

STREET FIGHTER RPG



ATENÇÃO:

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

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



www.sfrpg.com.br/shotokan/menu.htm



www.drakontinosrpg.blogspot.com

Créditos nacionais:

Tradução e adaptação do game: Arnaldo Ferrão.

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

O enredo do jogo é diretamente baseado nos jogos Eternal Champions, 1993, e Eternal Champions: Challenge from the Dark Side, 1994.

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

“Bem-vindos. Eu sou o Eternal Champion, guardião deste vasto complexo de luta. Ele existe em um lugar e um tempo corrompidos por séculos de uso indevido e destruição.

Meu propósito é manter o equilíbrio entre o bem e o mal, a luz e as trevas, a esperança e o desespero.

Agora, esse equilíbrio foi perdido e o próprio tecido que mantém o mundo unido será despedaçado.

Seu futuro, meu presente, foi destruído por uma reviravolta cruel e injusta do destino.

Indivíduos de vários períodos no tempo foram mortos antes que suas vidas pudessem afetar esta existência sombria.

Observei cada uma de suas vidas curtas e fui impotente para deter o caos.

Passei séculos controlando meu poder até este exato momento. Eu sou a energia pura e intocada de todos os grandes mestres das artes marciais que viveram antes de mim. Suas habilidades, sabedorias, conhecimentos e força interior estão sob meu comando.

Mesmo com todo meu poder, só posso recompensar um de vocês com o dom da vida. Qualquer um de vocês pode ter um efeito igualmente profundo no futuro. Por este motivo, o torneio deve ser realizado.

Ao final deste torneio, apenas um permanecerá. O vencedor voltará à vida, por um minuto antes de sua morte, com o conhecimento de mudar o futuro.

Apenas um pode viver para que o equilíbrio de todos seja novamente alcançado.

Que comece o torneio...”

Quem é Eternal Champion?

Eternal Champion, um ser onisciente, prediz que a humanidade logo desaparecerá devido à morte prematura e injusta de indivíduos-chave ao longo da história que estavam destinados à grandeza. Buscando restaurar o equilíbrio

do mundo, Eternal Champion reúne essas almas momentos antes de suas mortes para participar de um torneio de luta. O vencedor disputará com Eternal Champion a chance de mudar seu destino e trazer equilíbrio ao universo, enquanto os perdedores, serão forçados a aceitar suas mortes como conta a história de cada um.

BLADE



Jonathan Blade nasceu na Síria e cresceu na África do Sul antes de se mudar para Nova Chicago, nos Estados Unidos, para se tornar policial. Dedicado ao extremo, ele trabalhava nas ruas mais perigosas da cidade, mas seu temperamento muitas vezes levou a melhor sobre ele. Depois de quase ser morto por um bandido, Blade o pegou e o espancou quase até a morte. Irritado, o bandido processou o Departamento de Polícia, que posteriormente demitiu Blade para “silenciar” o problema.

Blade acabou voltando para a Síria para se tornar um Caçador de Recompensas. Sua última missão foi lidar com um cientista desonesto que ameaçou

quebrar um frasco contendo um vírus que destruiria 95% da vida na Terra. Blade foi contratado para recuperar o frasco em segurança, mas com uma condição; o governo não interferiria. Blade encurralou o cientista em um beco e pegou o vírus do inimigo. Momentos depois, agentes do governo, enviados para seguir Blade, o atacaram com tiros de laser, quebrando o frasco e matando Blade.

ETERNAL CHAMPIONS: Jonathan Blade foi convocado para a Fortaleza da Eternidade, como um dos guerreiros encarregados de salvar o mundo. A fim de treinar para o torneio, Blade visitou a Sala de Batalha muitas vezes, mas se viu frustrado com a falta de conhecimento de Slash sobre computadores. O lutador do século 21 perdeu a paciência quando Slash, um homem das cavernas, insistiu que Blade precisava de mais treino.

No primeiro dia da batalha, Blade lutou contra Larcen Tyler. Infelizmente, Blade foi nocauteado por um golpe no pescoço. Blade deveria, então, retornar para seu local e tempo de morte, se não fossem por Shadow Yamoto e Midnight, ao insistirem em formar um time com os três lutadores.

Interpretando Blade: Este caçador de recompensas é alto e intimidador. Seu armamento de alta tecnologia, com raios de choque e raios congelantes, fazem dele um caçador de recompensas de quem você não escapa. Seu temperamento é sua maior desvantagem, e foi o que o levou a ser expulso da polícia em primeiro lugar. Ninguém vai querer estar por perto de você, enquanto estiver de mau humor.

Ano que morreu: 2030

Estilo: Kenpô (Kung Fu)

Escola: Polícia Militar

Conceito: Caçador de Recompensas

Assinatura: Tira os óculos e cruza os braços.

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 4, Liderança 3, Segurança 4, Sobrevivência 3, Computadores 5, Investigação 4, Mistérios 3, Estilos 1.

Antecedentes: Cibernético 3, Aliados 2, Recursos 2, Fama 1, Contatos 2

Técnicas (20): Apresamento 3, Bloqueio 4, Chute 3, Esportes 3, Foco 4, Soco 3.

Combos (4): Strong para Strong para Fierce (Dizzy); Bloqueio para Throw;

Renome: Glória 4, Honra 5.

Chi 4, Força de Vontade 3, Saúde 18

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	7	3	-
Strong	4	9	3	-
Fierce	3	11	2	-
Short	5	8	3	-
Forward	4	10	2	-
Roundhouse	2	12	2	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	6	-
Apresamento	4	8	um	-

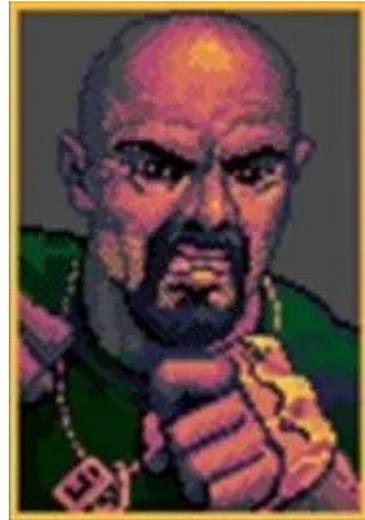
	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Ice Blast	2	11	-	-2 Chi
Back Roll Throw	3	12	um	-
Throw	2	10	um	-
Maka Wara	-	5	-	-
Jump	7	-	3	-
Flying Body Spear	4	11	4	-1 FV
Shock Treatment	4	15	-	-2 Chi
Disarming	7	-	5	-1 FV

Posto (7) = 30 lutas; 25 Vitórias (19 KO), 3 Empates, 2 Derrotas.

BLAST

O Sargento Thomas "Blast" Chavez é piloto de helicóptero dos Boinas Verdes em 1955, durante a Guerra do Vietnã. E distribuía armas para seus aliados, em operações secretas, atrás das linhas inimigas.

