

Double Dragon (Znak Smoka)

Capitulo 1 – Introdução

Na destruída e caótica Los Angeles de 2007, os policiais dominam o dia e as gangs punks dominam a noite... E um homem muito ambicioso e maligno quer dominar toda a cidade e não poupará recursos. Não aceitará que nada nem ninguém tente se opor ao seu objetivo de conquista; a única coisa que este homem quer é o poder. E para poder conquistar este poder ele precisa da outra metade do místico medalhão Double Dragon, que reúne a força do corpo e da alma em poderes mágicos ilimitados. Porém, a outra metade do medalhão esta nas mãos de pessoas que não estão afim de colaborar com este homem, além de quererem acabar com este caos que é a cidade de Los Angeles. Estas pessoas são nada mais nada menos que os irmãos Lee, uma dupla incrível que conta com suas habilidades em artes marciais para derrotar o vilão Koga Shuko.

Capitulo 2 – Os lutadores

Abobo

História : Abobo é um homem muito forte com 218cm e 152 Kg, e temido por todos, por isso sendo um dos lutadores mais fortes de toda New York. Foram muitas as vezes que seus oponentes perderam a luta só ao verem o tamanho e força de Abobo. Com a sua super força como sua principal arma, de um mero bandido de rua que derrotou muitos inimigos, chamou a atenção do terrível Koga Shuko, que convocou Abobo para fazer parte da sua organização e a atuar como o seu braço direito pela busca do poder. Atualmente Abobo tem perdido terreno nas ruas por causa de um lutador conhecido como Burnov que também é da organização, e Abobo só esta esperando uma chance para poder acabar com ele.

Personalidade : Abobo é um homem simples, com poucas ambições que gosta de provar que é forte e resolve tudo na força bruta. Está muito feliz por ser o braço direito de Koga Shuko, pois dificilmente alguém com a sua inteligência conseguiria tal posto.

Estilo: Luta de rua Escola: As Ruas Conceito: Assinatura :

Atributos:

Força 7, Destreza 2, Vigor 7, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Double Dragon (Znak Smoka)

Habilidades:

Prontidão 2, Interrogação 2, Intimidação 6, Perspicácia 0, Manha 5, Lábia 3, Lutas as Cegas 1, Condução 4, Liderança 4, Segurança 4, Furtividade 0, Sobrevivência 2, Arena 3, Computador 1, Investigação 0, Medicina 1, Mistérios 0, Estilos 1.

Antecedentes: Apoio 3, Contatos 4, Fama 2, Recursos 2, Staff 4.

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

Manobras Especiais : Buffalo Punch – Power Uppercut – Head Butt – Triple Strike – Shockwave – Foot Sweep – Throw – Bear Hug – Suplex – Piler Driver * - Jump – Air Smash – Thunderclap - Thoughskin

Combos : Pile Driver – Pile Driver – Throw (Dizzy)
Shockwave - Shockwave - Shockwave
Movimento - Buffalo Punch

Renome: Glória 8, Honra 1

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 20

Burnov

História : Burnov é o único homem conhecido no mundo que pode se opor ao temível Abobo, já que não é nada pequeno, tendo 191 cm, e 225 Kg. É muito orgulhoso por causa da sua incrível força e fama, já que era o campeão de luta livre “profissional” e temido por todos como “a bomba humana”. Porém, Burnov abandonou totalmente as arenas profissionais ao receber uma proposta de Koga Shuko para se tornar membro da sua organização e a possibilidade de varias lutas; com essa proposta o antigo campeão se aposentou imediatamente. Atualmente Burnov está crescendo rapidamente na organização.

Personalidade : Burnov é uma pessoa muito orgulhosa, que gosta da fama e o poder. Geralmente, no dia a dia e no ringue, Burnov é uma pessoa muito quieta e calma, porém quando está excitado se transforma em uma máquina de matança. Nos ringues Burnov é muito temível, pois seus ataques e força trazem terror aos adversários.

Estilo: Sanbo Escola: Particular Conceito: Bomba Humana Assinatura : Levanta os Braços e grita.

Double Dragon (Znak Smoka)

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Apoio 3, Contatos 3, Fama 4, Recursos 3, Staff 2.

