, Rolling Attack, Musical Accompaniment, Power Uppercut, Foot Sweep, Flying Body Spear, Garra, Pounce, Esquives, Shapechange (humano/gato doméstico), Brain Cracker, Rush, Fetch

Combos: Jumping Short para Fierce para Foot Sweep (dizzy), Rolling Attack + Pounce (dizzy), Esquives + Flying Body Spear + Rolling Attack, Pounce + Brain Cracker (dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 8, Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Habilidade Natural: Escalada



RIKUO, O HOMEM-PEIXE



Histórico: Bem abaixo da Amazônia estava um reino de 30.000 tritões. Um dia, o pacífico império aquático foi destruído por um tremendo terremoto e erupção vulcânica. O imperador e herói, Rikuo, foi o único sobrevivente. Sua casa destruída, ele estava cheio de raiva e ao descobrir que Pyron era o responsável por tal mal, ele jurou pará-lo. Ao conhecer outra sobrevivente, **Aqueria**, ele se estabeleceu com ela para começar uma família e reconstruir seu império. Juntos, eles saíram da Amazônia para o grande oceano para criar seus três filhos e 12 ovos não chocados.

Rikuo e sua família residem em uma fenda oceânica de 350 m de profundidade. A corrente do oceano não penetra na área e é um local perfeito para proteger seus ovos do perigo. Seu dever atual é procurar por quaisquer outros sobreviventes

de seu reino. Ele procura em um raio de 200 km (124,27 milhas) por qualquer outro ser aquático sobrevivente. Embora perto de sua casa há uma trincheira oceânica profunda e uma rápida corrente do oceano passa por ela. Se Rikuo caísse na trincheira, nem mesmo ele poderia nadar contra a forte corrente. E o mais profundo que ele conseguiu pesquisar foi de 1000 m (0,62 milhas) de profundidade.

Foi uma busca sem fim, mas Rikuo acreditava que outros tritões haviam sobrevivido. Desde que ele e sua família se mudaram para este mar, embora muito fraco, ele sentiu a vida de algo semelhante à sua própria raça. Conforme os dias passam, sua busca por seu companheiro tritão aumenta em área e o tempo que ele passa com sua família diminui.

Durante uma de suas buscas, um de seus filhos, Alba, desaparece. Ele pondera consigo mesmo sobre como alguém poderia defender um reino se não pudesse proteger sua própria família. Acreditando que seu filho foi sugado para o Majigen, Rikuo dirige seu caminho para o reino de Jedah. Mas quando os poderes do Makai começaram a desaparecer, o mar escuro de Sargasso foi aberto e Rikuo encontrou seu filho junto com uma nova raça de tritão. As duas famílias agora ajudam a construir a civilização dos seres do mar.

Personalidade: Antes Rikuo era alegre e brincalhão, mas agora ele está sádico e cruel, o ódio que ele alimenta por Pyron está lentamente o corrompendo. Apesar disso, sua antiga personalidade se revela quando ele está na companhia de amigos.

Aparência: Rikuo é alto, musculoso e possui escamas verdes e grossas, cada braço e perna ele possui afiadas barbatanas, além disso, em suas costas podem ser vistas várias brânquias, nadadeiras e espinhos quando ele está nadando.

Condição de recuperação: Sua lagoa escura e densa... escondido de todos.

Estilo: Capoeira, **Escola:** Autodidata, **Conceito:** Rei Sobrevivente

Assinatura: Gases saindo das brânquias e das costas, fazendo sons aterrorizantes.

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

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 5, Luta às Cegas 5, Liderança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 6, Intimidação 5, Medicina 3, Mistério 5, Medicina 4, Modificação Corpórea 6

Antecedentes: Arena 5, Aliados 3, Contatos 1, Darkstalker 5, Companheiro Animal 5 (Muitos), Fama 3, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6, Lança 4

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Garra, Cobra Charm, Power Uppercut, Head Bite, Sonic Boom, Acid Breath, Stunning Shout, Chi Kung Healing, Regeneration, Mordida, Tearing Bite, Rush, Flying Rush, Synergy, Sonic Boom Synergy, Power Uppercut Synergy,

Combos: Sonic Boom Synergy + Sonic Boom Synergy (dizzy); Cobra Charm + Acid Breath; Stunning Shout + Sonic Boom + Tearing Bite, Acid Breath + Acid Breath (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 5

Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

Animais: **Velocidade 1/ Dano 3/ Movimento 1**

Habilidade Natural: Natação, Respirar sob a água



SASQUATCH, O ABOMINÁVEL



Histórico: Sasquatch é o mais nobre de sua tribo de Pé Grande que vive nas montanhas rochosas do Canadá. Quando ele sentiu os poderes do extraterrestre Pyron, ele partiu para descobrir a fonte de tal poder. Depois de voltar para sua aldeia, ele encontra membros de sua aldeia desaparecidos. No centro de sua aldeia havia um enorme buraco. Determinado que seus companheiros aldeões estão em apuros, Sasquatch saltou para o buraco para ajudá-los.

Sasquatch sempre foi um exemplo para os outros membros de sua tribo, possuía grande força, resistência e velocidade, e participava fielmente as lições de seu mestre, portanto não foi surpresa para ninguém quando ele foi nomeado representante e espião de sua tribo, ele deveria viajar pelo mundo e aprender o máximo que pudesse sobre este mundo e seus habitantes, foi

durante uma dessas viagens que ele conheceu o terror de Pyron.

Ele passava perto de uma grande cidade, ouviu gritos e partiu para o local. Estranhos seres amarelos estavam atacando os habitantes daquela região, ele ficou os observando, no meio da cidade num grande telão a imagem de um ser de fogo apareceu, e ele disse que a Terra seria dele, e qualquer um que lutasse contra ele teria o mesmo fim que o povo daquela cidade. Ele não se importou com isso. Meses depois ele recebeu uma mensagem: Pyron havia atacado sua vila, e por pouco todos não morriam.

Desde esse dia Sasquatch devota seu corpo e sua mente para destruir Pyron, ele irá para qualquer canto para destruir aquele monstro.

Os Pé-grandes vivem juntos na mesma aldeia com os pinguins do Makai da terra do gelo. Eles ajudam Sasquatch quando ouvem sobre o desaparecimento de membros de sua aldeia. Seus ataques desesperados tendem a provocar lágrimas. Os pés-grandes da vila do Pé Grande pertencem a uma raça Makai chamada raça dos Homens da Neve. Eles têm a capacidade de fazer nevar ou de fazer cair a temperatura. Para ajudar Sasquatch, eles o seguem até Majigen.

A raça da Besta da Neve é uma raça do Makai muito tímida que se assemelha a cães de trenó. Eles são muito amigáveis e trabalham com os Pés Grande, mas raramente se mostram. Quando é urgente, eles aparecem rapidamente e puxam Sasquatch com muita força. A pequena Baleia do Makai é amiga de longa data do Sasquatch. Seu golpe enorme de sua cauda é sempre poderoso. Houve intercâmbio desde que o líder da tribo Tundra era jovem. A vila fica em uma bacia nas montanhas rochosas do Canadá. É cercada por montanhas íngremes. Abaixo de sua aldeia há um enorme lago

congelado coberto com gelo espesso. É aqui que eles pegam sua principal fonte de alimento, os peixes. Cerca de 100 Homens da Neve vivem nesta aldeia. Para eles, é mais uma grande família do que uma tribo.

Personalidade: Mesmo com todos esses problemas Sasquatch é simpático e brincalhão, muitas vezes lembrando uma criança, isso é uma vantagem que ele aproveita bem, já que a maioria de seus oponentes o subestima. É uma pessoa orgulhosa, de temperamento forte, ousada que cuidou de seu povo, ele gosta de uma boa luta e muito acostumado a uma prova, ele adora o sabor de frutas como banana, e é muito amigável com as pessoas que o ajudam.

Aparência: Sasquatch é uma bola de pelos brancos com dois grossos e curtos braços e duas pernas grossas e curtas, não possui pescoço, e talvez o que mais se destaca nele são seus olhos grandes e vermelhos.

Condição de recuperação: Lugar florestado e friso... com neve de preferencia.

Estilo: Luta Livre, **Escola:** Lider Squatch **Conceito:** Espião

Assinatura: Levanta os braços.

Atributos: Força 7, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Luta às Cegas 4, Liderança 6, Sobrevivência 4, Intimidação 6, Medicina 3, Mistérios 4, Furtividade 6, Modificação Corpórea 3

Antecedentes: Arena 4, Contatos 3, Aliados 5, Darkstalker 4, Recursos 1, Sensei 4

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 4, Foco 5, Bastão 4

Manobras Especiais: Ice Ray, Jump, Throw, Back Breaker, Mordida, Power Uppercut, Ice Blast, Ice Touch, Pile Driver, Toughskin, Bear Hug, Shock Treatment (Ice Stakes)

Combos: Jab Ice Touch + Pile Driver, Jumping Strong + Shock Treatment + Ice Ray (Dizzy); Strong Ice Touch + Bear Hug, Ice Blast + Fierce + Back Breaker

Renome: Glória 4, Honra 7, Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20

Habilidade Natural: Resistência ao Frio



LORD RAPTOR, O ASTRO A SERVIÇO DO MAL



Histórico: Não está claro quando a carreira de Lord Raptor começou, mas ele foi sempre um ótimo guitarrista e assassino. Ele rapidamente conquistou a Austrália com o seu segundo CD. Mas havia algo que Lord Raptor desejava mais que fama... poder.

Lord Raptor desejava poder, poder a qualquer custo, e essas características atraíram um homem conhecido apenas como **Lich**, um servo do demônio **Ozomu**, até ele. Este homem fez uma proposta a Raptor, se ele realizasse um sacrifício de 100 pessoas ele teria um poder infinito, poder suficiente para conquistar o mundo, Lord Raptor aceitou.

Um mês depois ele organizou o seu maior show, que seria um show de despedida, mais de 100.000 ingressos foram vendidos, o show começou. A platéia parecia hipnotizada pela música de Lord Raptor, nem mesmo notaram quando no meio deles uma bomba foi ativada, e muito menos a explosão causada pela bomba. 100.000 mortos, o maior sucesso de Lord Raptor.

Dias após, enquanto a polícia investigava a casa de Lord Raptor, foi encontrado um estranho livro, e com ele se entendeu o que houve no evento. O título do livro era “Um fragmento do Tolakido” e ele estava escrito em Hebraico antigo e Sânscrito. O livro falava sobre a existência de outro mundo, chamado de Makai. Para a surpresa de todas as frases do livro lembravam as letras das músicas que Lord Raptor compunha e a verdade sobre o acontecido estava em um trecho traduzido, este trecho falava de sacrifícios para o rei do Makai, **Ozomu**, e possuía uma tradução de uma maldição que deveria ser rogada enquanto o sacrifício era feito. A última música de Lord Raptor era chamada de “O Sacrifício”, foi a última tocada naquele dia e a última música de sua vida. A letra da música era a mesma da maldição.

Logo depois de sua morte, toda e qualquer gravação de voz de Lord Raptor foi misteriosamente apagada, CDs, por exemplo, passaram a conter apenas a música e os instrumentos, sem a sua letra.

Lord Raptor hoje está feliz, ele agora é insuperavelmente poderoso e está secretamente planejando a conquista da terra, e daí que ele agora parece um cadáver ambulante? Ele tem poder! Mas Lord Raptor teve que parar com o seu plano, seu mestre o ordenou a destruir Pyron, um louco que quer conquistar a terra, e ele irá fazê-lo, não pelo seu mestre, mas pelo seu futuro domínio, a Terra. Por algum motivo, ainda hoje ele lança CDs... que continuam entre os mais vendidos.

Sempre seguindo Lord Raptor está **La Malta**. Ele é um demônio roxo, ciclópico, semelhante a um sapo, com listras pretas curtas, braços e pernas finas. Sabendo que Lord Raptor poderia traí-lo, Ozomu enviou Le Malta atrás dele. Embora Le Malta servisse Ozomu para literalmente "ficar de olho" em Lord Raptor, a criatura aparentemente achou Raptor fascinante e tornou-se seu companheiro e baterista da Banda.

Personalidade: Lord Raptor aprecia somente três coisas, ele mesmo, poder e música. Ele é simpático, mas raramente fará uma amizade verdadeira, e costuma abandonar seus "amigos" nos piores momentos possíveis.

Aparência: Lord Raptor possui pele azul, e é magro, muito magro, sua pele várias vezes pode ser confundida com seus ossos, apesar disso ele possui cabelo. Sua cabeça não possui olhos, no lugar onde eles deveriam estar, só se vê órbitas vazias, com pequenas luzes vermelhas no fundo delas. Possui uma grande boca demoníaca no lugar do abdômen, uma marca deixada pelo seu mestre.

Condição de recuperação: Um lugar escuro e com Death Metal tocando em volume ensurdecedor

Estilo: Kickboxing ocidental, **Escola:** Academias australianas variadas, **Conceito:** Roqueiro Zumbi
Assinatura: Solo de guitarra sobrenatural.

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

Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 4, Interrogação 5, Intimidação 5, Manha 6, Lábria 4, Luta às Cegas 2, Liderança 6, Sobrevivência 3, Investigação 4, Computador 2, Mistérios 4, Manipulação Corpórea 6

Antecedentes: Recursos 4, Darkstalker 4, Fama 3, Arena 3, Companheiro Animal 5 (Le Malta)

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Serra Elétrica 3

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Power Uppercut, Throw, Air Throw, Esquives, Flying Thrust Kick, Extendible Limbs, Lightning Leg, Musical Accompaniment (La Malta), Hurricane Kick, Stunning Shout, Rush, Synergy (Flying Thrust Kick).