Ele foi morto no Vietnã, quando estava prestes a decolar para voltar de uma missão, seu copiloto se mostrou ser um agente duplo, e puxou o pino de uma granada e fugiu do helicóptero que estava prestes a decolar. Como Blast já estava amarrado para decolar, ele não conseguiu remover seu cinto a tempo e foi pego na explosão.



Interpretando Blast: Soldado que coloca seu dever acima de tudo e todos. Perito em explosivos e combate corpo a corpo. Entre suas principais missões envolvem o resgate de prisioneiros de guerra e entrega de materiais bélicos para seus aliados.

Ano que morreu: 1955

Estilo: Forças Especiais

Escola: Exército dos Estados Unidos

Conceito: Boina Verde

Assinatura: Aponta e ri

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 1, Liderança 4, Segurança 4, Condução 4, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 1.

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 4, Arena 3, Fama 1.

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

Combos: Shockwave para Slide Kick (Dizzy); Bloqueio para Foot Sweep.

Renome: Glória 6, Honra 3.

Chi 4, Força de Vontade 6, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	8	4	-	Slide Kick	2	12	5	-
Strong	3	10	4	-	Handstand Kick	2	13	2	-
Fierce	2	12	3	-	Throw	1	10	um	-
Short	4	9	4	-	Sonic Boom	1	10	-	-1 Chi
Forward	3	11	3	-	Jump	6	-	4	-
Roundhouse	1	13	3	-	Flying Knee Thrust	4	11	5	-1 FV
Bloqueio	7	-	-	-	Foot Sweep	1	12	2	-
Movimento	6	-	7	-	Brain Cracker	3	11	um	-
Apresamento	3	8	um	-	Shockwave	3	9	-	-1 Chi

Posto (7) = 30 lutas; 21 Vitórias (16 KO), 6 Empates, 3 Derrotas.

CHIN WO



Chin Wo é um acupunturista e curandeiro de Hong Kong em 1800. Ele havia sido um lutador campeão do Imperador, apesar de odiar a violência.

Ele recusou um desafio para lutar até a morte contra um jovem rival. O rival então assassinou um mendigo e incriminou Chin. O rival ofereceu retirar as acusações se Chin aceitasse o desafio.

Por sua recusa, Chin foi executado sob uma falsa acusação de assassinato.

ETERNAL CHAMPIONS: Durante os treinamentos, Midnight ensinou Chin a técnica Zen No Mind, que faz com que outras pessoas digam a verdade ou sejam facilmente sugestionáveis.

Interpretando Chin Wo: Apesar de ser um grande guerreiro, Wo prefere a não violência, curando as pessoas com o uso de medicinais alternativas (Acupuntura, Aromaterapia, etc). Além de ser um excelente conselheiro e altruísta.

Ano que morreu: 1815

Estilo: Kung Fu Macaco

Escola: Exército Imperial da China

Conceito: Médico Acupunturista

Assinatura: Rolamento de costas.

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

Habilidades: Interrogação 4, Manha 3, Prontidão 5, Liderança 3, Segurança 4, Sobrevivência 3, Arena 3, Estilos 3, Medicina 5

Antecedentes: Apoio 3, Fama 2, Recursos 2, Sensei 3

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

Combos: Bloqueio para Backflip Kick para Fireball (Dizzy); Punch Defense para Monkey Grab Punch.

Renome: Glória 2, Honra 6.

Chi 4, Força de Vontade 3, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	7	4	-	Jump	8	-	4	-
Strong	5	9	4	-	Fireball	1	10	-	-1 Chi
Fierce	4	11	3	-	Cartwheel Kick	5	8	8	-1 FV
Short	6	7	4	-	Monkey Grab Punch	3	9	4	-
Forward	5	9	3	-	Drunken Monkey Roll	8	-	7	-
Roundhouse	3	11	3	-	Zen No Mind	-	-	-	-1 FV
Bloqueio	9	-	-	-	Backflip Kick	5	9	dois	-
Movimento	8	-	7	-	Deflecting Punch	7	8	-	-
Apresamento	5	6	um	-	Punch Defense	9	-	-	-

Posto (7) = 30 lutas; 23 Vitórias (16 KO), 4 Empates, 3 Derrotas.

DAWSON MCSHANE

Um escocês de 1849, que desenvolveu um híbrido de estilos de luta que chamou de Shotowando. Dawson era um jogador profissional de cartas que viajou da Europa para o Oeste Selvagem da América em busca de aventura (e uma boa luta); foi quando chegou a uma pequena cidade mineira que desencadeou a sua morte. Dawson entrou em conflito com um poderoso proprietário de terras, cujo filho tinha acabado de atirar no xerife. O último pedido do xerife, antes de morrer, foi que Dawson se tornasse o novo Xerife por tempo suficiente para pegar o filho do dono das terras, e o levasse a julgamento.

Dawson capturou o assassino, mas foi emboscado por seus capangas a caminho do tribunal, e enforcado no deserto. O filho do proprietário escapou da acusação porque ninguém na cidade testemunharia contra eles.

Se Dawson tivesse sobrevivido, ele teria evitado ser enforcado, matado tanto o proprietário de terras, quanto seu filho e capangas. Garantindo um senso de justiça, mas incorruptível no Velho Oeste, o que ajudaria o bom povo a viver livre.

Interpretando Dawson: ele é um dos lutadores mais criativos e astutos de sua geração. Dawson foi um solitário a maior parte de sua vida; ele nunca conheceu sua mãe, e seu pai foi baleado por um homem quando Dawson tinha quinze anos. Ele deixou a Escócia logo após o funeral e eventualmente se tornou um jogador profissional viajando de cidade em cidade.

Dawson tem aversão a armas de fogo, preferindo utilizá-las em último caso, e confia principalmente em seus punhos para resolver os problemas que surgem no caminho, acarretando em uma incrível sequência de vitórias. Seu estilo de



luta é uma mistura única de artes marciais e técnicas de briga de bar.

Ano que morreu: 1849

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Particular

Conceito: Jogador de cartas

Assinatura: Cospe no chão.

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

Habilidades: Interrogação 2, Intimidação 4, Manha 2, Lábria 4, Liderança 4, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Investigação 2, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 2, Fama 4, Contatos 4

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 3, Chute 2, Esportes 4, Foco 3, Soco 3, Arma (Escopeta) 3

Combo: Bloqueio para Triple Stryke para Rolling Attack (Dizzy);

Renome: Glória 4, Honra 5.

Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	7	4	-	Jump	8	-	4	-
Strong	5	9	4	-	Back Roll Throw	4	11	um	-
Fierce	4	11	3	-	Throw	3	9	um	-
Short	6	7	4	-	Foot Sweep	3	10	2	-
Forward	5	9	3	-	Rolling Attack	5	12	8	-1 FV
Roundhouse	3	11	3	-	Triple Strike	3	8/8/8	-	-
Bloqueio	9	-	-	-	Fireball	1	8	-	-1 Chi
Movimento	8	-	7	-	Kippup	-	-	-	-
Apresamento	5	7	um	-	Pin	4	9/7	5/-	-1 FV
Arma (Escopeta)	4	9	-	-					

Posto (7) = 30 lutas; 26 Vitórias (18 KO), 2 Empates, 2 Derrotas.