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch – Head Butt – Power Uppercut – Spinning Back Fist – Foot Sweep – Spinning Foot Sweep – Throw – Back Breaker – Bear Hug – Suplex – Jump – Air Smash - Flying Head Butt*

Combos : Double Hit Punch – Head Butt - Flying Head Butt "Dizzy"
Flying Head Butt - Flying Head Butt - Flying Head Butt "Dizzy"
Bloqueio – Back Breaker – Air Smash
Fierce – Head Butt - Flying Head Butt

Renome: Glória 10, Honra 1

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

Dulton

História : Este italiano é um lutador de rua que viaja de cidade a cidade atrás de uma boa luta. Dulton saiu do velho continente para a América do Norte graças aos boatos que rondam as arenas de rua, e em todos os países da Europa se fala de um terrível lutador que está na cidade de Los Angeles. Esses boatos fizeram com que Dulton saísse da Europa e fosse atrás desse terrível lutador. Algumas pessoas dizem que Dulton já vagava um bom tempo de cidade a cidade atrás de um lutador muito tempo antes dos boatos do lutador da América chegarem ao velho continente. Dulton não fala sobre o assunto.

Personalidade : Dulton é uma pessoa muito alegre com um ótimo senso de humor, sendo encontrado sempre com um sorriso no rosto, além de ser uma pessoa muito carismática e muito responsável.

Double Dragon (Znak Smoka)

Estilo: Karatê Escola: Desconhecido Conceito: Lutador Andarilho
Assinatura : Vira o boné.

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Fama 2, Recursos 2.

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch – Power Uppercut – Head Butt – Spinning Back Fist – Triple Strike – Double Hit Kick – Foot Sweep – Wounded Knee – Throw – Knee Basher – Jump – Fireball – Improved Fireball – Repeating Fireball

Combos: Repeating Fireball - Repeating Fireball - Fireball
Double Hit Punch - Double Hit Punch - Power Uppercut
Double Hit Punch - Double Hit Punch - Roundhouse
Double Hit Punch - Double Hit Punch – Triple Strike
Jump Forward – Wounded Knee – Knee Basher
Bloqueio – Improved Fireball

Renome: Glória 7, Honra 7

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

Eddie

História : Este Militar venezuelano estava desenvolvendo um estilo de luta altamente dinâmico unindo os melhores movimentos das Forças Especiais e do Kick Boxing. Até que o seu caminho se cruzou com um dos homens de Shuko, que quando foi derrotado por Eddie relatou a seu mestre as habilidades do guerreiro. Shuko foi em pessoa ver tal homem e o convenceu Eddie a fazer parte da sua organização. Eddie ainda não desenvolveu completamente a sua arte, porém o seu conhecimento no Kick Boxing é incrível. Ele é o responsável pelo treinamento dos homens

Double Dragon (Znak Smoka)

de Shuko, tento recebido deste um grande centro de treinamento com muitos suportes. Eddie há pouco tempo descobriu os objetivos verdadeiros de Shuko, mas ele não tem condições de acabar com o mesmo sozinho e nem com a sua organização. Sendo assim, Eddie começou a ensinar secretamente aos estudantes mais talentosos a sua arte e as manobras mais poderosas, para tentar num momento apropriado acabar com os planos de Shuko.

Personalidade : Eddie é um lutador muito honesto e orgulhoso, que começou a desenvolver uma nova arte para tentar através dela melhorar o mundo. Shuko ao princípio veio trazendo essa proposta para Eddie, mas estava enganando-o; ao perceber os verdadeiros objetivos de Shuko, Eddie começou a treinar os alunos mais honrados, pois ele é um verdadeiro lutador marcial.

Estilo: Kick Boxing Escola: Exercito Venezuelano Conceito: Professor
Assinatura : Levanta os braços

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Apoio 4, Contatos 3, Recursos 2, Fama 1, Staff 4.