Combos: Jump Short + Strong + Hurricane Kick (Dizzy), Block + Flying Thrust Kick (synergy) + Lightning Leg; Stunning Shout + Flying Thrust Kick, Esquives + Hurricane Kick (dizzy)

Le Malta: **Velocidade 1/ Dano 2/ Movimento 2**

Renome: Glória 10, Honra 1, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



ANAKARIS, O FARAÓ ETERNO



Histórico: O 12º Faraó do grande império egípcio. Ele se tornou Faraó aos 12 anos de idade. Prevendo seu avivamento, ele criou uma pirâmide e um santuário para seu retorno.

Anakaris foi um faraó do antigo Egito, ele governou sua terra com sabedoria e honestidade, ajudou os pobres, protegeu seu povo e fez tudo que um governante deveria fazer, mas houve aqueles que não gostavam de Anakaris, aqueles que eram dominados pela ambição, pela vaidade, os sacerdotes e os nobres se uniram para matá-lo. Anakaris tem uma esposa chamada **Anamaha**.

Durante uma viagem até as fronteiras de seu reino a caravana de Anakaris foi cercada, ele e seu melhor guerreiro, **Kibito**, tentaram fugir, mas não conseguiram, Kibito caiu morto nos braços de Anakaris, e logo depois foi o próprio Anakaris que foi morto, pela sua própria esposa. Mesmo assim, antes de sua morte, Anakaris fez uma profecia: “Quando as sombras cobrirem o brilho de Rá, quando Anúbis vagar pelo deserto levando as almas dos vivos, este dia, será o dia em que eu hei de retornar

para proteger o meu povo.” Esse dia finalmente chegou. Anakaris retornou a vida para proteger o seu povo e juntamente com **Anakaris**, todos aqueles que morreram para proteger seu povo se levantaram, incluindo **Kibito** e **Anamaha**.

Personalidade: Anakaris parece frio, dificilmente mostrando qualquer traço de emoção, mas na realidade ele é uma pessoa obstinada e orgulhosa que se preocupa com seu povo e império, ele tem respeito por bons rivais e pessoas com espírito forte e vontade que ousam desafiá-lo. Como um Faraó, ele se vê como a personificação de deus, um messias e um bom rei. Na verdade, ele acredita na justiça e traz a salvação para todos os seus seguidores, como observado em suas citações vencedoras. Ele sempre tem um humor sombrio, mas age com calma e confiança.

Aparência: Anakaris usa um elmo de ouro, além de braceletes nas pernas e nos pés, fora isso ele é apenas um amontoado de ataduras.

Condição de recuperação: um tratamento de besouros escaravelhos em seu sarcófago

Estilo: Baraqah, **Escola:** Sumo Sacerdote de Rá, **Conceito:** Faraó revivido

Assinatura: Seu corpo e ataduras se separam e voltam a se reunir.

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 8, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 7, Inteligência 7, Raciocínio 7

Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 5, Intimidação 6, Lábria 4, Luta às Cegas 3, Liderança 6, Sobrevivência 2, Investigação 3, Ciência 3, Mistérios 7, Manipulação Corpórea 7

Antecedentes: Recursos 5, Darkstalker 5, Lacaios 5, Fama 4, Arena 4, Staff 2

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 3, Foco 7

Manobras Especiais: Jump, Thunderclap, Thoughskin, Throw, Pharaoh's Curse, Air Pharaoh's Curse, Repeating Pharaoh's Curse, Telepathy, Regeneration, Mind Reading, Extendible Limbs, Cobra Charm, Balance, Maka Wara, Entangle, Venom, Bear Hug, Yoga Teleport.

Combos: Jab + Venom + Fierce; Block + Throw + Bear Hug; Yoga Teleport + Air Pharaoh's Curse, Jumping Jab + Cobra Charm + Fierce; Block + Entangle – Pharaoh's Curse, Venom + Venom (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 10, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Os Nove Mandamentos do Divino Rei Anakaris

- O Divino Rei é o único Deus.
- A oração de cada dia não deve ser perdida.
- Não deve abusar dos idosos. Não deve atribuir trabalho a crianças.
- A morte não deve ser temida. Toda a vida deve ser solene antes da morte.
- Ao amanhecer, sua casa e seu corpo devem ser limpos com areia sagrada.
- Não deve fazer dívidas que valham mais do que ganha em um dia. Não deve deixar de pagar suas dívidas por 10 dias ou mais.
- Ore por sua saúde e pela saúde de sua família.
- Não deve matar ninguém sem pecado. Os assassinos devem perder suas vidas para o rei.
- Faça três boas ações por dia: Uma para você. Um para os outros. Um para o rei.



VICTOR VON GERDENHEIM, A CRIATURA



Histórico: Victor é a obra prima do cientista louco Victor Von Gerdenheim. Victor Von Gerdenheim era um cientista excepcional, mas que foi condenado a morte pelas suas pesquisas com a vida e a morte, ele passava horas e horas indo em cemitérios e hospitais, recolhendo pedaços de doentes, decidido a criar vida.

Depois de sua condenação, Victor se trancou em seu laboratório e passou a trabalhar rapidamente, ele não poderia falhar ele teria que conseguir. Primeiro, ele usou pedaços de crianças e pesadas descargas elétricas e deu vida a uma menina, que ele chamou de Emily. Mas havia um grave problema, toda vida que a eletricidade dela se esgotava, ela morria novamente. Victor estava insatisfeito e continuando suas pesquisas ele acabou criando o que viria ser sua obra prima, Victor.

Ele instalou em Victor um gerador que poderia suprir ele de uma quantidade quase infinita de energia, mas para esse gerador funcionar ele precisaria de uma descarga elétrica rápida e forte. Victor se jogou no meio de uma tempestade, junto com a sua criatura, e com uma poderosa descarga elétrica causada por um trovão, Victor acordou.

A criatura se viu em um mundo estranho, seu criador estava morto, ele tinha como único companheiro a primeira criatura, Emily. As duas criaturas passaram a vagar sem rumo pelo mundo, em busca de algo que pudesse trazer seu criador de volta. Mas o destino não poupou Victor, Emily acabou morrendo.

Certo dia, enquanto eles estavam sendo perseguidos pelos habitantes de uma vila, Victor e Emily foram atacados por um grupo de Phobos, estranhas máquinas de guerra. Victor lutou bravamente, para defender aquela vila e Emily, mas no final, Emily acabou sendo morta por um Phobos. Victor se desesperou, mas nesse momento ele teve a impressão que o espírito de seu criador falava com ele, ele viu seu criador e este disse a Victor que para trazer Emily de volta era necessário uma grande quantidade de energia.

Victor mostrou a sua criatura onde ele poderia conseguir essa energia, um monstro intergaláctico conquistador de planetas chamado Pyron a tinha. Desde esse dia Victor persegue o demônio do sol, Pyron, aquele que matou Emily, mas que a trará de volta com a sua energia.

O PROFESSOR

Cada um de seus experimentos de pesquisa tinha algum tipo de problema humano ou ético. Ele também foi apontado como um homem perigoso para o conselho que administrava a pesquisa acadêmica médica. Sua pesquisa sobre “Reviver Células Mortas” foi uma ideia completamente nova em seu campo. Embora ele fosse conhecido como um professor estranho, as pessoas começaram a espalhar falsos rumores sobre ele. Rumores de que ele era um desumano, caçador de publicidade e até viciado em drogas. Por causa desses rumores, o público e o conselho ficaram cheios de suspeita e desprezo. Devido ao poder do conselho, suas chances de falar em público também foram eliminadas. Logo, ele foi esquecido pela sociedade.

Ele não continuou sua pesquisa pela fama. Era quase melhor que o público o ignorasse por causa de sua pesquisa. Ele mudou seu laboratório para um antigo hospital em uma cidade do interior e passou seus dias no laboratório subterrâneo. A criação da vida foi o objetivo final que agarrou seu coração.

De acordo com sua pesquisa, se obtivesse os materiais certos e energia elétrica suficiente, ele acreditava que seria capaz de comprovar sua pesquisa. Ele usou qualquer medida para obter os materiais de que precisava. Ele obteve vários produtos químicos e medicamentos em preparação para a criação da vida. Depois de se mudar para o laboratório, não o viu por mais de 20 anos e esse isolamento levou sua mente à loucura. Só a sua vontade o fez mover-se e chamou milagres.

O professor Von Gerdenheim deixou alguns escritos antes de morrer. Atualmente, é muito difícil obter esses livros, mas eles cobriam pesquisas sobre a reativação de ondas e células eletromagnéticas, as novas fronteiras entre a vida e a morte, o **Teorema de Arkane** sobre a pesquisa que o professor Von Gerdenheim apresentou sobre a energia espiritual, o princípio do fenômeno de ondas cerebrais que aparece sob condições especiais, o futuro do estudo do renascimento e as partes 1 e 2 dos relatórios não cortados do Professor Lugendrei, a autoridade principal em pesquisa de células orgânicas.

Personalidade: Victor é como uma criança triste, ele dificilmente sente raiva de algo, mas caso provocado irá até as últimas consequências. Victor está sempre disposto a fazer amigos e perdoar os outros. Em companhia de pessoas conhecidas Victor consegue ser alegre e até comunicativo.

Aparência: Victor possui cabelos loiros, pele pálida e é muito, MUITO forte. Normalmente ele veste as roupas que seu criador deixou para ele, uma calça verde e uma jaqueta marrom. A região perto de seus olhos é feita de ferro e ele possui um prego em cada lado da cabeça.

Condição de recuperação: Descanso e recarregar suas baterias.

Estilo: Kickboxing, **Escola:** Nenhuma, **Conceito:** Criatura Construída pela Ciência
Assinatura: Eletricidade correndo através de seu corpo.

Atributos: Força 8, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 3, Manha 2, Investigação 1, Intimidação 6, Língua 1, Luta às Cegas 4, Sobrevivência 5, Mistérios 2, Computador 2, Furtividade 1, Ciência 2, Manipulação Corpórea 2

Antecedentes: Darkstalker 4, Aliado 1, Arena 3, Recursos 1, Contatos 4

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Shock Treatment, Kippup, Double Hit Kick, Brain Cracker, Neck Choke, Dashing Punch, Throw, Air Throw, Power Uppercut, Spinning Backfist, Wounded Knee, Foot Sweep, Psychokinetic Channeling, Potence.

Combos: Forward + Fierce + Power Uppercut (dizzy), Wounded Knee + Dashing Punch + Brain Cracker; Spinning Backfist + Shock Treatment, Jab + Forward + Neck Choke

Renome: Glória 4, Honra 8, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



BISHAMON + HANNYA, O AMALDIÇOADO



Histórico: Pouco se sabe sobre o demônio conhecido como **Hannya**, só o que se sabe sobre ele é que ele foi um grande guerreiro, mas que acabou sendo morto em batalha, mas seu espírito não descansou, não queria descansar, e ele retornou como uma armadura amaldiçoada. No século XVI essa armadura acabou caindo na terra. Quase 500 anos depois ela foi achada por um vendedor de artefatos antigos, que acabou a vendendo para um homem chamado Bishamon. Bishamon vinha de uma linhagem de samurais e notou que havia algo errado com a armadura, ele tinha algum tipo de pressentimento, mas mesmo assim colocou a armadura, nesse momento Hannya acordou novamente.

Hannya voltou para o mundo dos vivos e quer aproveitar isso. Gosta muito de matar pessoas, de vê-las sofrer, de zombar de suas fraquezas, Hannya se diverte, enquanto Bishamon, que tem consciência de tudo isso, sofre. A armadura maldita acabou se viciando em almas, e hoje mesmo quando não tem necessidade mata pessoas só por prazer. Ele tem o poder, ele não tem nada a temer, mas um dia isso mudou. Ele se confrontou

com um estranho ser feito de pura energia, uma alma muito suculenta, pensou Hannya, mas ele não teve a oportunidade de experimentar aquela alma, pois ele foi facilmente derrotado e por pouco não foi morto novamente. Hoje Hannya viaja pelo mundo em busca do monstro que o derrotou, dessa vez ele não será derrotado! Dessa vez ele será o vencedor! Pyron pagará!

Personalidade: Hannya nunca demonstra sentimentos, se é que os possui. Só há uma coisa que o dá prazer, a alma de seres vivos, até mesmo o combate perdeu o sentido para ele.

Aparência: A primeira vista Hannya se parece com um samurai usando uma armadura completa, mas caso alguém ao menos se aproxime verá algo horrendo, a armadura pulsa como um ser vivo e muitas vezes um rosto demoníaco pode ser visto na armadura.

Condição de recuperação: Meditação móvel durante Katas de espada no silêncio absoluto

Estilo: Aikidô, **Escola:** Itto-Ryu, **Conceito:** Guerreiro Invencível + Armadura Yokai

Assinatura: Surge uma face no meio da armadura e com uma gargalhada da perversa em dobro.

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

Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 5, Interrogação 2, Intimidação 5, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Investigação 4, Mistérios 4, Estilos 6, Manipulação Corpórea 3

Antecedentes: Darkstalker 4, Arena 3, Companheiro Animal (Luzes Fantasmas) 4

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Power Uppercut strike, Throw, Dragon Punch Strike, Hyper Fist Strike, Cobra Charm, Yoga Teleport, Deflecting Strike, Dashing Punch Strike, Esquives, Displacement Strike, Rush, Flying Rush, Synergy (Dashing Punch Strike), Synergy (Hyper Fist Strike)



Combos: Jab Strike + Dashing Punch Strike Synergy (dizzy), Esquives + Cobra Charm + Hyper Fist Synergy (Dizzy); Jumping Forward + Yoga Teleport + Fierce Strike, Dashing Punch Strike + Deflecting Strike + Dragon Punch Strike;

Luzes Fantasmas: **Velocidade 1/ Dano 1/ Movimento 2**

Renome: Glória 7, Honra 4, Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20

Q-BEE, A RAINHA DA COLMÉIA



Histórico: Ela é a líder da raça Soul Bee, uma raça que come almas para viver. Q-Bee significa **Queen Bee**, que é seu título, não seu nome. Sua raça vivia nas terras da família Dohma. Mas durante o tempo em que **Jedah** estava morto, sua raça estava à beira de ser exterminada. Quando Jedah foi revivido e criou o reino de **Majigen** perto do reino de Makai, ela percebeu a grande quantidade de almas no novo reino. Ela se dirigiu a Majigen para reunir almas para abastecer a fome de suas abelhas e sua própria fome também

Personalidade: Q-Bee é uma “garota” aparentemente inocente, mas que gosta de consumir as almas dos outros. Ela e sua raça são seguidores de Jedah Dohma e farão qualquer coisa para agradá-lo. Ela costuma espionar outras pessoas no escuro como forma de obter o máximo de informações sobre a humanidade e outros reinos para ele. Ela até tenta pedir a outros que se juntem a ele, pois ele pode ajudar a salvar tudo.