JETTA MAXX

Nascida na Rússia, Jetta foi uma revolucionária no final do século XIX, conspirando contra um czar tirânico. Ela foi forçada a fugir para a Indonésia, onde aprendeu o estilo de luta Silat.

Disfarçada de acrobata de circo na China, ela se encontrou com outros revolucionários e planejou um retorno à Rússia. No entanto, agentes do czar a alcançaram e providenciaram um “acidente” prematuro, sua queda da corda bamba sem uma rede.

ETERNAL CHAMPIONS: Apesar de treinar duro para ser bem-sucedida, ela foi uma das únicas Campeãs a mostrar compaixão com Slash enquanto Jonathan Blade o repreendia. Enquanto tentava explicar a Slash sobre os computadores, foi chamada para participar do torneio. Maxx lutou contra Midnight, o cientista vampírico prova ser muito rápido até mesmo para ela.

Depois de ser salva por Shadow Yamoto e Midnight, Jetta resgatou Slash, quase morto, após este lutar contra Xavier Pendragon. Maxx leva o neandertal para a enfermaria e descobre sobre a rivalidade de Slash e Xavier.

Interpretando Jetta Maxx: Jetta é fria e distante, mas também eficiente. Ela também é forte, idealista e fanática em cumprir sua missão. Como uma Eternal Champion, ela formou aliança com Larcen, outro idealista. Ela odeia todos os monarquistas, reis, rainhas ou tiranos despóticos e desenvolveu um medo de altura. Apesar de suas palavras gentis para Slash, ela não gosta dele, pois o vê como um brutamonte. Ela supostamente também odeia Midnight, e não consegue vê-lo como nada além de um vampiro.

Ano que morreu: 1899

Estilo: Silat

Escola: Circo



Conceito: Trapezista

Assinatura: Levanta os braços em vitória.

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 1, Manha 2, Lábria 3, Lutar às Cegas 2, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Arena 3, Mistérios 3, Estilos 4.

Antecedentes: Aliados 1, Apoio 3, Sensei 4, Recursos 2.

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

Combos: Bloqueio para Shock Treatment; Wall Spring Fierce para Flying Body Spear (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 4.

Chi 4, Força de Vontade 3, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	8	5	-	Jump	8	-	5	-
Strong	5	10	5	-	Backflip Kick	5	10	dois	-
Fierce	4	12	4	-	Throw	3	8	um	-
Short	6	8	5	-	Double-Hit Kick	3	9	4	-
Forward	5	10	4	-	Flying Body Spear	5	12	6	-1 FV
Roundhouse	3	12	4	-	Hundred Hand Slap	3	9	um	-1 FV
Bloqueio	9	-	-	-	Wall Spring	7	-	5/7	-
Movimento	8	-	8	-	Shock Treatment	4	12	-	-2 Chi
Apresamento	5	6	um	-					

Posto (7) = 30 lutas; 19 Vitórias (11 KO), 6 Empates, 5 Derrotas.

LARCEN



Larcen Tyler nasceu em uma época em que imperavam os Chefões do Crime e Donos de Rua. Ele cresceu idolatrando muitos desses importantes chefões. Quando jovem ele foi trabalhar para um dos chefões mais poderosos. Sob sua proteção, Larcen se tornou um dos melhores assaltantes do mundo. Ele fez muitos trabalhos, incluindo colocar provas falsas nos esconderijos dos outros chefões.

Só havia uma coisa que Larcen jamais faria, matar alguém. Em vez disso, ele usava as artes marciais para parar e derrotar qualquer um que o atacasse.

Um dia, Larcen levou um pacote para um suposto Chefão que estava se recuperando no hospital. Quando entrou no quarto do hospital, Larcen encontrou o Chefe de Polícia que se recuperava de uma tentativa de assassinato. Larcen percebeu que fora traído e que o pacote continha uma bomba.

Ele tentou jogar a bomba pela janela, mas era muito tarde. A explosão matou não só Larcen e o Chefe de Polícia, mas também a maior parte das pessoas que estavam no hospital.

ETERNAL CHAMPIONS: Larcen recebeu bem a notícia de sua morte, comentando que ela não parecia tão ruim quanto imaginava. Depois de uma rápida desavença com Midnight e Shadow Yamoto, Larcen começa a treinar para o torneio que determinaria seu destino. Sua primeira luta foi contra Jonathan Blade, vencendo facilmente seu oponente com um golpe em seu pescoço. Após a luta, Larcen fez um pacto com Midnight e Shadow, concordando em ficarem juntos e se oporem aos planos do Eternal Champion. Shadow venceu sua luta contra o Tridente, as coisas pareciam bem, até que a sede de sangue despertou dentro de Midnight e o forçou a lutar com Larcen. Larcen foi facilmente eliminado pelo vampiro e devolvido ao seu tempo para morrer, antes que Midnight pudesse beber de seu sangue.

Interpretando Larcen: Apesar de ser um criminoso mesquinho, Larcen se veste como um detetive particular comum da época. Enquanto masca chiclete e observa tudo como um falcão, Larcen se apaixonou por Jetta, que também o admira por sua recusa inabalável em matar e seus ideais. Ele a admira por suas crenças revolucionárias e ódio à tirania. Além disso, Larcen se mantém reservado na maior parte do tempo, não sendo nem querido, nem odiado pelos outros campeões.

Ano que morreu: 1920

Estilo: Kung Fu

Escola: Máfia

Conceito: Ex-Assaltante

Assinatura: Faz reverência honrosa.

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 4, Intimidação 2, Manha 2, Lábria 3, Condução 1, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 3, Estilos 2.

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

Técnicas: Apresamento 3, *Bloqueio 3, Chute 5, Esportes 4, Foco 2, Soco 4, Arma (Cestus) 1.

Combos: Flying Knee Thrust para Backflip Kick (Dizzy); Bloqueio para Throw para Foot Sweep (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 4.

Chi 6, Força de Vontade 5, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	10	4	-	Jump	6	-	4	-
Strong	3	12	4	-	Backflip Kick	3	12	dois	-
Fierce	2	14	3	-	Throw	1	10	um	-
Short	4	10	4	-	Power Uppercut	2	14	um	-
Forward	3	12	3	-	Foot Sweep	1	13	2	-
Roundhouse	1	14	3	-	Double-Hit Kick	1	11	3	-
Bloqueio	7	-	-	-	Brain Cracker	3	13	um	-
Movimento	6	-	7	-	Flying Knee Thrust	4	12	5	-1 FV
Apresamento	3	8	um	-	Haymaker	1	15	2	-
					Flash Kick	2	17	-	-1 FV, -1 Chi

***Obs.:** Todas as manobras de Soco recebem Dano (+2) e Bloqueio (+1), pelo uso da "Arma: Cestus". Tudo já calculado.

Posto (7) = 32 lutas; 21 Vitórias (16 KO), 6 Empates, 5 Derrotas.