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch – Head Butt - Spinning Back Fist – Power Uppercut – Triple Strike – Double Hit Kick – Double Dread Kick – Double Hit Knee – Wounded Knee – Foot Sweep – Flash Kick - Jump – Throw – Suplex – Sonic Boom

Combos: Bloqueio – Wounded Knee – Double Hit Knee
Double Hit Kick – Double Hit Knee – Flash Kick “Dizzy”
Sonic Boom – Power Uppercut – Power Uppercut

Renome: Glória 7, Honra 9

Double Dragon (Znak Smoka)

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

Rebecca

História: A holandesa Rebecca desde pequena recebeu um treinamento muito duro e rigoroso do seu pai nas artes marciais, pois ele era um instrutor de Karatê, Judô e Aikidô. Vendo como o mundo estava ficando, ele treinou a sua filha para ela poder se defender sozinha. Num dia de treinamento Rebecca se apaixonou por um dos alunos de seu pai; Eric, e começou a namorar com ele. Porém, com o tempo ela acabou descobrindo que o homem que ela se apaixonou era um dos homens de Shuko, que tinha como objetivo fazer relatórios do dojô para a organização e tentar fazer da academia um centro de treinamento da organização. Rebecca ficou chocada, e tentou de todas as maneiras convencer Eric a mudar de lado e sair da vida do crime, mas Eric acabou caindo nas mãos do seu chefe.

Personalidade : Rebecca é uma pessoa muito alegre e sensível que não desiste nunca de realizar seus objetivos. Quando se apaixonou por Eric, um membro da organização de Shuko, ela prometeu a si mesma que tiraria o seu amor da organização nem que ela tivesse que acabar com o próprio Shuko.

Estilo: Karatê Escola: Professor Particular Conceito: Mulher Fatal
Assinatura : Solta o Cabelo

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Aliados 3, Dojô 3, Recursos 3, Sensei 4, Staff 2.

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

Manobras Especiais : Buffalo Punch* - Double Hit Punch - Power Uppercut - Triple Strike* - Double Hit Punch - Foot Sweep - Punch

Double Dragon (Znak Smoka)

Defence – Kick Defence – Deflecting Punch – Air Throw – Throw – Jump
– Kippup – Fireball – Flying Fireball – Improved Fireball

Combos : Flying Fireball – Fireball – Improved Fireball “Dizzy”.

Double Hit Punch – Foot Sweep – Improved Fireball “Dizzy”.

Jump Forward – Double Hit Kick – Double Hit Kick “Dizzy”.

Renome: Glória 6, Honra 8

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 20

Equipamento : Tonfa Velocidade +1, Dano +1, Movimento .

Amon

História : Amon desde a sua infância foi treinado numa lendária arte secreta de ninjas, o ninjitsu do clã ninpo de Ryuga. Contudo, depois de alguns anos alguns membros da sua família sumiram misteriosamente, sem deixar rastros. Sendo assim, Amon então resolveu cruzar o oceano para buscar informações sobre desaparecimento da sua família, mas o que ele acabou descobrindo foram muitos boatos e todos só apontaram para uma pessoa: Shuko.

Personalidade : Amon é uma pessoa calma e taciturna, que só tem dois amores na sua vida: a sua família e o seu avião, que ele usa para poder voar além das nuvens.

Estilo: Ninjitsu Escola: Ninpo de Ryuga Conceito: Ninja Assinatura :
Tira o seu capuz ninja.

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Clã 5, Dojô 3, Recursos 4.

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

Double Dragon (Znak Smoka)

Manobras Especiais : Buffalo Punch - Double Hit Punch - Head Butt - Rekka Ken - Monkey Grab Punch - Triple Strike - Double Hit Kick - Double Hit Knee - Handstand Kick - Slide Kick - Punch Defense - Kick Defense - Air Throw - Hair Throw - Drunken Monkey Roll - Jump - Kippup - Wall Spring - Shock Treatment - Yoga Teleport.

Combos : Rekka Ken - Rekka Ken - Shock Treatment "Dizzy"
Monkey Grab Punch - Monkey Grab Punch - Shock Treatment "Dizzy"
Jump Roundhouse - Handstand Kick - Shock Treatment "Dizzy"
Jump Fierce - Forward - Slide Kick
Bloqueio - Strong - Hair Throw
Yoga Teleport - Fierce

Renome: Glória 7, Honra 8

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

Cheng Fu

História : Cheng Fu desde pequeno foi treinado nas artes do Kung Fu na cidade de Hong Kong, e vivendo numa sociedade muito desigual e injusta ele começou a pensar no Kung Fu como uma bela arte poderia ser uma ferramenta útil para tentar fazer um mundo melhor e trazer alegria para todos. Então ele começou a dar início aos seus planos; Cheng Fu se tornou um artista marcial com hábitos muito estranhos; ele vive bebendo como um boêmio e mais se parece um bêbado alegre e desajeitado do que um lutador marcial, porém, tolos são os que não percebem que Cheng Fu é o mestre do estilo do Kung Fu do bêbado, e a sua alegria vem do seu espírito livre e da magia do Kung Fu. Por causa do seu espírito livre e sede de justiça ele foi para São Francisco, para tentar acabar com o perigoso Shuko.