Aparência: Comer mel real retirado de favos onde estão suas vítimas

Condição de recuperação: Alimenta-se de mel real em sua colmeia. Ocasionalmente de vítimas presas nos favos de mel real.

Estilo: ?, Escola: Autodidata, **Conceito:** Rainha da Colmeia.

Assinatura: Prepara-se para degustar o oponente derrubado.

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

Habilidades: Prontidão 4, Manipulação Corpórea 5, Intimidação 4, Disfarce 6, Lábia 3, Luta às Cegas 6, Liderança 6, Sobrevivência 5, Furtividade 6, Investigação 1, Mistérios 3

Antecedentes: Darkstalker 5, Lacaios 5, Fama 1, Arena 4, Companheiro Animal 5 (Enxame)

Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 5, Ferrão 5

Manobras Especiais: Jump, Esquives, Thunderstrike, Throw, Knee Basher, Wall Spring, Flight, Cobra Charm, Balance, Leech, Venom, Web, Flying Thrust Kick, Diving Hawk, Rush, Flying Rush,

Compos: Diving Hawk + Thunderstrike (dizzy); Flying Rush + Flying Rush (dizzy), Cobra Charm + Leech; Web + Venom + Flying Thrust Kick

Enxame: **Velocidade 3/ Dano 1/ Movimento 1**

Renome: Glória 7, Honra 2, Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Em uma família da raça Soul Bee vivem cerca de 50 a 150 abelhas. O líder da família se chama Q-Bee. Q-Bee é um título em vez de um nome. Os outros são chamados de P-Bee ou apenas Bee.

De todos os bebês nascidos, certas abelhas nascem com uma cápsula de mel, órgão que é usado para concentrar e acumular nutrição. Esta abelha é criada para se tornar a próxima Q-Bee. A Q-Bee trabalha para criar o próximo líder da família.

Dentro das abelhas-P existem machos e fêmeas com uma proporção de 1: 4. Sua aparência física é quase idêntica, com o macho ligeiramente menor. O macho existe apenas para ajudar na reprodução. A capacidade de regeneração de um homem é muito fraca em comparação com a de uma mulher. Como a raça atual de Soul Bee tem um sistema de auto-reprodução e regeneração muito forte, é possível dar à luz novas Soul Bees, mesmo sem a ajuda de um macho. Em um futuro próximo, os machos de Soul Bees provavelmente desaparecerão.

Os verdadeiros olhos das Soul Bees são os grandes discos em suas cabeças. O que parecem ser olhos em seu rosto são, na verdade, uma imitação usada para enganar outras criaturas.

Seu sentido do tato pode captar o cheiro de comida com um alcance que supostamente chega a várias centenas de quilômetros.

Seu nível de inteligência é igual ao de um bebê humano por volta dos 4-5 anos de idade. Eles são capazes de manter conversas simples. É possível que um Q-Bee seja mais inteligente que outros membros da raça Soul Bee.

Seu apetite é o aspecto mais importante de seu comportamento. Para eles, tudo o que se move é comida destinada a ser apanhada. Sua capacidade digestiva é incrível e seu estômago raramente fica chateado por comer comida ruim. Como seu metabolismo é incrivelmente alto, eles morrerão se não comerem regularmente. Não comer por 36 horas irá matá-los com certeza. Eles gostam especialmente de alimentos açucarados.

Deve-se notar que a raça de Soul Bees usa camuflagem para atrair as vítimas. Caso em questão: os olhos de Q-Bee não estão em seu rosto. Seu rosto é na verdade parte da boca e pode ser visto abrindo durante certas animações de ataque. Os dois grandes "enfeites de cabelo" redondos em sua cabeça são na verdade seus olhos verdadeiros. O rosto bonito de Q-Bee é uma manobra para atrair a presa.

Isso é especialmente perceptível durante sua animação em pé. Q-Bee inclina a cabeça para baixo severamente em sua animação ociosa, quase ao ponto que o que parecem ser os olhos dela não podem ver você muito bem. Na verdade, como seus olhos primários estão no topo de sua cabeça, ela está na verdade olhando diretamente para seu inimigo.



Também deve ser notado que Q-Bee pode aparentemente mudar de forma, já que sua animação de introdução a mostra magicamente crescer de uma pequena abelha com alma para sua forma normal. Quando nesta forma maior, a abelha menor estará fisicamente dentro do corpo da forma grande como um traje mecânico e parece ser capaz de manobrá-la por meio de pernas de pau amarradas a seus pés e alavancas parecidas com garras ou galhos. O resto do traje parece vazio. Não se sabe se este é um traço para outras abelhas almas, um traço para outros Q-Bees ou uma característica pertencente apenas ao Q-Bee jogável.



TÍPICA SOUL BEE

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 6, Inteligência 1, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Manipulação Corpórea 3, Intimidação 2, Luta às Cegas 4, Disfarce3, Sobrevivência 3, Furtividade 3

Antecedentes: Darkstalker 4,

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 2, Ferrão 3

Manobras Especiais: Jump, Diving Hawk, Wall Spring, Flight, Balance, Venom, Web

Combos: Web - Venom

Renome: Glória 2, Honra 1, Chi 3, Força de Vontade 3, Saúde 8

DONOVAN BAINÉ, O CAÇADOR CAÇADO



Histórico: Donovan era um Dhampir, um meio-vampiro, meio-humano, meio-raça. Durante sua infância, algo maligno fez com que o vampiro nele despertasse e, como resultado, ele matou todos em sua aldeia, incluindo sua mãe, e bebeu seu sangue.

Ele amaldiçoou seu sangue e saiu em busca de paz. Ele dedicou seu objetivo ao budismo, justiça e perfeição com a ajuda de monges e guerreiros na Ásia. Durante uma de suas viagens, ele conheceu uma garota chamada **Anita** com poderes sobrenaturais. Seus olhos vazios e sem coração lhe disseram que ela era igual a ele. Querendo salvar a alma de **Anita**, ele partiu com ela para caçar todos os Darkstalkers no mundo que atacaram os inocentes.

Donovan usa um dispositivo de tortura chamado Iron Maiden para selar qualquer Darkstalker que ele caça. Ele deu o nome de **Brad Abrude**. Dentro também está a cabeça decepada da boneca que Anita carregava.

Enquanto ele viajava com ela, ele encontrou a lâmina **Dhylec** que libera poderes sobrenaturais nas montanhas tibetanas que ele podia sentir. Esta espada concedeu a Donovan mais poder do que nunca, mas ele também teve que usar contas budistas pesadas para conter a personalidade da lâmina. Usando os poderes dos Espíritos do Fogo, do Relâmpago, da Madeira, do Aço e do Gelo, ele caça os Darkstalkers como um Darkhunter.

Personalidade: Donovan é uma pessoa sábia, nobre, séria e atenciosa que detesta seres sobrenaturais que atacam humanos inocentes e aqueles que procuram subjugar todas as coisas. Tendo a mesma essência de um vampiro, ele entende o que é ser temido, odiado e ter tenebrosas tentações. É por isso que ele jura proteger os humanos de qualquer maneira. Ele vê ser um Darkhunter como um símbolo de justiça, ao invés de um esporte sangrento como **Baby Bonnie Hood**. Ele gosta de ler e passar tempo com Anita, e possivelmente conhece o significado dela para o Makai e o mundo humano.

Aparência: aparentemente humano, alta estatura, pele bronzeada e longo cabelo castanho trançado nas costas até a cintura. Seus longos lóbulos das orelhas e as pinturas corporais chamam atenção. Veste um sarong e bege e uma camisa vermelha. Carrega um enorme rosário budista de contas de madeira maciça. Nunca está distante de sua enorme espada com ponta de gancho.

Condição de recuperação: Meditação profunda

Estilo: Kabaddi, **Escola:** Templo no Tibet, **Conceito:** Caçador amaldiçoado, Assinatura: Dhylec flutua enquanto Donovan faz uma prece.

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

Habilidades: Prontidão 5, Manipulação corpórea 1, Interrogação 4, Intimidação 5, Manha 2, Lábia 1, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Sobrevivência 5, Furtividade 4, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 5

Antecedentes: Darkstalker 2, Fama 1, Contatos 4, Aliados 3, Item de Poder (Espada Dhylec) 4

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Telepathy, Mind Reading, Regeneration, Extendible Limbs (Espada Viva), Chi Kung Healing, Ice Blast, Shock Treatment, Yoga Flame, Slide Kick, Fist Sweep Strike (Espada), Power Uppercut (Espada), San He.

Combos: Block + Strong Strike + Yoga Flame; Jumping Jab Strike + Ice Blast + Berserk Strike; Fist Sweep + San He + Shock Treatment (Dizzy); Jumping Jab Strike + Slide Kick + Berserk Strike.

Renome: Glória 5, Honra 8, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



B. B. HOOD, A CAÇADORA HOMICIDA



Histórico: Muitos seres sobrenaturais do Makai entraram no reino humano. Muitos desses seres sobrenaturais são considerados pelas pessoas com poder financeiro como sendo de alto valor ou fontes de itens decorativos; materiais que não existem no mundo humano (como sangue e fluidos dos órgãos internos) e podem ser usados para pesquisas em armas biológicas e similares. A demanda por esta “matéria prima” é muito alta. O trabalho do Darkhunter é voltado para atender as demandas desses clientes e para erradicar Darkstalkers perigosos (eventualmente)

Esses caçadores em particular rastreiam o sobrenatural e coletam uma recompensa dependendo da criatura que eles caçam. Os riscos são muito altos, mas as recompensas também. Para lutar contra esses Darkstalkers, apenas ter um corpo em forma, habilidades em artes marciais e armas de fogo não são suficientes. É possível para uma criatura de Classe C derrotar um exército inteiro de seres sobrenaturais de elite de primeira classe. Uma mente poderosa e a emoção da caçada também são necessárias para impedir que o mal prossiga. Uma alma poderosa é necessária para que eles não sejam influenciados pela aura que o sobrenatural do Makai emite

Várias centenas de Darkhunters com habilidades variadas existem no reino do Makai e no Mundo Material. Alguns desses caçadores podem caçar uma fera selvagem do Makai, os mais habilidosos podem tentar lidar com um Darkstalker. Entre esses caçadores existe B. B. Hood. Ela é uma lenda. Uma jovem humana Caçadora Classe S especial. Suas habilidades de caça são tão incríveis que até o próprio Jedah a considerou digna como uma Darkstalker, e a puxou para o Majigen como uma alma digna. O olhar de B.B. sozinho pode fazer com que os Darkstalkers de baixo escalão fiquem com medo, e ela é capaz de caçar muitos tipos de criaturas. Seria justo dizer que ela nasceu para ser caçadora.

Quando ela foi puxada para o Majigen por Jedah, ela simplesmente olhou em volta e disse: "*Haha, eles são todos meus ... Já faz muito tempo que não tenho um trabalho tão grande e emocionante.*"

A ocupação Darkhunter cresceu consideravelmente, embora só tenha começado no ano passado. Esta ocupação é bastante diferente do que Donovan, um meio-humano, meio-sobrenatural, faz por causa do destino.

Personalidade: A Baby Bonnie Hood é uma viciada em adrenalina que gosta de caçar, ela irá procurar muitas criaturas para caçar, até o ponto de fazê-lo pelo esporte ao invés da busca por dinheiro. Por causa disso ela é descrita como a antítese de Donovan. Ela caça quase que exclusivamente por esporte, enquanto Donovan caça para encontrar um significado em sua existência. Como uma Darkhunter com fins lucrativos, ela intencionalmente finge agir como uma garota indefesa como uma forma de enganar sua presa para que eles se aproximem dela, e muitas de suas habilidades de caça orbitam em esfaquear seus oponentes com armas como facas e usar armas de fogo e explosivos para média distância. Apesar da crueldade, fora da ocupação Darkhunter, ela é muito civilizada e ama cuidar de sua avó, também demonstrando seu grau de autocontrole e humanidade ao evitar que a mácula do Makai corrompesse sua mente.

Aparência: Vestida a semelhança da clássica “Chapeuzinho Vermelho” dos Irmãos Grimm, B. B. Hood é uma jovem atlética de olhar penetrante... que pode virar maníaco no meio de uma caçada ou combate. Seu sorriso doce também se transforma em uma risada macabra quando quer. Ela sempre carrega uma cesta de vime (reforçada com kevlar e fibras de titânio) repleta de armas de fogo, armas brancas, granadas, taser e outras coisas de menina. Frequentemente está acompanhada de outros 2 caçadores brutamontes e sempre protegida pelo seu cãozinho.

Condição de recuperação: Nenhuma, ela é 100% humana.

Estilo: Special Forces, **Escola:** Professor Particular, **Conceito:** Caçadora Psicopata de Darkstalkers
Assinatura: Eu sou uma pobre menina indefesa!