MIDKNIGHT

Mitchell Midleton Knight trabalhou para a CIA por empréstimo da Interpol. Nasceu em Londres, se tornou um dos melhores cientistas bioquímicos trabalhando para a Inteligência. A CIA precisava que Mitchell trabalhasse em uma arma bioquímica para acabar com a Guerra do Vietnã. Mitchell então criou um vírus que enfraqueceria suas vítimas até levá-las a morte, caso não tomassem um antídoto. O vírus deveria ser introduzido no abastecimento de água do Vietnã, mas Mitchell não toleraria tamanha destruição. Ele roubou sua fórmula e seguiu para o aeroporto para ir de volta à Londres para se esconder.

Infelizmente, Mitchell foi encurralado no saguão do aeroporto por agentes da Interpol e da CIA. Durante a fuga, Mitchell caiu em um depósito de produtos químicos usado no aeroporto. A força do impacto quebrou o selo do recipiente e liberou o vírus no tanque químico. Essa mistura criou um resultado inesperado. Mitchell foi transformado em um vampiro. Dado como morto, e usando suas novas habilidades, Mitchell conseguiu fugir para Londres, onde procurou em vão por uma cura para sua doença. Tendo deixado seu passado para trás, Mitchell passou a se chamar como Midnight.

Após 133 anos, Midnight também estava ficando sem tempo, seu corpo começou a deteriorar. Este acontecimento foi devido ao fato de Midnight não querer matar outra pessoa para renovar sua energia vital. Midnight estava prestes a finalizar o antídoto, quando um agente do governo o matou, ficando uma estaca em seu coração.

ETERNAL CHAMPIONS: Apesar de Midnight não ser um combatente, ele foi chamado para o torneio dos Eternal Champions. Enquanto treinava na Sala de Batalha, o vampiro se ofendeu com as piadas de Larcen Tyler sobre ele.

Felizmente, Midnight se acalmou o suficiente para bolar um plano com Shadow



Yamoto e Larcen, um que não veria todos eles condenados a morrer novamente. Apesar de a recusa por ajuda de Tridente, Midnight ajudou os outros a entender a tecnologia na Sala de Batalha.

No dia seguinte, Midnight vence sua luta contra Jetta Maxx, a velocidade de Maxx não é páreo para os poderosos chutes de Midnight. Apesar da vitória, Maxx acredita que sua recompensa era viver outro dia e ver os campeões caídos morrerem.

Na véspera das batalhas finais, Midnight reafirma para Shadow e Larcen que eles precisam derrotar Tridente e convencer Eternal Champion de que eles devem ficar juntos. Após a batalha de Shadow com Tridente, a assassina se recusa a lutar e Larcen confronta seu líder, mas Midnight está distraído com o sangue que vaza da boca de Tridente. A sede de sangue o consome e ele acaba lutando com Larcen, dominando-o com seus poderes de vampiro. O vampiro perde o controle, então Eternal Champion intervém e manda Larcen de volta para seu tempo e sua morte.

A batalha final começa, Midnight contra Shadow Yamoto, que estava relutante. A batalha é silenciosa e feroz, mas a raiva vampírica de Midnight supera a honra ninja de Shadow. No entanto, Midnight se recusa a matá-la e os dois são escolhidos juntos para liderar os Campeões Eternos para um novo destino.

Interpretando Midkight: Sendo um vampiro, Midnight odeia a luz solar e evitará se possível. Da mesma forma, ele odeia alho e não suporta ficar perto de cruzeiros, embora a última seja meramente psicológica.

A carne podre e em decomposição no corpo de Midnight faz com que todos os outros o evitem, mas isso combina muito bem com Midnight.

Ano que morreu: 2100

Estilo: Jeet Kune Do

Escola: CIA

Conceito: Bioquímico

Assinatura: Levanta os dois braços mostrando força.

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 5, Manha 1, Luta as Cegas 2, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Computador 2, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 2.

Antecedentes: Híbrido Morcego 3, Aliados 2, Recursos 3, Arena 2.

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

Combos: Scissor Kick para Suplex; Bloqueio para Head Bite para Hundred Hand Slap (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 3.

Chi 3, Força de Vontade 6, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	3	-	Jump	8	-	3	-
Strong	5	11	3	-	Hundred Hand Slap	3	10/10/10	um	-1 FV
Fierce	4	13	2	-	Zen No Mind	-	-	-	-1 FV
Short	6	8	3	-	Double-Hit Kick	3	9/9	2	-
Forward	5	10	2	-	Head Bite	6	12	um	-
Roundhouse	3	12	2	-	Scissor Kick	5	11/11	6	-1 FV
Bloqueio	9	-	-	-	Suplex	5	11	um	-
Movimento	8	-	6	-	Regeneration	4	-	-	-
Apresamento	5	9	um	-	Head Butt	5	13	1	-

Posto (7) = 31 lutas; 21 Vitórias (13 KO), 6 Empates, 4 Derrotas.

RAMSÉS III



A posição assegurada do Egito como potência mundial foi drasticamente minada quando Ramsés III foi assassinado antes de seu tempo. Ao longo de muitos meses, o astuto assassino conquistou uma posição de confiança com Ramsés, e o Faraó não teve medo de virar as costas ao homem que poria fim a sua vida. O cruel assassino escolheu um estilo de execução que foi particularmente assustador para o rei. Embora Ramsés não tivesse medo, nunca aprendera a nadar e a ideia de se afogar assombrava seus sonhos. Ramsés estava supervisionando a construção de um novo templo nas margens do Rio Nilo. Ele havia escalado uma colina alta para ver o progresso. O assassino, então esgueirou-se por trás do Faraó e o empurrou nas águas do Rio Nilo. Se Ramsés III tivesse vivido para gerar filhos e reunir seus exércitos, para repelir os invasores Guerreiros Antigos, seus descendentes, os futuros Faraós, teriam sido capazes de impedir Alexandre “o Grande” e suas legiões romanas de conquistar o Egito.

Um faraó egípcio de 1151 A.C. que foi treinado em Hung-Gar Kung-Fu. Ramsés foi o último faraó forte do Egito, e se ele não tivesse sido morto por um assassino que o enviou para o rio Nilo (Ramsés nunca aprendeu a nadar), ele poderia ter sido pai do filho que teria sido

seu sucessor e conseguiu evitar a queda do Egito através da invasão externa. O assassinato de Ramsés levou o Egito a ser conquistado por invasores como Alexandre, o Grande, condenando a humanidade a um futuro sem espírito e originalidade, tornando-o desprovido de muitas culturas.