Personalidade : Cheng Fu é uma pessoa alegre e um tanto descuidada, que vive exclusivamente para o Kung Fu e a justiça, usando o Kung Fu como ferramenta para tentar fazer o mundo um pouco melhor. Ele derrota os seus inimigos com o seu estilo do bêbado.

Estilo: Kung Fu do Bêbado Escola: Hong Kong Conceito: Mestre Chinês
Assinatura : Bebi um pouco de cachaça.

Atributos:

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

Double Dragon (Znak Smoka)

Habilidades:

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

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

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch – Head Butt - Hundred Hand Slap - Rekka Ken – Monkey Grab Punch – Blackflip Kick – Double Hit Kick – Flying Thrust Kick – Foot Sweep – Spinning Foot Sweep - Throw – Hair Throw - Drunken Monkey Roll – Jump – Kippup - Wall Spring

Combos : Monkey Grab Punch - Double Hit Punch - Hundred Hand Slap
Hundred Hand Slap - Hundred Hand Slap - Flying Thrust Kick "Dizzy".
Jump Forward - Spinning Foot Sweep - Flying Thrust Kick "Dizzy".
Drunken Monkey Roll - Hair Throw

Renome: Glória 6, Honra 9

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 20

Capitulo 4 – Os Heróis

Billy Lee

História : Billy Lee desde pequeno foi treinado na arte do Karatê tradicional e do estilo elemental do Ar, com o qual ele tinha muita afinidade, e com este treinamento Billy cresceu e se tornou um ótimo lutador honrado e altamente determinado. Alguns anos após terminar seu treinamento, Billy, junto com o seu irmão mais velho Jimmy, desenvolveu um novo estilo, o Karatê Sousetsuken, que é uma combinação de Judô, Karatê, Aikidô e o estilo elemental num único estilo altamente mortífero e dinâmico. Quando seu antigo mestre chamou os irmãos dragão para América do Norte, para a cidade do Los Angeles, onde eles cresceram, ele acabou por conhecer Marian e a terrível organização de Koga Shuko, e decidiu acabar totalmente com esta terrível organização criminosa.

Double Dragon (Znak Smoka)

Personalidade : Billy é uma pessoa séria e taciturna que tende a permanecer calmo e sereno a maioria do tempo. Quando entra em combate quase entra em um estado de meditação profunda, só se concentrando em seu adversário.

Estilo: Karatê Sousetsuken Escola: Professor Particular + Auto didática
Conceito: Dragão Azul Assinatura : Olhar determinado

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Dojô 3, Elemental "Ar" 4, Fama 3, Recursos 3, Sensei 4.

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch - Power Uppercut - Dragon Punch - Dashing Punch - Flaming Dragon Punch - Triple Strike - Double Hit Kick - Air Hurricane Kick - Hurricane Kick - Foot Sweep - Spinning Foot Sweep - Maka Wara - Throw - Back Roll Throw - Jump - Kippup - Fireball - Improved Fireball

Combos: Dashing Punch - Dashing Punch - Dashing Punch "Dizzy"
Double Hit Punch - Foot Sweep - Dashing Punch "Dizzy"
Jump Forward - Foot Sweep - Dragon Punch "Dizzy"
Improved Fireball - Flaming Dragon Punch "Dizzy"

Renome: Glória 8, Honra 10

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Jimmy Lee

História : Jimmy é o dragão de fogo e irmão mais velho de Billy. Jimmy, assim como o seu irmão, iniciou seu treinamento em artes marciais ainda muito novo, o que o fez se tornar um lutador muito

Double Dragon (Znak Smoka)

poderoso e perigoso. Quando seu irmão se tornou mestre de Karatê Jimmy o chamou para criar um novo estilo, que seria a união de alguns estilos de lutas mais as habilidades elementais que eles possuíam, e esse projeto acabou dando certo, e acabou nascendo assim o Karatê Sousetsuken. Com o passar do tempo eles abriram um dojô onde eles ensinam o seu estilo, e quando Billy resolveu atacar a organização do Shuko, Jimmy foi em auxílio do seu irmão mais novo, pois os poderes de Shuko não podem ser superados por apenas um.