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

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 4, Manha 5, Lábria 5, Condução 4, Luta às Cegas 4, Disfarce, Liderança 2, Demolições 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Computador 5, Investigação 3, Ciência 4, Mistérios 5

Antecedentes: Recursos 4, Staff 2 (John e Arthur), Fama 1, Arena 2, Aliados 4, Companheiro Animal 3, Item de Poder 4 (Cesta de Armas)

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2, Armas de Fogo 5, Armas Pesadas 5, Facas 4, Armas de Arremesso 4, Armas de Impacto (Cesta) 5

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Esquives, Flying Knee Thrust, Handstand Kick, Suplex, Air Throw, **Tornado Throw**, Spinning Backfist Strike (Cesta), Spinning Knuckle Strike (Cesta), Fetch, Fireball (Mini-Foguete, usa Armas Pesadas como técnica), Imp. Fireball (Mini-Foguete, usa Armas Pesadas como técnica), Fetch



Combos: Imp. Fireball + Flying Knee Thrust + Suplex (Dizzy); Spinning backfist Strike + Tornado Throw (Dizzy), Spinning Knuckle Strike + Handstand Kick, Esquives + Suplex + Tornado Throw

Renome: Glória 5, Honra 10, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Armas na cesta: a própria Cesta (funciona como um Bastão de Baseball), Foguetes, Uzi, Minas, Maças explosivas, Duas adagas, Uma pedra que ela usa para quebrar na cara do oponente, Coquetel molotov, Facão, Granadas, Facas diversas, Pistola pesada, Munição e sempre que B.B. Hood é eletrocutada, no sprite de raios-X, uma Maça pode ser vista dentro de sua “cesta”.

Backup: John e Arthur ajudam usando lançadores de foguetes e rifles de caça de elefantes.

HSIEN-KO, A ARMA MORTA-VIVA



Histórico: Hsien-Ko e Mei-Ling eram meninas gêmeas nascidas em um vilarejo de Senjutsu-shis. Ambos foram criados para serem Senjutsu-shis, pois foram ensinados em sua arte por seu amado mestre. Elas eram ótimas garotas com quem as pessoas se preocupavam e respeitavam, e embora suas personalidades fossem diferentes (Hsien-Ko tinha um interesse muito forte por homens e artes marciais, enquanto sua irmã gostava mais de armamento e culinária), as duas eram próximas. Na noite cerimonial quando eles tinham dezesseis anos de idade que estavam perto de se tornarem Senjutsu-shi por seu mestre, sua vila e povo foram atacados por um grupo de seres sobrenaturais conhecidos como Darkstalkers.

Depois que seu mestre foi assassinado, sua mãe deu sua vida para protegê-los, mas por causa disso, sua alma foi aprisionada nas trevas por seus poderes. Para libertar a alma de sua mãe da escuridão, Hsien-Ko usa a técnica **Igyo Tenshin** para se transformar em um Jiang-Shi. Mei-Ling, sua irmã mais velha, se

transforma em um Selo de Proteção para garantir que Hsien-Ko não perca o controle de sua metade mais escura que está crescendo dentro dela. Os dois partiram para caçar os Darkstalkers que atacaram seu povo e ajudar pessoas inocentes.

Depois que os dois libertaram a alma de sua mãe das trevas, os dois reencarnaram com os poderes de sua mãe. Os dois renasceram em uma família normal e foram criados felizes. Em seu aniversário de 16 anos, os poderes sobrenaturais das duas irmãs despertaram. Esses poderes foram transmitidos desde o primeiro membro da família **Shao** que cruzou o reino do **Makai**. Essa era a maneira de sua mãe retribuir as filhas por terem salvado sua alma. No entanto, **Jedah Dohma** os estava observando do reino de Makai e os consideraram almas dignas para seus próprios planos de controlar o reino humano.

Os dois sonharam novamente na noite em que seus poderes despertaram. Foi um pesadelo causado pela convocação de Jedah. No pesadelo, suas almas foram instantaneamente transferidas para **Majigen**. Este lugar era onde os Senjutsu-shis e os Darkstalkers lutaram. Era a terra natal de Hsien-Ko e Mei-Ling. Seus corpos restantes não tinham mais alma. Eles ficaram ali lado a lado, sem nenhum sinal de vida.

Quando eles acordaram, os dois não tinham nenhuma lembrança de sua batalha anterior. Eles não sabiam por que estavam em Majigen. Mas ambos sentiram fortemente que deveriam vencer a batalha para retornar ao reino humano. Para eles, era como assistir a um pesadelo terrível.

Sua forma em Majigen era a mais adequada para o reino. É a mesma forma que eles assumiram quando **Pyron** veio para a Terra. Isso se deveu ao fato de sua mãe lhes emprestar algum poder. Embora os dois tivessem experiência como Darkstalkers, eles agora eram apenas humanos normais. Para sobreviver no mundo onde os seres sobrenaturais viajam, eles precisavam do poder sobrenatural do **Senjutsu**. Com a ajuda de sua mãe, eles

podiam usar várias artes sem qualquer pensamento. No entanto, no momento em que as duas irmãs perdem a confiança uma na outra, seus poderes enfraquecem e Hsien-Ko se perde na escuridão.

Hsien-Ko é uma pessoa respeitosa, de bom coração e honrada que se opõe ao mal de um ser sobrenatural. Ela tem um interesse íntimo por homens que buscam melhorar a si mesmos e ajudar os outros. Esta é frequentemente a razão pela qual ela não deseja namorar Lord Raptor.

Ela é muito protetora quando se trata de sua família e dos relacionamentos que faz com os outros e não gosta daqueles que desconsideram sua própria humanidade em busca do poder absoluto. No entanto, há um lado mais sombrio em Hsien-Ko, já que ela guarda rancor pessoal para com demônios e aqueles que ferem pessoas inocentes, e tem medo de que Jiang Shi tente consumir sua mente.

Em momentos ela não precisa lutar ou em momentos não tão tensos ela parece ser um pouco desajeitada, deixando acidentalmente muitas de suas armas caírem inesperadamente, ou acertando a cabeça das pessoas com alguns de seus enormes dispositivos sem intenção.

Mei-Ling, sendo a irmã mais velha, é uma mulher gentil, humilde e divertida que é inteligente no campo do armamento, como sua mãe, ela é respeitosa com aqueles que estão em paz com eles mesmos e não com o que os outros pensam deles.

Mei-Ling é uma pessoa séria e uma mística preparada para resgatar a alma de sua mãe.



Personalidade: Hsien-Ko e Mei-Ling têm muitos poderes sobrenaturais, como a capacidade de ver as almas de pessoas e outros seres sobrenaturais, caminhar no ar, mudar a cor de sua pele para combinar com a área em que estão e até mesmo se teletransportar para diferentes áreas e viajar à luz do dia. Eles também têm a capacidade de distorcer tempo e espaço. Hsien-Ko pode fazer seus olhos brilharem em uma aura amarela ao usar seu poder e pode transformar suas unhas em garras, e ela é muito hábil no combate corpo a corpo devido à sua incrível força e sua proficiência com armas como kunai, facas, serras circulares, pesos, bolas com cravos, adagas, shurikens e machados.

Sua irmã pode se transformar em um talismã e também é boa com combate e armamento, como espadas, bumerangues, bombas, pedras, correntes, garras, bem como plantas de árvores bonsai.

Aparência: uma jiangshi, uma vampira do misticismo chinês, Hsien-ko tem altura e porte medianos, o que esconde sua força e resistência sobre-humanas. Ela veste um hanfu, que equivalente a um kimono no Japão, A parte de cima, que se assemelha a um vestido, e calças, ambos de tom rosa e púrpura, com detalhes amarelos. As mangas e as bocas da vestimenta são gigantescas. Ela ostenta um chapéu tradicional da Dinastia Qing e possui um tipo de ofuda amarelo pendurado, o qual esconde um pouco a metade de seu rosto azul acinzentado.

Condição de recuperação: Sono restaurador em seu sarcófago

Estilo: Kung Fu (Senjutsu), **Escola:** Dojo Familiar Shao, **Conceito:** Jiang Shi Caçadora de Darkstalkers
Assinatura: As suas pernas se separam de seu corpo.

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

Habilidades: Prontidão 4, Manipulação corpórea 4, Manha 3, Intimidação 4, Lábria 2, Condução 2, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Sobrevivência 4, Computador 1, Investigação 2, Mistérios 4, Medicina 2

Antecedentes: Recursos 3, Darkstalker 5, Arena 3, Aliados 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6, Armas de Arremesso 6

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Regeneration, Extendible Limbs, Balance, Wind Walk, Ground Fireball, Improved Ground Fireball, Power Geiser, Shockwave, Hair Throw

Combos: Jab + Jumping Fierce + Power Geiser; Improved Ground Fireball + Shockwave + Strong (Dizzy); Shuriken + Jumping Forward + Shuriken; Jumping Jab + Hair Throw + Improved Ground Fireball (Dizzy).

Renome: Glória 5, Honra 10, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

MEI LING, A SACERDOTISA DOS SELOS DE OURO

Estilo: Kung Fu (Senjutsu), **Escola:** Dojo Familiar, **Conceito:** Sacerdotisa Caçadora de Darkstalkers
Assinatura: Guarda seus Selos e Sorri.

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

Habilidades: Prontidão 4, Manha 3, Intimidação 1, Lábria 4, Condução 4, Luta às Cegas 2, Liderança 1, Sobrevivência 4, Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4, Medicina 4

Antecedentes: Recursos 3, Fama 2, Arena 3, Aliados 3

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

Manobras Especiais: Jump, Telepathy, Mind Reading, Chi Kung Healing, Cobra Charm, Zen no Mind, Entangle, San He

Combo: Strong Strike + San He + Fierce Strike

Renome: Glória 5, Honra 10, Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 15



LILITH, A TENTADORA



Histórico: **Belial Aensland** previu que o Makai estaria exposto à crise de perecer em breve. Alguma grande forma de vida seria necessária para manter o mundo desequilibrado do Makai. Ele previu que alguém com tanto poder não nasceria na família de Aensland por mais 1.200 anos. Sabendo disso, ele decidiu deixar o futuro da família Aensland nas mãos de **Morrigan**. Para Belial, o futuro da família Aensland era igual ao futuro do Makai.

Morrigan era uma Sucubus muito especial, mesmo dentro de todos os Darkstalkers. Ela nasceu como uma nobre classe S. Mas naquela época, cerca de 300 anos atrás, uma luta pelo poder já havia começado. Várias batalhas ocorreram em vários locais. Era inaceitável que uma criança Sucubus recebesse direitos ao poder na época. Os problemas também não param por aí. Morrigan não tinha como controlar os enormes poderes que ela possuía. Se ela fosse deixada sozinha, ela destruiria a si mesma e a terra ao seu redor. Belial decidiu dividir seus poderes e isolá-los para protegê-la. A alma de Morrigan foi dividida em duas; metade sendo fechada em um espaço que Belial havia criado.

Mas seus poderes não foram simplesmente divididos igualmente. Dado que seus poderes foram divididos à força, eles continuaram atraindo um ao outro

com uma grande potência. Para controlar isso, Belial pegou outra parte de seu poder e a selou dentro de si. Assim, a alma de Morrigan foi dividida em três. Um em Morrigan, um no espaço selado e um no corpo de Belial. Quando eles se tornam um, Morrigan pode recuperar seu poder total. Mas, se a pessoa não reconhece sua própria capacidade, é difícil sentir a própria existência, quanto mais controlá-la. A própria Morrigan descobriu sobre sua outra metade depois que Belial morreu.

Quando Belial morreu, a energia selada deveria retornar ao seu legítimo dono. Uma vez que isso fosse concluído, o próximo governante do Makai deveria nascer, como Belial previu. Mas mesmo que a morte de Belial tenha resultado em Morrigan recuperando seu poder, ela sente que não voltou para ela completamente, inconsciente da terceira partição de sua alma. Tudo isso se deve a um certo acidente ocorrido no espaço lacrado que nem o próprio Belial notou.

O poder selado começou a ter sua própria vontade. Esta nova alma, chamando-se **Lilith**, começou a se reconhecer cerca de dez anos após o selamento. Foi o coração de Morrigan que deslizou para a consciência de Lilith, embora a própria Morrigan nunca tenha notado isso. Conforme Lilith descobriu sobre o Makai, seus sentimentos aumentaram. Esses sentimentos eram diferentes das emoções normais, como admiração e ciúme. Eles estavam mais próximos de um instinto primitivo de querer voltar para sua casa.

No Makai, o poder é indicado pela força da alma. Se uma alma é dividida à força, não é surpreendente que ela tente retornar ao seu eu pleno. A alma de Morrigan era poderosa o suficiente para produzir sua própria vontade.

Devido à trama de **Jedah**, Lilith foi capaz de obter um corpo. Em troca, Lilith deveria atrair Morrigan e os outros Darkstalkers. Os verdadeiros poderes de Morrigan eram algo que Jedah não podia ignorar. Não se sabe se Lilith entendeu a intenção de Jedah e o significado de sua salvação, mas Lilith aproveitou sua nova liberdade encontrada. Para Lilith, o **Majigen** era um mundo real no qual ela era capaz de nascer. Sua diversão durará enquanto ela puder lutar contra alguém que possa satisfazer sua curiosidade e ser capaz de, de alguma forma,

retornar ao seu verdadeiro corpo. Ela é como uma criança que ainda não conhece a verdadeira escuridão, mas também é muito poderosa.

Personalidade: Similar a Morrigan porem com traços exacerbados. A verdadeira natureza do relacionamento de Morrigan e Lilith sempre foi um tópico de discussão e debate. As representações mais comuns de seu relacionamento têm sido serem irmãs, tendo algum tipo de conflito geralmente causado por seu estado de divisão de ser, até o ponto que podem ter inveja uma da outra, ou simplesmente serem mais afetuosas e atenciosas. Isso ocorre principalmente porque cada peça de mídia com os dois tende a retratar sua relação de forma muito diferente da anterior e suposições que os espectadores fazem a partir do conteúdo misto que veem. Lilith foi originalmente concebida como irmã biológica de Morrigan. Isso pode levar alguns a acreditar que suas conexões como irmãs são ainda mais fortes.