Se Ramsés III tivesse sobrevivido, ele não só teria eliminado aqueles que ameaçaram usurpar seu governo, mas também teria feito questão de preservar muitos dos tesouros e conhecimentos de seu povo para que a humanidade pudesse aprender com eles.

Interpretando Ramsés III: Ramsés odeia ser contrariado, tratando todos com desprezo, como trata seus empregados e escravos. Um grande estrategista em combate e manipulador político.

Ano que morreu: 1151 A.C.

Estilo: Kung Fu Cobra

Escola: Exército Imperial

Conceito: Faraó

Assinatura: Cruza os braços

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

Habilidades: Interrogação 3, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 2, Lábria 4, Liderança 5, Segurança 3, Sobrevivência 4, Arena 2, Investigação 1, Mistérios 1, Estilos 2.

Antecedentes: Recursos 4, Arena 5, Aliados 1.

Técnicas: Apresamento 1, Bloqueio 4, Chute 2, Esportes 2, Foco 3, Soco 5, Arma (Nunchaku) 3.

Combos: Cartwheel Kick para Hyakurenko (Dizzy); Bloqueio para Throw para Fireball (Dizzy);

Renome: Glória 4, Honra 5.

Chi 4, Força de Vontade 3, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Nunchaku)	6	10	2	-	Jump	6	-	2	-
Strong (Nunchaku)	4	12	2	-	Snake Strike	4	10	1	-
Fierce (Nunchaku)	3	14	1	-	Maka Wara	-	4	-	-
Short	4	6	2	-	Cartwheel Kick	3	7	6	-1 FV
Forward	3	8	1	-	Hyakurenko	1	9/9/9	um	-1 FV
Roundhouse	1	10	1	-	Foot Sweep	1	9	0	-
Bloqueio	7	-	-	-	Throw	1	7	um	-
Movimento	6	-	5	-	Fireball	2	8	-	-1 Chi
Apresamento	3	5	um	-					

Posto (7) = 30 lutas; 21 Vitórias (12 KO), 5 Empates, 4 Derrotas.

RAVEN

Uma sacerdotisa vodu de 1802 treinada em Tae Kwon Do. Raven Gindhar foi raptada de sua casa ainda criança e deixada em uma vila em Trinidad.

Raven acabou conquistando os corações dos moradores por meio de seu incomum poder de cura, que girava em torno de um antigo artefato transmitido por sua família: uma amпуlheta que permite o usuário controlar o tempo, mas ao custo da força vital de seu usuário toda vez que era ativada.

Com o passar dos anos, Raven tornou-se altamente respeitada por sua magia e os aldeões a reverenciavam como uma poderosa Sacerdotisa Vodou. A admiração que os aldeões sentiam pela jovem curandeira não era recíproca com o sumo sacerdote da tribo, que era temido pelos aldeões por causa do uso de magia negra contra seus rivais. Um dia, o sumo sacerdote fingiu estar doente e mandou chamar Raven. Assim que ela ficou sozinha com ele, Raven sentiu que estava em perigo. Antes que ela pudesse reagir, o sumo sacerdote lançou uma maldição que transformou o poder da amпуlheta de Raven contra ela, e transferiu toda a energia vital de Raven para seu corpo, matando ela e rejuvenescendo-o no processo.

ETERNAL CHAMPIONS: Mesmo após ter vencido o Torneio e impedido sua morte precoce, Raven é convidada por Eternal Champion a permanecer na Fortaleza da Eternidade com ele, para que juntos possam encontrar uma maneira de quebrar o ciclo do tempo.

Interpretando RAVEN: Sua compaixão por todos os seres vivos, faz com que muitas vezes ela seja enganada por pessoas de má índole. Só luta em último caso, mas sem matar seu adversário.



Ano que morreu: 1.820

Estilo: Tae Kwon Dô

Escola: Particular

Conceito: Sacerdotisa e Curandeira Vodou

Assinatura: Faz um desenho tribal no rosto.

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

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 2, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 4, Segurança 2, Sobrevivência 4, Arena 2, Medicina 5, Estilos 3, Mistérios 2.

Antecedentes: Aliados 4, Apoio 2, Arena 3, Recursos 1

Técnicas: Apresamento 3, Bloqueio 3, Chute 5, Esportes 5, Foco 3, Soco 1

Combos: Second Impact para Foot Sweep (Dizzy); Bloqueio para Great Wall of China (Dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 6.

Chi 6, Força de Vontade 4, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	3	5	-	Jump	7	-	5	-
Strong	4	5	5	-	Double-Hit Kick	2	9/9	4	-
Fierce	3	7	4	-	Kick Defense	8	-	-	-
Short	5	8	5	-	Knee Basher	3	12	um	-
Forward	4	10	4	-	Great Wall of China	2	9/9/9	-	-2 FV
Roundhouse	2	12	4	-	Foot Sweep	2	11	3	-
Bloqueio	8	-	-	-	Throw	2	8	um	-
Movimento	7	-	8	-	Stunning Shout	4	-	3	-1 Chi
Apresamento	4	6	um	-	Sniper Kick	3	12	9	-2 FV
					Second Impact	3	12/6	9	-2 FV
					Leech	2	-	-	1-3 Chi

Posto (8) = 35 lutas; 28 Vitórias (19 KO), 4 Empates, 3 Derrotas.

RAX



RAX (Robô Artificial Xoskeleton) Coswell é um ciborgue. Coswell já foi um dos melhores lutadores de Kickboxer profissional. Mas a competição tornou-se cada vez menos popular a partir do momento em que lutas cibernéticas, com seres humanos aprimorados por implantes robóticos, começaram a ganhar força. Multidões passaram a adorar a luta entre ciborgues devido à grande quantidade de estragos que um robô podia suportar antes de “falhar”. Como a luta cibernética cresceu em popularidade, as multidões que costumavam assistir às lutas humanas foram definhando até desaparecerem completamente.

RAX ainda não era Campeão Mundial quando as competições humanas foram extintas, por isso ele se submeteu a uma dolorosa cirurgia que fez com que ele

entrasse para competir no “Novo Esporte” que tomou conta do mundo.

Com objetivo de se tornar Campeão Mundial, Rax venceu todos os adversários até a luta que valia o título, mas o empresário de RAX apostou contra ele. O empresário usou um avançado vírus eletrônico, para desligar todos os seus sistemas vitais antes da luta acabar. RAX não confiava neste empresário, mas precisava de seu apoio financeiro para pagar a operação de implantes cibernéticos. Este desligamento ocorreu segundos antes de ele dar um golpe fatal no atual campeão.