Personalidade : Ao contrário de Billy, que é rápido e ágil, Jimmy é especialista em movimentos pesados e poderosos, o que faz dele um lutador resistente e poderoso e quase perfeito, se não fosse por sua ansiedade no combate, e sua alta confiança que o faz entrar em de cabeça sem pensar em nada, não importando quem ou o que é o adversário. O Sousetsuken e a sua força combinados são invencíveis.

Estilo: Karatê Sousetsuken Escola: Professor Particular + Auto didática
Conceito: Dragão Vermelho Assinatura : Grito de vitória

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Dojô 3, Elemental "Fogo" 4, Fama 3, Recursos 3, Sensei 4.

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch - Power Uppercut - Dragon Punch - Dashing Punch - Flaming Dragon Punch - Triple Strike - Double Hit Kick - Air Hurricane Kick - Hurricane Kick - Foot Sweep - Spinning Foot Sweep - Maka Wara - Throw - Back Roll Throw - Jump - Kippup - Fireball - Improved Fireball

Combos : Power Uppercut - Dragon Punch - Dragon Punch " Dizzy "
Double Hit Punch - Foot Sweep - Dashing Punch "Dizzy "
Jump Forward - Foot Sweep - Dragon Punch " Dizzy "

Double Dragon (Znak Smoka)

Jump Forward – Foot Sweep – Hurricane Kick “ Dizzy ”

Renome: Glória 10, Honra 8

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Marian

História : Marian é uma garota pobre que teve uma infância muito difícil num bairro pobre dos E.U.A. Essa vida difícil fez com que Marian ficasse com uma personalidade forte, e esta personalidade acabou por fazer Marian se tornar líder de uma grupo de rua. Quando os irmãos Dragão abriram seu dojô, Marian acabou por se matricular lá e aperfeiçoar suas técnicas acrobáticas. Com o tempo se apaixonou por Billy e convenceu-o a ajudá-la a acabar com a terrível organização do vilão Shuko.

Personalidade : Marian é uma garota de espírito forte e grande senso de liderança, o que acabou dando a ela o status de líder de um grupo de rua que tende a proteger os mais fracos das drogas e violência das ruas de Los Angeles. Às vezes Marian, mesmo com o seu estilo durão, apresenta o seu lado amável e feminino, ainda mais quando está próxima de Billy, por quem está atualmente atraída. Mas a luta contra a organização do Shuko é tão feroz que ainda não deu para acontecer um romance entre os dois.

Estilo: Wu Shu Escola : Dojô Dragão Duplo Conceito: Líder de Rua
Assinatura : Ajeita os Cabelos.

Atributos:

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

Habilidades:

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

Antecedentes: Apoio 2, Aliados 4, Contatos 5, Fama 3, Recursos 2, Sensei 4.

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

Double Dragon (Znak Smoka)

Manobras Especiais : Spinning Back Fist – Triple Strike – Double Hit Kick – Foot Sweep – Flying Thrust Kick – Throw – Jump – Kippup – Cannon Drill – Wall Spring.

Combos : Spinning Back Fist – Double Hit Kick - Flying Thrust Kick
Flying Thrust Kick - Flying Thrust Kick - Flying Thrust Kick "Dizzy"
Jump Forward – Foot Sweep – Cannon Drill "Dizzy"
Bloqueio – Throw – Wall Spring

Renome: Glória 5, Honra 5

Chi 5, Força de Vontade 5, Saúde 15

Capitulo 5 – Os Vilões

Duque

História : Duque é um mestre de Kung Fu que foi treinado na mais temida escola de Kung Fu da china, a escola dos assassinos das sombras. Duque nunca havia perdido uma luta, e quando lutou contra Shuko acabou sendo derrotado, então Shuko o chamou para se tornar seu guarda-costas pessoal e poder assim usar as suas técnicas contra adversários poderosos.