Aparência: Similar a Morrigan porem com tona mais juvenis. Cabelos curtos e roupa Azul/Lilás/Vermelha.

Condição de recuperação: Similar a Morrigan

Estilo: Wu Shu, **Escola:** Belial, **Conceito:** Succubus

Assinatura: Ela troca de roupa e penteado instantaneamente, enquanto olha rindo para o perdedor.

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 6, Manipulação 6, Aparência 7, Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Manha 5, Luta às Cegas 5, Lábria 6, Liderança 1, Sobrevivência 5, Investigação 5, Condução 3, Furtividade 5, Segurança 5, Mistérios 6, Manipulação corpórea 6.

Antecedentes: Darkstlaker 5

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Flying Fireball, Power Uppercut, Dragon Punch, Throw, Fireball, Improved Fireball, Air Throw, Flying Body Spear, Cannon Drill, Slide Kick, Telepathy, Entrancing Cobra

Combos: Improved Fireball + Slide Kick + Dragon Punch (Dizzy); Entrancing Cobra + Cannon Drill; Jumping Forward + Improved Fireball + Flying Body Spear, Flying Fireball + Flying Fireball (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 5, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



ANITA, A PODEROSA ESTRANHA



Histórico: Anita é a garotinha que sempre segue **Donovan Baine**. Ela tem 70 cm e pouco mais de 17 quilos. Anita carrega uma boneca velha que parece ser uma lembrança de sua mãe. Ela sempre estivera com Donovan, desde que foi adotada por ele em seu orfanato. Por causa de seus poderes desumanos, ela foi afastada da sociedade. Isso, juntamente com o testemunho da morte de seus pais, fez com que ela perdesse as emoções. Ela recuperou suas emoções quando Donovan perdeu sua humanidade nos eventos de **Night Warriors**. Ela também é a provável futura governante da humanidade, segundo **Donovan** e **Jedah**. Após estes eventos ela envelhece e cresce, estando agora com 120 cm e 29 quilos. Ela troca sua boneca por um caderno que usa como diário.

Personalidade: Reclusa e envergonhada.

Aparência: Delicada criança/adolescente, com um ar variando entre ausente, amedrontada e ressentida. Quase sempre está em silêncio e sempre foge de ser o centro das atenções. No entanto é perceptiva, inteligente e sábia... demais pra sua idade.

Condição de recuperação: Escrever em seu diário enquanto balbucia palavras estranhas e repetitivas

Estilo: Soul Power, **Escola:** Autodidata, **Conceito:** Psíquica inata.

Assinatura: Abraça a boneca / Abraça seu diário.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 6, Manipulação 4, Aparência 6, Percepção 7, Inteligência 6, Raciocínio 7

Habilidades: Prontidão 2, Manipulação corpórea 1, Intimidação 4, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 2, Liderança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2, Investigação 3, Computação 2, Medicina 1, Ciência 1, Mistérios 7

Antecedentes: Recursos 1, Darkstalkers 5, Fama 1, Arena 2, Aliados 3 (Donovan, Hsien-Ko e Irmã)

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 5, Apresamento 1, Esportes 5, Foco 8

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Telepathy, Regeneration, Mind Reading, Entangle, Chi Kung Healing, Cobra Charm, Yoga Teleport, Psychic Vise, Psychic Rage, Air Blast, Shock Treatment, Push (air), Hidden Power (Força de Vontade)



Combos: Psyche Vise + Air Blast + Movimento; Air Blast + Yoga Teleport + Air Blast; Bloqueio + Shock Treatment + Movimento

Renome: Glória 5, Honra 10, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

ELEMENTAL EMBRACE

Pré-requisitos: Elemental Skin, Elemental (fogo) 5, Darkstalker 3

Pontos de Poder: Não disponível

O elementalista transpôs o ápice de seu controle do calor e das chamas, tornando-se um com elas. Seus esforços foram tão intensos que ele atingiu outro nível do poder elemental, ficando permanentemente em sua forma de chamas. É um poder que outros elementalistas buscam descobrir, e talvez nem o próprio elementalista do fogo terá saber como ensiná-lo a outros o caminho.

Sistema: Com esse poder, seu Elemental Skin está fora de controle e sempre ativado, sem qualquer custo em chi. O lutador tem todos seus efeitos, mas também é impossibilitado de tocar em qualquer pessoa ou animal sem ferir, ou mesmo vestir roupas e pegar documentos, veículos, etc.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima



POTENCE

Pré-requisitos: Foco 2

Pontos de Poder: Outros 4

A Potence funciona fazendo os músculos gerarem mais força seja para controlar apresamentos ou para destruir os oponentes como se partem galhos velhos. Invocando esse poder, o lutador apresenta uma força incrível após se concentrar.

Sistema: Ao utilizar a manobra, o personagem gasta 1 Chi e só pode se mover enquanto se concentra. No turno seguinte, ele pode escolher ganhar um bônus igual a seu FOCO na Força para elevar o dano de algum golpe físico ou um bônus igual a seu FOCO em quaisquer testes de Força, inclusive para manter ou sair de apresamentos. Os efeitos não são cumulativos; o personagem deve escolher qual deles ativará. Adicionalmente, pode-se gastar 2 Chi na execução da manobra para ativar os dois efeitos no próximo turno.

Para invocar o poder para o dano, é sempre preciso um turno de concentração. Contudo, é possível seguir mantendo o bônus de testes de Força turno a turno, após o primeiro – obviamente, gastando 1 Chi por turno. É possível, deste modo, ativar o poder enquanto o personagem está preso num Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Chi por efeito / Turno (veja descrição acima)

Velocidade: +1

Dano: Veja descrição acima

Movimento: -1

SHAPESHIFT

Pré-requisitos: Darkstalker 2, Foco 3

Pontos de Poder: Darkstalker 3

Através de um rígido treinamento que pode incluir alimentação (ou a falta dela) e meditação, o híbrido animal consegue harmonizar seu espírito e corpo para que sua aparência seja menos ameaçadora para as outras pessoas, mudando para humano ou para animal, dependendo da sua escolha. Nesse período, o personagem que se tornou humano deixa de ter algumas limitações de um híbrido animal, e em contrapartida, perde as vantagens.

Sistema: Para mudar de forma, é preciso um teste de Raciocínio + Foco (dificuldade 7). O número de sucessos define se a velocidade, duração e perfeição. Com 3 sucessos a mudança é instantânea e completa. Caso não consiga os 3 sucessos, o personagem vai gastar 1 turno por sucesso não atingido na transformação. O tempo de duração da transformação será Foco + sucessos em horas, com o personagem podendo voltar à forma natural quando quiser. Um Híbrido com Foco 5 e que não tenha obtido nenhum sucesso no teste pode ficar na forma humana por até 5 horas. Uma falha crítica no teste impede a transformação. Quanto maior o número de sucessos maior é o ocultamento de traços animais. Menos de 3 sucessos leva a facilidade nos testes dos observadores (1 sucesso = +2 em Percepção, 2 sucessos = +1 em Percepção).

Caso o Antecedente Híbrido Animal esteja sendo usado como no Livro do Jogador o personagem perde 2 pontos em Atributos Físicos, ganhando 1 em Sociais e 1 em Mentais (posições fixas) e a técnica de Esportes é reduzida em 1. Não é possível utilizar as manobras básicas e especiais de híbrido enquanto na forma humana. O Híbrido perde acesso as suas habilidades especiais se as tiver. Se optou por ficar em forma animal ele mantém as Habilidades Especiais e Golpes de Híbrido mas perde os atributos da mesma forma.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

HIDDEN POWER (foco)

Pré-requisitos: Foco 3 + Mistérios 4 (para chi) ou Foco 3 + Medicina 4 (para Saúde) ou Foco 3 + Sensei/Herança 4 (para Força de Vontade)

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Uma técnica custosa porém de poder indiscutível. Recebe muitos nomes, pois diferentes estilos e pessoas desenvolveram essa habilidade. Para alguns é a capacidade de remover conscientemente os limites do cérebro sobre a produção de força muscular; para outros é a ampliação da atividade cardíaca e pulmonar possibilitando maior gasto e liberação de energia celular para músculos e cérebro; e há ainda aqueles que se autocondicionam a agir sem limitações quanto a segurança pessoal. Não importa a origem ou o método, o lutador deve possuir a constituição física, mental e espiritual necessárias para lidar com o esforço desenfreado do corpo e suas consequências.

Sistema: O Lutador ativa essa manobra entre o fim de turno e o começo de outro turno; fazendo essa ativação ser conhecida por todos que observam (em geral ela é visível pela mudança da cor da pele para um vermelho sanguíneo, aumento do tônus ou volume muscular, íris aberta ao máximo que faz com que os



olhos pareçam negros e um comportamento hiperviolento). O usuário da desta manobra passa a ganhar +1 em Velocidade, Dano e Movimento para todas as Manobras. O Lutador passa a atacar o Adversário até derruba-lo e pode vir a atacar outros após fazê-lo (a cada turno o lutador perde 1 ponto de honra temporário). Diferente do Frenesi dos Híbridos Animais, o lutador pode usar manobras especiais, mas ainda não pode usar seus combos. Enquanto sob efeito o lutador começa a gastar 1 Chi ou Força de Vontade ou Saúde por turno (escolhido na compra da manobra). A saúde utilizada aqui equivale a Dano Agravado.

Para encerrar o lutador deve fazer um teste de Foco com dificuldade igual a 4+ número de rounds que a mantém ativada (Max. dificuldade 9).

Custo: 1 Chi ou 1 de Força de Vontade para ativação e mais durante seu uso.

Velocidade: Não aplicável

Dano: Não aplicável

Movimento: Não aplicável

PHARAOH'S CURSE

Pré-Requisitos: Foco 5, Mysteries 5, Darkstalker 4

Pontos de Poder: Darkstalker 5

A múmia expele um projétil feito de gás pela boca, parecido com Fireball, mas quando atinge algo capaz de pensamento racional esse algo é transformado em um animal inofensivo. O animal depende da raça de cada um: humanos são transformados em animais variados, tudo depende de sua personalidade, Demônios, vampiros e mortos vivos em morcegos, lobisomem em filhotes de cachorro, Homens Bestas no animal que sua raça representa, por exemplo, uma mulher-gato é transformada em um gato, um Homem-peixe em um peixe, um Homem das neves em um filhote de urso, um homem-dragão em um pequeno lagarto.

Sistema: igual a Fireball, mas quando alguém é atingido por esse projétil é transformado em um animal inofensivo, em vez de sofrer dano. Esse animal tem normalmente: força 1, destreza 3, vigor 1, os outros atributos são iguais aos da vítima, algumas transformações possuem capacidades especiais, como vôo, andar nas paredes etc. A transformação é permanente em humanos com chi 1, mas em outras pessoas e em Darkstalkers, dura 1 rodada + a diferença entre o foco do usuário e o foco da vítima, mas sempre irar durar pelo menos uma rodada, mesmo que o foco da vítima seja maior que o do usuário. Há um modo de cancelar a maldição: matando ou selando a múmia.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: Especial

Movimento: Nenhum

AIR PHARAOH'S CURSE

Pré-Requisitos: Esportes 3, Jump, Pharaoh's Curse

Pontos de Poder: Darkstalker 3

Anakaris achou que o pharaoh's curse apesar de poderoso era muito lento e limitado, para superar isso ele criou essa manobra, na qual no meio de um salto ele pode usar a maldição.



Sistema: igual a Flying fireball, mas quando alguém é atingido por esse projétil é transformado em um animal inofensivo, em vez de sofrer dano.

Custo: 2 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Especial

Movimento: +0 (aerial)

REPEATING PHARAOH'S CURSE

Pré-Requisitos: Pharaoh's Curse

Pontos de Poder: Darkstalker 5

Anakaris estava insatisfeito com a maldição, apesar de poderosa ela só poderia atingir uma pessoa por vez, tornando-a praticamente inútil para atingir grandes grupos.

Sistema: igual à Repeating Fireball, mas quando alguém é atingido por um dos projéteis é transformado em um animal inofensivo, em vez de sofrer dano, mas caso a maldição seja jogada duas vezes sobre a mesma pessoa a partir da segunda maldição a maldição causará dano, em vez de transformar, um dano de Inteligência +Foco por cada maldição extra.

Custo: 2 de Chi/Projétil

Velocidade: -2

Dano: Especial

Movimento: Nenhum

ICE RAY

Pré-Requisitos: Foco 4, Ice Blast

Pontos de Poder: Qualquer 4.

Um longo feixe de luz gélida se estende das mãos ou boca ou olhos, congelando qualquer coisa que fique no caminho. Muitos lutadores soltam esses feixes das suas mãos, mas outros o fazem de suas bocas. O raio se estende numa linha reta a partir do lutador.

Sistema: O personagem usa os modificadores abaixo para produzir um longo feixe de energia gélida que causa efeito numa "linha da morte" na arena. O lutador usa sua Técnica Foco para determinar o alcance da chama, em hexágonos. O Ice Ray ocupa uma linha reta, e como o Yoga Flame, ocupa os hexágonos durante o turno de combate. O dano é aplicado a qualquer personagem que esteja nos hexágonos afetados. Qualquer um que sofra dano sofrerá os efeitos de Ice Blast.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: nenhum



ICE TOUCH

Pré-Requisitos: Foco 3, Soco 2, Ice Blast

Pontos de Poder: Qualquer estilo 3.

Um lutador que domine muito os poderes do gelo pode invocá-los durante seus ataques normais. Assim funciona o Ice Touch, onde o lutador soca com poderes equivalentes ao do Ice Blast, podendo congelar os oponentes da mesma forma.