ETERNAL CHAMPIONS: Coswell era a pessoa mais cética a ser chamada por Eternal Champion, tanto que Coswell o atacou assim que terminou o discurso do porquê deles estarem ali reunidos, querendo voltar à sua luta para se tornar Campeão Mundial. Eternal Champion elogiou sua habilidade, mas deu a Coswell uma imensa surra antes mesmo de testar se suas habilidades seriam boas o suficiente para mantê-lo vivo durante o torneio. Depois de ouvir isso, RAX treinou extensivamente na Sala de Batalha, melhorando suas manobras enquanto lutava contra robôs. Seu treinamento mostrou-se inútil, no entanto, quando perdeu rapidamente a luta para a magia de Xavier Pendragon, condenando-o a voltar para o período de sua morte. Felizmente, Shadow Yamoto e Midnight o resgataram.

RAX continuou a treinar para sua primeira grande missão, mas desfrutou da companhia de Shadow mais do que ninguém. Tendo uma queda por ela, ele a dominou durante uma missão de treinamento e ganhou uma "aposta" que faria o casal sair em um encontro. Convocados por Eternal Champion, a dupla se aventurou na cidade controlada pelo Overlord e chegou ao The Dream Bank, um bar onde os humanos são forçados a permanecerem em um intenso

estado de realidade virtual. RAX logo se envolveu em uma briga com um grupo de robôs seguranças. Ele ainda teve de resgatar Shadow, quando ela foi colocada em um capacete de realidade virtual, antes de destruir todo o local permanentemente.

Junto com os outros Eternals, RAX logo se aventurou em 1994 para interromper uma pesquisa sobre a tecnologia Bio-Key. Coswell estava muito feliz por ter Shadow ao seu lado. Mas ele ficou enfurecido quando três dos Campeões foram capturados, e os outros desejavam voltar para a Fortaleza da Eternidade sem eles. Em vez disso, RAX acionou o teletransportador que os levou ao Cyberdome para pegar algumas armas para lutar. Uma vez lá, o grupo facilmente eliminou os guardas e explicou a Jetta Maxx que as armas eram usadas em lutas de cibernéticos. Infelizmente, mais guardas chegaram e reconheceram RAX, colocando todos em um torneio até a morte. Dentro da prisão, RAX explicou para Larcen Tyler que as pessoas só foram mortas depois que todos os ataques foram concluídos, mas orquestrou um plano; após sua luta com Trident, RAX terminou rapidamente a luta, e criou uma distração para libertar todos de suas prisões.

Interpretando RAX: um indivíduo arrogante, mas um bom lutador. Seus aprimoramentos robóticos criam um leve zumbido enquanto se movimenta. Ele gosta da companhia de Trident e Slash, já que os três gostam de participar de uma “boa e dura luta”. Quando seus aprimoramentos cibernéticos entram em “modo combate”, corta vários centros nervosos que controlam a dor sentida por RAX. Ele desenvolveu uma forte paixão por Yamoto, e ela sabe disso. Ele constantemente tenta impressioná-la e faria qualquer coisa por ela. RAX é destemido, leal, confiável e um grande lutador. Coswell, no entanto, odeia a dor constante que sente devido aos seus

aprimoramentos (quando eles não estão no “modo combate”), possivelmente devido ao vírus ainda estar em seu sistema.

Ano que morreu: 2.345

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: Nenhuma

Conceito: Ciborgue

Assinatura: Ajoelha e faz reverência.

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

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

Antecedentes: Empresário 4, Cibernético 4, Recursos 2

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

Combos: Bloqueio para Roundhouse para Head Butt (Dizzy); Slide Kick para Lightning Leg (Dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 3.

Chi 4, Força de Vontade 5, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	8	2	-	Bear Hug	3	12	um	-
Strong	4	10	2	-	Double-Hit Kick	2	12/12	1	-
Fierce	3	12	1	-	Elbow Smash	6	11	um	-
Short	5	11	2	-	Fireball	2	12	-	-1 Chi
Forward	4	13	1	-	Flying Knee Thrust	5	13	3	-1 FV
Roundhouse	2	15	1	-	Head Butt	4	12	0	-
Bloqueio	8	-	-	-	Jump	7	-	2	-
Movimento	7	-	5	-	Lightning Leg	2	12/12/ 12	-	-1 FV
Apresamento	4	9	um	-	Power Uppercut	3	12	um	-
					Slide Kick	3	14	3	-
					Spinning Backfist	3	11	3	-

Posto (7) = 33 lutas; 22 Vitórias (18 KO), 7 Empates, 4 Derrotas.

RIPTIDE

Riptide já foi chamada de Sophia De Medici, membro da famigerada família italiana. Seu nome e identidade foram apagados quando ela deixou a Itália para buscar sua fortuna na Costa da Barbária, norte da África.



Ela foi embora porque cresceu em uma casa onde tinha tudo, mas sua família insistiu em um casamento arranjado com um senhor da máfia italiana que prometia unir o poder com sua família. Diante disso, ela não teve escolha a não ser deixar sua fortuna e começar uma nova vida em um lugar onde ela nunca seria descoberta.

Neste momento, a Costa da Barbária era o centro da pirataria. Corsários, ou piratas como eram mais comumente conhecidos, estavam no auge de seu domínio. Não havia um lugar no oceano onde os piratas não poderiam atacar.

Sophia usou o pouco dinheiro da família que tinha na época para comprar um navio que lhe permitiria competir com esses outros piratas.

Foi nessa época que ela se tornou conhecida como Riptide, a mais temida das piratas. Eram três outras mulheres piratas, mas o que tornava Riptide especial era que ela não roubava dos mais pobres, mas em vez disso, ela roubava os próprios piratas. Sua vida foi preenchida com muitas batalhas incríveis e perigosas contra os maiores piratas da época.

Mas foi um único homem que causou sua condenação. O nome dele era Hannibal e ele não era apenas um pirata poderoso, mas também controlava muitas organizações criminosas ao redor do mundo. Quando alguém era contra Hannibal, ele não apenas se vingava deles, mas também de todos conectados a eles.

Durante um ataque noturno, Riptide encontrou um tesouro que Hannibal enterrou em uma ilha. Infelizmente, ela

subestimou Hannibal e foi morta por um golpe de pá na cabeça ao tentar roubar seu tesouro ilegítimo.

Hannibal, percebendo que ela era mais do que apenas uma pirata, usou seu ataque como uma desculpa para atacar e destruir todos da Família Medici, usando suas várias organizações criminosas.

A destruição deles teve um efeito negativo sobre a linha do tempo, incluindo a perda de várias obras de Leonardo DaVinci que a família estava escondendo até que o mundo pudesse lidar com seu significado.

Essas obras tiveram tremendas implicações religiosas e científicas que seriam realizadas no século XXI. Sem as obras de Leonardo e a influência desta linha familiar, um futuro Renascimento nunca foi realizado.

Se Riptide pudesse retornar, ela destruiria Hannibal e acabaria com a era dos piratas e permitiria que o destino de sua família fosse cumprido.

ETERNAL CHAMPIONS: não foi encontrado material sobre este personagem.