Personalidade : Você é altamente misterioso e mortal, em combate está sempre com um olhar calmo e parece não mudar seu olhar mesmo em situações críticas. Atuando como o guarda-costas do poderoso Shuko, acaba com qualquer um que seja tolo o bastante para se opor ao seu mestre.

Estilo: Kung Fu Escola: Assassinos das Sombras Conceito: Guarda Costa Assinatura : Olha para o adversário caído.

Atributos:

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

Habilidades:

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

Double Dragon (Znak Smoka)

Antecedentes: Apoio 4, Contatos 4, Fama 3, Recursos 4, Staff 5.

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

Manobras Especiais : Double Hit Punch - Power Uppercut - Head Butt - Buffalo Punch - Rekka Ken - Dim Mak - Triple Strike - Double Hit Kick - Double Hit Knee - Foot Sweep - Spinning Foot Sweep - Punch Defense - Kick Defense - Deflecting Punch - Maka Wara - Throw - Air Throw - Suplex - Grappling Defense - Drunken Monkey Roll - Jump - Kippup - Chi Kun Healing - Regeneration - Zen no Mind.

Combos : Deflecting Punch - Deflecting Punch - Deflecting Punch
Deflecting Punch - Triple Strike - Dim Mak "Dizzy"
Rekka Ken - Dim Mak - Rekka Ken "Dizzy"
Deflecting Punch - Suplex

Renome: Glória 9, Honra 1

Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Koga Shuko

História : Koga Shuko desde a sua adolescência sempre quis ser um homem poderoso, e acabou por resolver seguir o caminho do crime para atingir os seus objetivos. Assim, ele acabou por conquistar o status de grande ditador dos criminosos. Shuko é o mais poderoso entre os grandes chefes do crime, e o mais temido; a maioria das gangs de rua estão sob o seu controle assim como a polícia e a maioria dos órgãos públicos. Além de seus poderes financeiros e da sua organização, Shuko é um grande mestre em artes marciais com habilidades incríveis. E se ele conseguir os medalhões do Dragão ele será então invencível. (No Filme Double Dragan Shuko e interpretado pelo ator Robert Patrick).

Personalidade : Shuko é uma pessoa um tanto diabólica, que usa tudo e todos para tentar atingir seus objetivos. Se não pode vencer alguém, tenta trazer a pessoa para o seu lado, seja através de um acordo ou de chantagem.

Estilo: Desconhecido Escola : Desconhecido Conceito : Mestre do Crime
Assinatura : Brilho nos Olhos.

Double Dragon (Znak Smoka)

Atributos:

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

Habilidades:

Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 6, Perspicácia 3, Manha 6, Lábia 6, Lutas as Cegas 4, Condução 4, Liderança 6, Segurança 5, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Arena 4, Computador 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 6, Estilos 4.

Antecedentes: Apoio 5, Aliados 4, Contatos 5, Fama 4, Recursos 6, Staff 4, Sensei 3.

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

Manobras Especiais : Buffalo Punch - Head Butt - Power Uppercut - Triple Strike - Dim Mak - Double Hit Punch - Spinning Back Fist - Double Hit Kick - Foot Sweep - Slide Kick - Wounded Knee - Maka Wara - San He - Energy Reflection - Missile Reflection - Punch Defense - Kick Defense - Deflecting Punch - Iron Claw - Throw - Jump - Kippup - Chi Kun Healing - Fireball - Improved Fireball - Flying Fireball - Inferno Strike - Cobra Charm - Ghost Form - Mind Reading - Telepathy - Yoga Teleport

Combos : Improved Fireball - Inferno Strike - Inferno Strike
Improved Fireball - Improved Fireball - Improved Fireball
Mind Reading - Punch Defense - Improved Fireball "Dizzy"
Mind Reading - Kick Defense - Improved Fireball "Dizzy"
Yoga Teleport - Improved Fireball - Iron Claw "Dizzy"
Bloqueio - Iron Claw - Cobra Charm "Dizzy"
Mind Reading - San He - Iron Claw "Dizzy"

Renome: Glória 10, Honra 1

Chi 10, Força de Vontade , Saúde 20

Capítulo 6 - Karatê Sousetsuken e os medalhões do Dragão.