Sistema: O lutador gasta 1 Chi e os efeitos de seu ataque de soco são similares a Ice Blast. Como o ponto de contato é menor que no projétil, a vítima pode quebrar o gelo com três sucessos no teste de Força, ao invés de quatro.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2 (Força + Soco +2, ver descrição)

Movimento: +0

ENTANGLE (foco)

Pré-requisitos: Extendible Limbs, Apresamento 2 OU Foco 5

Pontos de Poder: Kabbadi, Místico 3, Qualquer estilo 5

Descrição: Muitos lutadores possuem maneiras únicas de capturar e segurar seus oponentes à distância. Alguns poderosos em Chi são conhecidos por criar "faixas de energia" que prendem um oponente no lugar, os híbridos vegetais são conhecidos por criar raízes que brotam do solo, mestres de Kabbadi usam seus longos braços para aprisionar oponentes em um abraço, mortos-vivos podem criar mãos esqueléticas que vêm da terra, etc.

Sistema: O lutador pode usar o Entangle em qualquer vítima dentro de um número de hexágonos igual ao alcance igual a seu Foco (geralmente 4 Hexágonos de distância). Esta manobra pode ser evitada como um ataque de projétil por movimentos como o Salto. A vítima está presa no lugar. A vítima pode tentar se libertar em um teste estendido de ação de Força ao final de cada turno. A vítima deve acumular 4 sucessos para se libertar. Se a vítima for atingida, o Entangle termina. Enquanto a vítima estiver presa no lugar, o lutador não pode usar sua arma. Ele pode continuar segurando a arma, mas se o fizer, ele deve permanecer no lugar (sem movimento). Se ele não segurar a arma, ele está livre para se mover normalmente, mas deixa a arma, que cairá no chão no Hex onde o personagem emaranhado quando ele se soltar ou for atingido.

Custo: 1 Chi,

Velocidade: -2

Dano: Nenhum (veja descrição),

Movimento: Nenhum



TORNADO THROW

Pré-requisitos: Apresamento 4, Esportes 2, Throw

Pontos de Poder: Luta Live, Sanbo 4; Forças Especiais 5

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

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

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: Um

O TORNEIO

1 ou 2 meses depois do início da crônica um misterioso torneio reunindo os maiores lutadores do mundo irá começar, este torneio possui um sistema de postos igual ao de Street Fighter, mas só há a divisão duelista, depois de um ou dois meses os primeiros guerreiros mundiais aparecerão, mas no mundo de Darkstalker eles são conhecidos como **Guerreiros da Noite**, eles serão: **DEMITRI, MORRIGAN AENSLAND, JOHN TALBAIN, ANAKARIS, BISHAMON, FELICIA, RIKUO, VICTOR VON GERDENHEIM, LORD RAPTOR, DONOVAN BAINE, B. B. HOOD, LILITH, HSIEN-KO, Q-BEE E SASQUATCH**. Com diferentes trajetórias fantásticas, eles se destacarão entre os outros e serão a elite entre a elite, note que para ser um Guerreiro da Noite neste torneio é necessário atingir posto 8, 9 ou 10.

Depois de 1 ano os darkstalkers receberão convites para irem até uma cidade em ruínas, em plena América central, chegando lá serão transportados para uma gigantesca fábrica de phobos, com mais de 100 unidades numa arena de 100 metros quadrados e cada darkstalker terá que derrotar 5 phobos, quando esses phobos forem destruídos a base inteira explodirá, e um portal será aberto no local onde ele estava, esse portal levará até uma arena em chamas, com um demônio de fogo no centro dela, Pyron estará esperando por todos os sobreviventes e desafiará um por um até ser derrotado.

Este torneio pode até parecer estranho, mas não é, quando você entender que Pyron, na verdade, tratou a conquista deste planeta como um passa-tempo, quando ele se cansou de ficar invadindo cidades e destruindo vilas ele organizou o torneio para atrair o lutador mais forte até ele.

AS ARENAS:

O Castelo de Demitri (Romênia): Este local é o castelo que foi jogado para fora do Makai junto com Demitri, festas e bailes são algo comum por aqui, mas recentemente Demitri reformou parte de seu castelo para servir como arena de batalha. Um grande salão de dança é localizado na parte anterior da construção e é neste salão que os torcedores e convidados podem assistir a luta e na parte frontal ficam as dançarinas favoritas de Demitri, junto com seu caixão e seu trono, o acesso ao sua biblioteca fica a esquerda da arena. As paredes, quadros e tapetes finamente trabalhados muitas vezes acabam distraindo lutadores, o que pode ser fatal. Um grande número de servos de Demitri e vampiros atende aos combates... algo bem perigoso.



WolfsBane bar (Inglaterra): Esta é a arena de Jhon Talbain, se é que se pode chamar isso de arena... o WolfsBane Bar é um bar inglês freqüentado principalmente por lobisomens, é muito comum a vista de grupos deles andando por estes locais e muitos deles vêm para cá para desafiar o lendário Jhon Talbain. As lutas raramente são assistidas, os frequentadores do bar acabam ignorando elas, visto que elas são realizadas quase o tempo todo. Enquanto isso, as pessoas que moram na redondeza, tem muito medo dessas lutas. Deve-se ter cuidado nessa arena por conta da proximidade de Lobisomens e Híbridos. Outro perigo são os caçadores que espreitam o local.

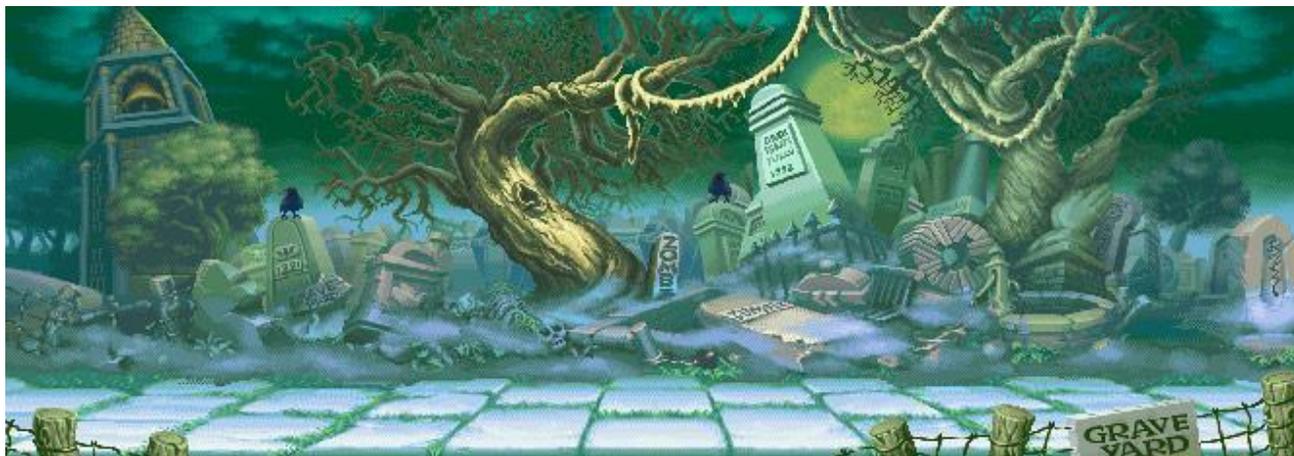


Laboratório de Victor (Alemanha): Foi neste laboratório que Victor e Emily foram criados, e também nele onde o cientista Victor morreu. O cadáver dele ainda pode ser visto no laboratório. Esta estrutura é totalmente abandonada e praticamente nenhum aparelho deste lugar está em condições de uso. Correm rumores que o espírito de Victor, o criador, pode ser visto vagando neste laboratório, ele supostamente estaria ajudando sua criação a vencer as lutas. A enorme maquina que ainda faísca é a máquina que foi usada por Victor para criar sua criatura. Eventos sobrenaturais ocorrem no laboratório mesmo sem combates. Dizem que o Criador é brilhante e pode até conversar com visitantes... por um preço.



Cemitério do Rock (Austrália): Não há uma única alma viva que assista as lutas realizadas neste lugar, mas isso não significa que não há platéia. Quando a música de Lord Raptor começa a tocar todas as almas acordam para dançar... isso é o que ele sempre diz à um desafiante antes de lutar neste local. A

guarda municipal faz vista grossa em relação a estas lutas, pois o número de turistas que visitam a cidade todo o ano só para ver (mesmo que de longe) Lord Raptor lutar é muito grande. A Plateia causa muito barulho e é facilmente dominada pela presença de Raptor.



O Portal para o Inferno (Escócia): Uma das mais belas arenas, esta arena é também uma das mais inacessíveis, para alguém chegar aqui tem que atravessar montanhas sem fim e achar a caverna correta. Mas no final tudo compensará. Apesar do inferno não ser bonito, a fusão dos dois mundos é um lugar único um estranho sol parece estar sempre iluminando esta arena, todos os Darkstalkers que estejam neste local recebem +1 em velocidade, dano ou movimento em todas as manobras, temporariamente, enquanto permanecerem aqui. Um castelo de Makai pode ser visto no horizonte e demonstra toda a beleza da arquitetura infernal.

A Pirâmide de Anakiris (Egito): Uma das arenas mais belas de todas, por todos os cantos há detalhes em ouro, uma grande fonte emanando uma água multicolorida complementa o visual, juntamente com vários sarcófagos e muitas estátuas de ouro. Anakiris seria capaz de matar alguém que danificasse essa arena. O acesso a ela é muito difícil, além do deserto temos um labirinto dentro da pirâmide, como resultado apenas alguns poucos lutadores vem até aqui. **(Vírus da Tumba)**

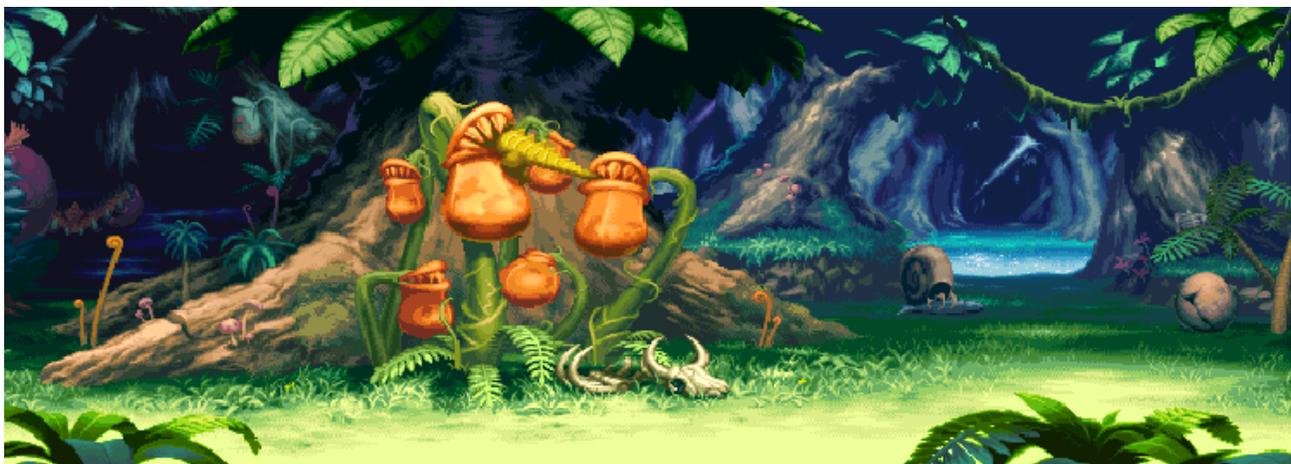


Cat Show's Rooftop (EUA): Uma das poucas arenas com alguma segurança nos EUA, esta arena foi arranjada pelo empresário de Felícia, pois este é o único lugar onde Darkstalkers podem lutar sem incomodar ninguém. O Empresário de Felícia oferece proteção e estadia para qualquer Darkstalker que queira desafiá-la. A luta acontece no alto de um prédio, perto do cassino onde Felícia costuma realizar shows. Uma queda de um desses prédios normalmente resulta em danos perigosos.

Vila de Bishamon (Japão): Bishamon normalmente luta nesta arena improvisada em uma vila japonesa, normalmente é uma ótima arena, com uma ótima planície para duelos e sem nenhum grande obstáculo, mas neva constantemente e essa neve acaba por atrapalhar os lutadores, penalidade de velocidade de -1 para qualquer lutador que não possua a habilidade sobrevivência. Todos por aqui temem Bishamon e se mantêm trancados em suas casas quando ele está na vila.



Vila do peixe lendário (Brasil): Nesta vila indígena ocorre a maioria das lutas de Rikuo, após ter tido seu povo assassinado ele ouviu notícias sobre uma mulher peixe que viveria por aqui e por esta razão ele passou a vasculhar essa área dia e noite, acabou estabelecendo essa área como sua arena. Os indígenas temem a presença de Rikuo desde quando ele chegou aqui, de modo que as lutas são apenas entre Rikuo e seu adversário sem a interferência de ninguém. O lugar é místico e perigoso, sendo habitado por animais estranhos e plantas carnívoras gigantes. Às vezes essas plantas ficam nas bordas da arena e mordem infelizes lutadores que se aproximam (10 dados de dano). Alguns esqueletos humanos e uma majestosa cachoeira podem ser vistos do lugar onde a luta é realizada.



Vale Glacial Valley (Canadá): Uma das muitas tribos de Homem das Neves do Canadá é a arena de Sasquatch. E essa tribo, em especial, odeia a espécie humana, dificilmente dialogando com ela. Os outros membros da tribo odeiam não só humanos, mas qualquer coisa humana que possa ferir um deles, como resultado alguém que venha lutar aqui provavelmente terá problemas não só com o homem das neves, mas também com toda a tribo dele! O chão deste lugar é congelado, de modo que todos que forem atingidos por um ataque que cause Knockback devem fazer um teste de destreza + esportes, dificuldade 6, caso falhem sofrerão Knockdown.