Interpretando Riptide: Aventureira por opção. Desistiu de uma vida de luxo para seguir o sonho de melhorar suas técnicas de luta e construir a própria fama. Riptide prefere roubar de outros piratas e dividir seu lucro com os mais pobres.

Ano que morreu: 1566

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Particular

Conceito: Pirata

Assinatura: Levanta o punho fechado acima da cabeça.

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

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

Antecedentes: Elemental (Ar) 5, Recursos 4, Fama 1

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 4, Chute 2, Esportes 4, Foco 4, Soco 2, Arma (Katar) 2.

Combos: Elemental Stride para Triple Strike (Dizzy); Bloqueio para Double Hit Kick para Power Uppercut (Dizzy);

Renome: Glória 6, Honra 3.

Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 20

Manobras Especiais:

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

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Foot Sweep	3	9	2	-
Double Hit Kick	3	7/7	3	-
Missile Reflection	8	-	3	-
Energy Reflection	6	-	-	-1 Chi
Wall Spring	7	-	4/6	-
Triple Strike	3	6/6/7	-	-
Power Uppercut	4	9	um	-
Elemental Stride	4	-		-1 Chi
Throw	3	8	um	-

Posto (7) = 30 lutas; 23 Vitórias (15 KO), 5 Empates, 2 Derrotas.

SENADOR

Como o próprio nome indica, ele é um senador de Washington DC, só que ele foi afastado recentemente. Ele havia se tornado rico e poderoso por meio de subornos de organizações corruptas. Sua campanha de reeleição em 1995 centrou-se em expor a corrupção na política. Seus ex-patrocinadores conspiraram para garantir que ele perdesse. Tendo perdido todo o seu dinheiro em uma campanha mal sucedida, ele sofreu um ataque cardíaco e morreu sozinho. Ele é o único personagem a morrer por causas naturais.



Interpretando Senador: como todo político você promete mais do que pode ou cumprirá. Você é um administrador feroz, tratando a todos como números e objetos. Você gosta do poder e respeito que seu cargo lhe proporciona, mesmo que não seja algo de se orgulhe.

Ano que morreu: 1995

Estilo: Savate

Escola: Desconhecida

Conceito: Político

Assinatura: Faz sinal de vitória com os dedos.

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

Habilidades: Intimidação 2, Perspicácia 5, Lábria 5, Condução 2, Liderança 5, Arena 3, Computador 2, Mistérios 3, Estilos 2.

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

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

Combos: Esquives para Foot Sweep (Dizzy); Kick Defense para Double-Hit Kick (Dizzy);

Renome: Glória 5, Honra 3.

Chi 2, Força de Vontade 5, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	4	3	-	Jump	7	-	3	-
Strong	4	6	3	-	Throw	2	8	um	-
Fierce	3	8	2	-	Double-Hit Punch	-1	+0/0	-1	-
Short	5	8	3	-	Fireball	1	9	-	-1 Chi
Forward	4	10	2	-	Repeating Fireball	1	7	-	-2 Chi
Roundhouse	2	12	2	-	Backflip Kick	4	10	dois	-
Bloqueio	8	-	-	-	Esquives	6	-	dois	-
Movimento	7	-	6	-	Foot Sweep	2	11	1	-
Apresamento	4	6	um	-	Kick Defense	8	-	-	-
					Double-Hit Kick	2	9	2	-
					Pin	3	8/6	4/-	-1 FV

Posto (7) = 30 lutas; 19 Vitórias (12 KO), 6 Empates, 5 Derrotas.

SHADOW



Uma assassina ninja treinada, Shadow Yamato trabalhou para a Corporação Orquídea Negra. Ela realizou vários trabalhos, desde simples assassinatos até acabar com corporações inteiras. Ela era uma verdadeira estrela dentro do QG da Orquídea Negra.

Ela jamais pensou sobre os aspectos morais de sua ocupação, até que descobriu que a punição para o fracasso em uma missão era certeza de morte. Quando percebeu o valor de sua própria vida, ela não foi mais capaz de matar outras pessoas.

Ela decidiu fugir da Corporação para denunciar Orquídea Negra às autoridades públicas, mas seus superiores descobriram e organizaram sua morte empurrando-a do 101º andar de um prédio, antes que ela pudesse falar com as autoridades.

ETERNAL CHAMPIONS: Ela gosta de tirar sarro de Slash e Trident, e de um jeito que eles nem percebam que ela está fazendo isso. Quanto a RAX, bem, ela o provoca cruelmente, seu desconforto é sua diversão. Secretamente, namorando-o, ela fica lisonjeada com a atenção que ele lhe dá. Shadow cultiva um ar de mistério, envolvendo-se em uma teia de mentiras e contradições. Poucas pessoas conhecem a verdadeira Yamato.

Interpretando Shadow: Ela aparenta ser uma garota tímida e misteriosa, bastante charmosa, e de um jeito inocente. Naturalmente, tudo isso é para enganar, pois na verdade, ela é implacável e calculista. Desde que caiu de um prédio, ela desenvolveu um medo de grandes alturas. Ela particularmente não gosta de missões nas quais precisa que escale lugares altos. Ela também tem um número de azar - 101 (o andar de onde ela caiu para a morte).

Ano que morreu: 1993

Estilo: Ninjitsu Espanhol

Escola: Desconhecida

Conceito: Assassina de aluguel

Assinatura: Ajoelha e faz reverência.

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 3, Perspicácia 4, Manha 1, Lábria 4, Luta as Cegas 1, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Investigação 4, Estilos 2.

Antecedentes: Apoio 5, Contatos 3, Fama 2.

Técnicas: Apresamento 2, Bloqueio 4, Chute 5, Esportes 4, Foco 0, Soco 3, Arma Arremesso (Shuriken) 2.

Combos: Tumbling Attack para Lunging Punch (Dizzy); Bloqueio para Throw para Slide Kick (Dizzy);

Renome: Glória 4, Honra 5.

Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	5	4	-	Jump	7	-	4	-
Strong	4	7	4	-	Foot Sweep	2	11	2	-
Fierce	3	9	3	-	Spinning Foot Sweep	2	11	-	-1 FV
Short	5	8	4	-	Throw	2	7	um	-
Forward	4	10	3	-	Slide Kick	3	11	5	-
Roundhouse	2	12	3	-	Wall Spring	6	-	4/6	-
Bloqueio	8	-	-	-	Backflip	7	-	6	-1 FV
Movimento	7	-	7	-	Tumbling Attack	3	6	4	-1 FV
Apresamento	4	5	um	-	Lunging Punch	4	7	5	-
Arma (Shuriken)	6	4	4	-	Backflip Kick	4	10	dois	-

Posto (7) = 30 lutas; 22 Vitórias (12 KO), 5 Empates, 3 Derrotas.