Karatê Sousetsuken

Historia : O Karatê Sousetsuken tem uma história muito recente, já que não tem nem uma década de vida. Ele foi criado a partir do Karatê

Double Dragon (Znak Smoka)

Shotokan, com alguns movimentos de Judô e Aikidô, tornando o estilo muito poderoso e dinâmico.

Escolas : Atualmente só há uma única escola de Karatê Sousetsuken no mundo já que este é um estilo totalmente novo e muito recente, com poucos alunos. Os irmãos Billy e Jimmy não ensinam o seu estilo a qualquer um, e fazem testes muito rigorosos para ver se o aluno é digno de se tornar aluno do seu dojô.

Dojô : O dojô Double Dragon é administrado pelos irmãos Jimmy e Billy, que ensinam muitos estilos, dentro das suas limitações.

Conceitos : Mestre de Karatê, Lutador , Garoto de Rua.

Chi Inicial : 3 Força de vontade inicial : 4

Lema : "Nós não lutamos por riqueza ou glória, mas para fazer um mundo melhor e mais justo através da arte marcial. O Karatê Sousetsuken é só mais uma ferramenta que pode ser utilizada para atingir esse objetivo."

Manobras Especiais	
Nome	Custo
Soco	
Double Hit Punch	1
Power Uppercut	1
Dragon Punch	4
Dashing Punch	5
Flaming Dragon Punch	5
Triple Strike	1
Chute	
Double Hit Kick	1
Foot Sweep	1
Spinning Foot Sweep	1
Air Hurricane Kick	4
Hurricane Kick	1
Flying Thrust Kick	4
Bloqueio	
Maka Wara	3
San He	3
Deflecting Punch	1

Double Dragon (Znak Smoka)

Apresamento	
Throw	1
Back Roll Throw	1
Hair Throw	2
Esporte	
Jump	1
Kippup	1
Foco	
Fireball	3
Improved Fireball	5
Inferno Strike	5
Flying Fireball	3

Medalhões do Dragão

Nome	Descrição do poder
1- Dragão Vermelho	Este medalhão dá +1 nos danos das manobras especiais e +5 no Chi. (Diminui o custo em chi e força de vontade das manobras elementais do lutador; se o lutador já tiver as manobras, elas fora de combate não terão custo em chi).
2- Dragão Azul	Este medalhão dá +1 nos danos das manobras especiais e +5 na Força de Vontade. (Dá a manobra Ghost Form ao portador; se o lutador já tiver pode usá-la fora de combate sem custo em chi).
3- Double Dragon	Dá o poder dos dois medalhões combinados.

Capitulo 7 – Usando este Net Book.

Para usar este Net Book o jogador vai precisar ter o livro básico do Street Fighter o RPG. Seria o ideal o jogador ver o filme para ter idéia de como é o mundo do Double Dragon, que é muito diferente do apresentado no jogo do NES e Super NES.

Caso o jogador queira fazer a união do jogo do NES e SNES, com o filme seria o ideal o mestre fazer o seguinte :

- 1- Quando a gangue de rua seqüestra a namorada de Jimmy no Double Dragon 1, foi com o objetivo de tentar trazer os dois irmãos para a organização Shuko. Os dois irmãos ainda não sabem da existência do

Double Dragon (Znak Smoka)

vilão Shuko. "Todas as aventuras do Double Dragon têm o Shuko como mandante, que tem como objetivo ou trazer os irmãos para a organização ou acabar com eles."

- 2- A maioria das gangues de rua estão sob o controle do vilão Shuko.
- 3- Se o mestre quiser fazer a união do Double Dragon com o mundo do Street Fighter II, e só considerar que Shuko e um dos muitos subordinados de Bison.

Capitulo 8 – Condecorações Finais

Bem, pessoal, aqui está o Net Book do Double Dragon para o nosso querido sistema Street Fighter o RPG. Eu gostaria de informar ao pessoal que acompanha a Shotokan e alguns dos meus trabalhos que eu agora vou escrever para o sistema Street Fighter com exclusividade total para a Shotokan.

Agradecimentos :

- Aos meus pais.
- Aos meus amigos.
- Ao pessoal do fórum da REDERPG , e <http://fringles.com.br>.
- Ao pessoal da Shotokan e Mitsukai.
- À minha Namorada.

Ate a próxima Pessoal !!!