Entrada de Metro em Londres (Inglaterra): À noite, com as ruas de Londres vazias, todo tipo de criatura vaga. Nesta entrada de metrô algumas lutas acontecem e os lutadores, por vezes, vêm de três diferentes ou pelas ruas ou pelos telhados. Aqui a plateia se reúne poucos minutos antes das lutas, ocupando janelas, telhados, bueiros e até mesmo voando. Mesmo sendo um lugar quente para combates ninguém deve baixar a guarda: Este é uma dos locais preferidos de B. B. Hood caçar quando está sem trabalho e entediada.

A Colmeia – Localização Secreta: A imensa estrutura parece mais uma catedral embora seja toda feita de cera de abelhas... abelhas do Makai, Soul Bees. Tudo tem um tom ambarado e a luz que refrate da entrada até o interior labiríntico é pálida e amarelada. Um zumbido baixo e constante pode ser ouvido. Aqui as Souls Bees trazem suas vítimas para serem estocadas dentro de favos de puro mel. As vítimas ficam em animação suspensa, alimentadas e conservadas, mas estão aguardando apenas o momento de serem devoradas. Lutar aqui é perigoso, pois o chão, as paredes e até o teto é pegajoso. Manobras realizadas no chão ou paredes (como Wall Spring) sofrem -1 de movimento (mínimo de Um de movimento). Q-Bee e Soul Bees são imunes aos efeitos.

O Deserto do Norte (China): A paisagem ruiniforme, fria, seca e pedregosa causa fascínio e mistério. Desde planícies intermináveis de campos amarelados até colinas com templos em ruínas e pequenas vilas humanas atraem aventureiros, pesquisadores de história e arqueologia, e guerreiros buscando o legado de Genghis Kahn. Diversos Darkstalkers habitam essas vastidões e vários deles não são pacíficos. Boatos relatam que existe uma arena de combate em templo antigo em ruínas, e uma milenar

Múmia que responde por Khan domina o local. A própria luta para navegar pelos desertos, sobreviver aos ventos gelados e a secura para chegar na arena já é um desafio fatal para muitos.

A Cidade Abandonada, (Ásia Central) (Donovan + Anita): Nas planícies do interior da Ásia antes de chegar a Índia e China existem cidades que foram simplesmente abandonadas após os eventos da chegada de Pyron. Foram devastadas por tempestades de areia e hordas de Darkstalkers famintos e enlouquecidos. Nestas cidades desertas caçadores de tesouros se aventuram em busca daquilo que outros deixaram, caçadores seguem o rastro de Darkstalkers e estes buscam um local distante de humanos para viver. Aqui também combatem entre si pela sobrevivência e glória. Donovan e Anita já foram vistos por estas cidades... as vezes caçando, outras vezes protegendo os seres da escuridão. Tempestades de areia podem irromper durante os turnos de uma luta: Tipicamente duram 2-5 turnos e reduzem a visibilidade para 3 hexágonos de distância, fora dessa apenas Luta às Cegas servirá para indicar o caminho correto.

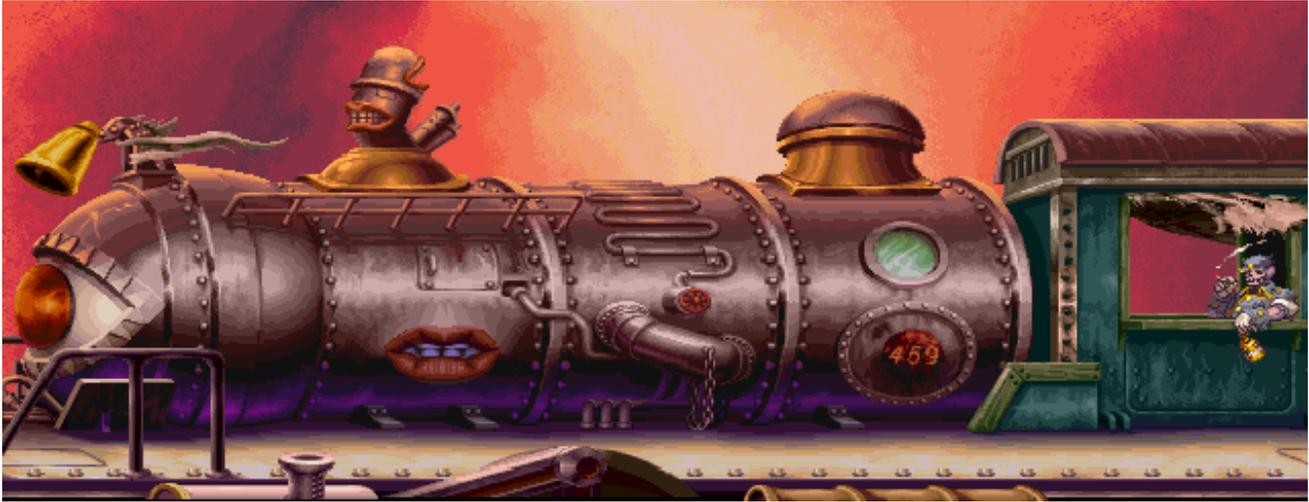


Sala de Tortura e Execução (Escócia): Ruínas de uma masmorra-prisão escocesa antiga guardam essa sala de horror. Dentro da ampla sala estão todo tipo de máquinas de tortura e execução: damas-de-ferro, guilhotinas, tornos, cadeiras de metal, ganchos e cordas de enforcamento. Sussurros e gemidos podem ser ouvidos se lutadores derramarem sangue neste local funesto. Vários objetos da arena podem se transformar em obstáculos perigosos e armas. Lutas aqui podem se tornar brutais e mortais. Arremessar os oponentes nestas máquinas de tortura e ativar-las pode causar dano extra e até morte. Corre o boato que o local é ideal para contatar os mortos.

Jardim Chinês assombrado (China): A frente de uma grande mansão oriental em ruínas encontra-se um belíssimo jardim que, dizem, brilhar fantasmagoricamente em noites de lua cheia, com suas flores mostrando brilhos e cores únicas e certas plantas ganham propriedades mágicas. Alguns corajosos dizem que os fantasmas dos jardineiros trabalham para deixar o jardim perfeito, mas não se furtam de matar invasores incautos. Hsien-Ko e sua irmã lutam aqui e usam a energia mística do jardim para rastrear Darkstalkers e/ou colher plantas medicinais raríssimas.

Cavalo de Ferro para o Inferno – Makai: Um dos caminhos para se chegar ao Makai é o Cavalo de Ferro, um trem fantasmagórico puxado por uma locomotiva viva. Ela pode surgir em qualquer estação de trem ou metro do mundo humano e o preço de acesso a seu interior é sempre o mesmo: duas moedas de prata. Criaturas estranhas entram e saem pelas portas dos carros de transporte quando esse horror sobre trilhos para e outras ainda piores parecem nunca sair de dentro das entradas do Cavalo. Diferentes carros do Cavalo de Ferro carregam coisas diferentes, carga, Darkstalkers, pessoas, residentes

do Cavalo... espere o pior. Combates aqui podem ser especialmente perigosos pois um passo em falso e um queda levam ao desatento a uma viagem eterna nos espaços entre dimensões.



O Feto do Deus do Inferno, SHINTAI - Makai: Esta é a arena de obra prima de Jedah, a criação de um novo Deus do Inferno e de um novo inferno Makai, agora, perfeito. O feto dos Deus do Inferno possivelmente ouve as movimentações em seu entorno e vibra aleatoriamente durante os combates realizados aqui. Todos que lutam aqui deixam seu quinhão de energia vital para o Feto se desenvolver quer queiram ou não. A arena em si é o útero que gesta o Feto e lutar ali é lutar em uma arena viva e repleta de obstáculos que surgem para então serem rapidamente absorvidos. Ficar desacordado aqui é pior que a morte e Jedah sabe disso.



O INIMIGO

PYRON, O FILHO DAS ESTRELAS



Histórico: Pyron, o Conquistador de Planetas, o Infinito. A origem desse monstro se perde no tempo, mesmo a espécie dele é desconhecida, o que se sabe, é que quase todo o Universo pertence a esse monstro. Ele trata conquistar planetas como um passa tempo e até hoje só sofreu uma única derrota, para uma poderosa cultura chamada Maia. Os Maias eram uma raça evoluída em todos os aspectos, possuíam grande capacidade de controlar chi e possuem uma tecnologia inacreditável, Pyron atacou o planeta onde esta raça vivia e acabou derrotado, se recobrando nos confins do universo, esperando pelo dia de sua vingança. No dia de sua vingança, depois de muitos milhões de anos ele retorna ao planeta natal dos Maias, de modo meio que acidental, ele já havia até mesmo esquecido onde eles moravam... Pyron possui uma energia infinita para os padrões humanos, com a sua capacidade de se alimentar de estrelas ele é, com certeza, o ser mais forte do universo. Quando percebeu que estava no planeta dos Maias, Pyron começou a sua

vingança; os Maias estavam decadentes, nem lembravam os valorosos guerreiros de milhões de anos atrás, e isso só facilitou as coisas para Pyron, que começou a usar as armas dos antigos Maias contra os fracos que habitam este planeta, mas ele não contava com os Darkstalkers.

Personalidade: Pyron confia muito em se mesmo, despreza a fraqueza e acha que o universo é dele por direito, ele se recusa a falar de sua raça ou origem; apesar disso Pyron é um honrado lutador, em uma luta contra um adversário digno ele só usará os recursos que o adversário poder usar, por exemplo, ele não usará fireballs contra alguém que não as possua.

Aparência: Depende de seu humor... Pyron pode controlar a aparência de seu avatar, mas quando luta com seres humanóides normalmente ele se parece com um humanóide de fogo com estatura mediana, mas muito musculoso e com dois grandes chifres.

Estilo: ????????

Escola: ????????

Conceito: Imperador do Universo

Assinatura: Ele se transforma em uma coluna de chamas.

Atributos: Força 7, Destreza 6, Vigor 8, Carisma 7, Manipulação 5, Aparência 7, Percepção 7, Inteligência 7, Raciocínio 7

Habilidades: Perspicácia 7, Intimidação 7, Luta as cegas 7, Mistérios 7,

Antecedentes: Elemental (fogo) 8, Apoio (Lacaios) 5, Recursos 5

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 6, Apresamento 7, Esportes 7, Foco 7

Manobras Especiais: Jump, Throw, Air Throw, Sonic Boom, Flaming Fist, Fireball, Improved Fireball, Inferno Strike, Flying Fireball, Fire Strike, Spontaneous Combustion, Elemental Skin, Elemental Embrace, Sense Element, Heal, Elemental Stride, Power Uppercut, Dragon Punch, Flying Thrust Kick, Foot Sweep, Grappling Defense, Toughskin, San He, Missile Reflection, Energy Reflection, Hurricane Kick

Renome: Glória 10, Honra 2, Chi ∞*, Força de Vontade 10, Saúde 20

* Ele se alimenta de energia estelar; portanto, seu chi sempre estará completo enquanto tiver próximo de qualquer estrela – ou seja, sempre que estiver em um planeta habitável.

LACAIOS DE PYRON

SOLDADOS PHOBOS



Descrição: Phobos são um grupo de robôs construídos pela antiga raça dos Maias, ou apenas utilizados por eles, antes da destruição de sua civilização e um de seus únicos legados para o mundo moderno. Os phobos foram construídos com tecnologias impressionantes, muitas vezes superiores às possuídas pelos homens modernos. Foram acordados por Pyron e, até agora, não passam de marionetes em seu controle.

Phobos são as unidades com as quais os darkstalkers se confrontarão mais vezes, apesar da alta tecnologia empregada neles, possuem uma força maior que a de um humano, no nível de um darkstalker de classe E. Eles não possuem personalidades ou livre arbítrio, vivendo para servir a seu líder, neste caso, Pyron. Todos os Phobos podem voar com a mesma velocidade que se deslocam em terra e podem enxergar no escuro com infravisão (visão de calor).

Estilo: Programado; Chefe: Pyron

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

Outras características: Luta as Cegas 5, Perspicácia 4,

Prontidão 5, Segurança 5, Medicina 5, Computador 5,

Manobras: Jump, Flight, Balance, Extendible Limbs (3 hexes)

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 2, Focus 3

	Velocidade	Dano	Movimento
Armas: Lança Mísseis: -	2	12	0 (Alcance de 15 Hexes, funciona como Fireball)
Ice Laser:	-1	8	0 (Alcance de 10 Hexes)
Manobras: Soco: Jab:	5	4	2
Strong:	3	5	2
Fierce:	2	7	1
Chute: Short:	4	5	2
Forward:	3	7	1
Roundhouse:	1	9	1
Bloqueio	7	(+2abs) 0	
Movimento	6		6
Apresamento	3	5	1
Flying Body Spear	3	9	2

Renome: Glória 0, Honra 0, Chi (Eletricidade) 5, Força de Vontade 5, Saúde 8

HUITZIL



Descrição: Huitzil é um robô Phobos especial. Dotado de consciência, vontade própria e até alguns sentimentos, Huitzil é uma máquina de guerra formidável. Pode desenvolver amizades, laços afetivos e ainda criar estratégias de combate, proteção e emboscada. É especialmente sensível a animais, plantas, crianças e descendentes de Maias, como Cecil. Todos os Phobos podem voar com a mesma velocidade que se deslocam em terra e podem enxergar no escuro com infravisão (visão de calor).

Cecil é o menino órfão maia que segue a unidade Huitzil que o protege, e não parece ter nenhum tipo de poderes ou habilidades especiais; no entanto, no final de Huitzil em Vampire Savior, ele reativa todas as outras unidades Huitzil com o comando para "proteger o menino". No final, eles dominam as tecnologias dos humanos e são quase impenetráveis de suas armas, o que sugere que Cecil é agora a pessoa mais poderosa do mundo, já que ele controla os Huitzil. No entanto, isso contradiz o futuro do suposto "governante do homem" de Anita.

Estilo: Programado; Chefe: Sem Mestre, apenas amigos e inimigos,

Atributos: Força 7, Destreza 4, Vigor 7, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 5

Outras características: Luta as Cegas 5, Perspicácia 4, Prontidão 5, Segurança 5, Estilos 5, Medicina 5, Computador 5, Ciência 5,

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 6, Esportes 5, Apresamento 4, Focus 6, Serra 5

Manobras: Jump, Kippup, Flight, Balance, Maka Wara, San He, Ice Blast, Fireball, Repeating Fireball, Extendible Limbs, Flying Body Spear, Kippup, Ground Fighting, Throw

Combo: Ice Blast – Repeating Fireball

Renome: Glória 0, Honra 0; Chi (Eletricidade) 8, Força de Vontade 8, Saúde 20



JEDAH DOHMA, O IMPERADOR DE SANGUE



Histórico: Embora ele tenha mais de 6.000 anos, ele é o mais jovem dos três altos nobres do **Makai**.

Ele sempre se preocupou com o futuro do Makai. Ele acreditava que se o Makai fosse deixado para governar por **Belial Aensland**, o mestre da família Aensland e o verdadeiro governante do Makai, então ele cairia no caos. Belial provavelmente diria que é destino e vida. Para Jedah, Belial era um ser que não estava apto para governar. Ele procurou uma oportunidade para destruir Belial, e esperou o momento certo para atacar, como um meio de controlar sozinho o Makai.

Personalidade: Jedah é um ser sinistro com desejo de uma utopia. Ele é calmo, controlado e inteligente como um ser de outro mundo, com

um grau de confiança que não parece beirar a arrogância. Ele está puramente focado em alcançar seu objetivo de fazer seu mundo ideal, um mundo com apenas um ser para viver nele, já que ele desistiu da prosperidade do **Makai** e não se importa com a Terra. Embora quase não tenha emoções, pode exibir emoções negativas mostrando curtos acessos de raiva quando seus planos estão sendo interferidos ou discordados, como a traição de **Q-bee** e suas opiniões sobre o governo de **Belial**. Ele também se diverte sempre que fere um oponente, mostrando que, embora deseje a paz mundial, ele ainda gosta de violência.

Aparência: Alto, Esguio e Altivo, Jedah emana nobreza e confiança. Suas vestes roxas com detalhes vermelhos, que ocultam sua pele cinza azulada, tem a aparência entre eclesiástica e militar. Mas estas não são vestes, mas o corpo do próprio Jedah Dohma, que modela com maestra para se tornarem laminas, mãos, espinhos, escudos, foices, asas e, até, serras circulares

Condição de recuperação: Um banho de sangue na escuridão completa ao som de milhares de batimentos cardíacos a falhar.

Estilo: Kabaddi, **Escola:** Makai, **Conceito:** Demônio Vingativo Obstinado
Assinatura: Faz chover sangue.

Atributos: Força 7, Destreza 6, Vigor 7, Carisma 7, Manipulação 7, Aparência 5, Percepção 8, Inteligência 7, Raciocínio 7

Habilidades: Prontidão 5, Manipulação Corpórea 5, Furtividade 5, Intimidação 6, Lábria 6, Luta às Cegas 5, Liderança 7, Sobrevivência 4, Investigação 5, Medicina 6, Ciência 4, Mistérios 8

Antecedentes: Recursos 5, Darkstalker (Shinigami) 5, Elemental (water/blood) 5, Fama 3, Arena 5, Aliados 2

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 6, Esportes 6, Foco 7, Foices 6

Manobras Especiais: Jump, Thoughtskin, Throw, Telepathy, Regeneration, Entangle, Mind Reading, Extendible Limbs, Chi Kun Healing, Leech, Psychic Vise, Esquives, Kippup, Flight, Drench, Envelop, Elemental Body (water/blood), Sonic Boom, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack.

Combos: .

Renome: Glória 10, Honra 5, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



A.D.S.T.

Descrição: O governo americano criou a **A.D.S.T** (Anti DarkStalkers Team), uma força de combate aos darkstalkers, composta por agentes de elite. Esta força vigia as ruas e prédios importantes. Treinados para operações de máximo risco esses agentes são a elite entre a elite da polícia, armados com equipamentos de ultima geração, um único destes oficiais pode fazer frente a um ou dois darkstalkers. Todos eles usam capacetes com visores especiais que identificam qualquer um com chi maior que 1 como um darkstalker, portanto às vezes eles entrarão em conflito com caçadores. Outra coisa... o pessoal desse esquadrão irá usar armas pesadas mesmo na presença de civis...

Estilo: Forças especiais; Conceito: Soldado; Chefe: Governo dos Estados Unidos da América.

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

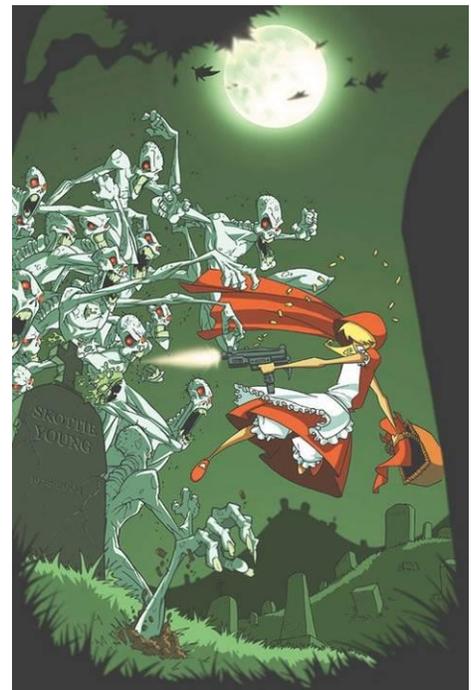
Outras características: Prontidão 4, Condução 2, Interrogação 3, Intimidação 3, Investigação 4, Liderança 1, Segurança 3, Furtividade 3, Manha 2, Investigação 1, Computador 2, Mistérios 2.

	Velocidade	Dano	Movimento
Armas: Fuzil de Assalto:	5	10	0
Pistola Pesada:	6	8	0
Granada de mão:	4	10	0
Bazuca:	0	16	0
Manobras: Soco: Jab:	6	5	3
Strong:	4	7	3
Fierce:	3	9	2
Chute: Short:	5	6	3
Forward:	4	8	2
Roundhouse:	2	10	2
Bloqueio	8	(+3abs)	0
Movimento	7	nenhum	6
Apresamento	4	9	1
Power Uppercut	3	9	1
Ear Pop	3	2	2
Double-Hit Kick	2	7	2
Foot Sweep	2	9	1
Spinning Foot Sweep	2	9	0
Jump	7	0	3

Kippup -1 e não -2 na velocidade no turno seguinte após sofrer knockdown

Renome: Glória 0, Honra 0

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 7



NOVAS ARMAS

Ao contrário de Street Fighter, em Darkstalkers, armas de fogo devem ser temidas e um confronto com alguém com uma arma de fogo será sempre perigoso.

Armas de Fogo

Arma	Velocidade	Dano
Espingarda de Caça	+1	+6
Escopeta	+0	+2 (Faz teste 3 vezes)
Besta	+0	+4
Metralhadora de mão pequena	+1	+4 (Faz teste 2 vezes)
Metralhadora grande	-2	+4 (Faz teste 4 vezes)

Armas Brancas

Arma	Velocidade	Dano	Movimento
Lança*	+0	+2	+1
Serra Elétrica	-2	+5	-1
Espada Longa	+1	+4	+0
Katana	+1	+3	+0
Tridente	+0	+3	+1

*a lança pode ser usada como um bastão longo.

MANOBRAS COM MASCOTES

Dívida em fileiras as estatísticas de sua **Mascote** para representar os modificadores de Velocidade, Dano e Movimento da Mascote (semelhantes aos modificadores que uma arma possui). Você pode indicar isso em sua ficha com uma barra como esta:

Ex: Velocidade 1/ Dano 2/ Movimento 1 ou O/OO/O ou 1/2/1

As estatísticas variam de acordo com o nível de sua Antecedente Mascote. Os níveis Máximo e Mínimo estão representados abaixo. Níveis 6, 7 e 8 estarão disponíveis sob orientação e decisão do Narrador:

Nível	Max.	Min.
1	3	0
2	3	0
3	3	0
4	3	0
5	3	0
6	4	1
7	5	1
8	6	1



EX. Seu Lobo de Estimação, Puppy, Mascote Nível 4, poderia ter 1/2/1 ou 2/2/0 mas não 0/4/0.

Os modificadores de Velocidade, Dano e Movimento do sua Mascote são usados para calcular as Manobras da Mascote, da mesma forma que os modificadores de arma são usados para ataques com armas. Nestas Manobras no lugar de **Destreza, Força e Esportes**, os modificadores que entram na equação são **Manipulação para Velocidade** (sua habilidade como treinador) e **Carisma para Dano** (o quão duro seu animal lutará por você com base no vínculo que vocês compartilham) e o Antecedente Mascote. O movimento do mascote será o alcance efetivo da manobra em algumas situações.

- Velocidade = Manipulação + Modificador Velocidade
 - Dano = Carisma + Modificador Dano
- Movimento = Antecedente Mascote + Modificador Movimento

MANOBRAS

Aqui serão exemplificadas poucas Manobras Especiais para Mascotes, mas elas são amplas o suficiente para criar muitos tipos diferentes de ataques. A maioria destas manobras tem custo em Força de Vontade ou Chi exceto as manobras “Sinergy”, que tem custo de 1 Força de Vontade.

Rush – Enquanto você fica parado, sua mascote avança e ataca o adversário. Funciona como um Projétil e pode ser evadido com manobras Aéreas e/ou de mecânica semelhante.

Pontos de poder: Qualquer estilo 2

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos seguidos.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +0 (alcance do ataque)

Fetch – Sua mascote é treinada para buscar objetos e retorna-los a você. O uso mais comum é retornar a sua arma caso você a arremesse e erre ou devolver projéteis (flechas, facas e etc.) caso errem o alvo.

Pontos de poder: Qualquer estilo 1

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos seguidos.

Velocidade: +0

Dano: -

Movimento: +3 (alcance da manobra)

Flying Rush - Jogado junto a Rush. Não poderá ser esquivado com Jump ou manobras aéreas. Requer RUSH

Pontos de poder: Qualquer estilo 1

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos seguidos. Acerta oponente aéreo (Jump e similares) e não pode ser esquivada por estes.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +0 (alcance do ataque)

Rush Tackle – Jogado junto a Rush. Rush ganha capacidade de aplicar Knockdown. Requer RUSH

Pontos de poder: Qualquer estilo 2

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos seguidos. Causa **Knockdown** se causar dano e não for bloqueada ou aparada.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +0 (alcance do ataque)

Synergy – Você e sua Mascote atacam em sincronia. O ataque é comprado para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista. Cada manobra pode receber a adição de Synergy.

Requer RUSH

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: O Modificador de Dano da Mascote soma-se ao Dano da Manobra do Lutador.

Velocidade: Manobra do lutador

Dano: Manobra do lutador + Dano da Mascote.

Movimento: Manobra do Lutador.

Mounted Synergy – Sua Mascote lhe serve de montaria e o ajuda a se deslocar. Ela carrega você como cavaleiro. O Bônus de Movimento da Mascote soma-se ao Movimento da Manobra do Lutador. O ataque é comprado para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista.

Requer RUSH e SYNERGY

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: Jogado junto com Synergy, Adiciona Movimento extra a manobra de um lutador. Não pode ser usado em conjunção de manobras com movimento fixo (um, dois...)

Velocidade: Manobra do lutador

Dano: Manobra do Lutador

Movimento: Manobra do lutador + movimento da Mascote.

Aerial Synergy – Similar a Mounted Synergy, mas tratado como manobra Aérea. O ataque é comprado para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista.

Requer RUSH e SYNERGY

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: Jogado junto com Synergy. Adiciona Movimento extra a manobra de um lutador e torna esta manobra Aérea e capaz de evadir projéteis como Jump. Não pode ser usado em conjunção de manobras com movimento fixo (um, dois...)

Velocidade: Manobra do lutador

Dano: Manobra do Lutador

Movimento: Manobra do lutador + movimento da Mascote, passa a ser **Aérea**

Seizing Rush – Sua Mascote ataca e se engalfinha no adversário, atrapalhando seus movimentos e táticas. Jogado junto a Rush.

Requer RUSH.

Pontos de poder: Qualquer estilo 2

Sistema: Rush ganha capacidade de ser um Apresamento Sustentado, onde a **Força da Mascote** é definida pelo **Carisma do Duelista + Dano da Mascote**. Funciona exatamente como um **Apresamento Sustentado**.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Modificador da Mascote (precisa invadir o Hexágono do oponente)

Loyal Defense – Sua Mascote é treinada a defendê-lo de ataques e atrapalha o adversário caso este invista contra você. A Mascote fica ao seu lado e oferece proteção contra o inimigo. A manobra é comprada para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista

Requer RUSH e SYNERGY.

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: Funciona semelhante a Toughskin. Seu efeito é de **+1 de absorção de dano**.

Velocidade: Não aplicável

Dano: Não aplicável

Movimento: Não aplicável



DARKSTALKER: THE CHAOS TOWER e DARKSTALKER: RESSURECTION são cenários alternativos para Street Fighter: O Jogo de RPG, sem nenhum fim lucrativo, somente com o objetivo de expandir este magnífico jogo.

Dúvidas, sugestões, críticas ou elogios: miltoncesar@uol.com.br

Revisado por Eric “Musashi” Souza, Odmir Fortes e Felipe Vasconcellos: <http://sfrpg.com.br/> e <http://sfrpg.com.br/shotokan/>