SLASH



Sendo um homem à frente de seu tempo, Slash era o maior caçador e o melhor guerreiro de sua tribo. Essas habilidades não vinham somente da sua imensa força, mas da sua inteligência. Slash usava essa inteligência nas suas lutas, ou seja, ele podia prever os movimentos da maioria dos seus oponentes.

Mas isso também o colocou em encrencas. Os anciãos das cavernas invejavam a sua inteligência e rejeitavam toda e qualquer ideia que viesse dele, incluindo um projeto de criação agrícola que livraria o clã de continuar vivendo como caçadores. Os anciãos rejeitaram essa ideia, pois eles não viam nenhum valor em ter tempo livre e adoravam a violência das caçadas.

Um dia, enquanto Slash falava contra os anciãos em um encontro dos clãs, ele foi preso e apedrejado até a morte pelo seu clã, quando os anciãos disseram que ele era uma força diabólica.

ETERNAL CHAMPIONS: Slash teve dificuldades durante o treinamento por não ser capaz de entender a tecnologia do futuro e foi rapidamente eliminado por Shadow Yamoto em sua primeira luta. Slash foi devolvido ao seu devido período histórico para morrer, mas foi trazido de volta quando Shadow e Midnight concordaram que todos os lutadores seriam mais eficazes juntos em parar o "Overlord".

Antes que ele pudesse começar sua primeira missão, ele desenvolveu uma grande inimizade com Xavier Pendragon. Enquanto Jonathan Blade e Midnight simplificaram o software para Slash (mesmo que o guerreiro ainda não pudesse realmente entender), Slash atacou Xavier e trancou o mago na Sala de Batalha. Slash mais tarde acompanhou os outros campeões em sua primeira missão a Tóquio, onde ele tentou parar Nakano e sua pesquisa Bio-Key. Slash provou ser excelente na luta contra os capangas, mas logo foi preso ao tentar resgatar Yamoto.

Enquanto tentava uma varredura mental, Nakano só encontrou a mente de Slash cheia de pensamentos sobre fogo. Ao tentar ir mais fundo na mente de Slash, só fez com que ele ficasse mais violento, e simplesmente fez ele se libertar de suas amarras. Mais tarde, Slash ajudou os outros campeões a lutar contra Nakano em um enorme duelo, mas não conseguiu ser páreo para isso.

Interpretando Slash: Vindo de uma civilização primitiva, Slash é extremamente primitivo e acha os métodos modernos desconcertantes. Ele usa as peles dos inimigos que derrotou em combate, também vestido com algo que se parece

muito com algo advindo da antiga e perdida civilização de Atlântida. Ele é muito rude, cutucando seu nariz e dentes enquanto rosna. Slash é fascinado pelo fogo. Sempre que vê fogo, ele muitas vezes vai parar o que está fazendo e olhar para as chamas por horas. Adora infligir dor em seus inimigos e faz isso com grande habilidade e entusiasmo. Ele se tornou um bom amigo de Trident, já que nenhum deles é verdadeiramente humano. Ele também tem uma queda por Jetta Maxx, algo que não é recíproco. Slash se dá bem com Rax Coswell, já que ambos gostam de lutar. No entanto, ele visivelmente não gosta de Xavier e Midnight.

Ano que morreu: 50.000 A.C.

Estilo: Luta Livre Nativo Americano

Escola: Nenhuma

Conceito: Homem da Pré-História

Assinatura: Chama para a luta.

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

Habilidades: Intimidação 4, Perspicácia 4, Prontidão 5, Furtividade 5, Liderança 2, Luta as Cegas 5, Segurança 3, Sobrevivência 5.

Antecedentes: Híbrido (Gorila) 4, Mascote (Macaco) 4, Aliados 2, Arena (Caverna) 2.

Técnicas: Apresamento 3, Bloqueio 4, Chute 3, Esportes 3, Foco 1, Soco 3, Arma (Porrete) 3.

Combos: Bloqueio para Fierce (Porrete); Bloqueio para Stomp para Buffalo Punch (Dizzy);

Renome: Glória 5, Honra 3.

Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Porrete)	6	9	3	-
Strong (Porrete)	4	11	3	-
Fierce (Porrete)	3	13	2	-
Short	5	8	3	-
Forward	4	10	2	-
Roundhouse	2	12	2	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	6	-
Apresamento	4	8	um	-
Claw	3	11	3	-
Bite	5	10	2	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	7	-	3	-
Drunken Monkey Roll	7	-	6	-
Buffalo Punch	2	13	um	-
Maka Wara	-	6	-	-
Bear Hug	3	11	um	-
Head Butt	4	11	1	-
Air Smash	3	12	2	-
Pile Driver	2	12	um	-
Stepping Crescent	4	10	3	-
Stomp	4	10	um	-1 Chi

Posto (7) = 30 lutas; 19 Vitórias (13 KO), 6 Empates, 5 Derrotas.

THANATOS

Era o Deus Grego da Morte, que controla o Tempo e o Destino. Thanatos foi morto em 1692, quando um ser de muito poder conseguiu enfraquecê-lo e torná-lo um humano comum. Comparado a um bruxo, ele foi morto durante a caça às bruxas de Salem. O ser que derrotou Thanatos, assumiu sua posição como Deus da Morte, e mudou todas as regras da morte, tirando a vida das pessoas antes do devido tempo.



Ano que morreu: 1657

Estilo: Hapkido (Kabaddi)

Escola: -

Conceito: Ceifador de almas

Assinatura: Aponta para o adversário

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

Habilidades: Interrogação 1, Intimidação 4, Manha 3, Perspicácia 4, Furtividade 2, Luta às Cegas 3, Sobrevivência 1, Arena 5, Estilos 3, Medicina 3, Mistérios 4.

Antecedentes: Aliado 1, Arena 2, Contatos 3, Fama 4

Técnicas: Apresamento 1, Bloqueio 3, Chute 2, Esportes 3, Foco 5, Soco 2, Arma (Foice) 5.

Combos: Flying Head Butt para Power Uppercut (Dizzied); Bloqueio para Foot Sweep;

Renome: Glória 6, Honra 4.

Chi 6, Força de Vontade 4, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Foice)	4	8	3	-
Strong (Foice)	2	10	3	-
Fierce (Foice)	1	12	2	-
Short	3	6	3	-
Forward	2	8	2	-
Roundhouse	0	10	2	-
Bloqueio	6	-	-	-
Movimento	5	-	6	-
Apresamento	2	5	Um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	5	-	3	-
Foot Sweep	0	9	1	-
Power Uppercut	1	9	Um	-
Flying Head Butt	2	11	6	-1 FV
Yoga Teleport	6	-	-	-2 Chi
Throw	0	7	Um	-
Rolling Attack	2	10	7	-1 FV
Head Butt	2	9	1	-

Posto (7) = 30 lutas; 23 Vitórias (17 KO), 5 Empates, 2 Derrotas.

TRIDENT



Trident, chamado assim por causa do tridente que substituiu sua mão perdida numa batalha com um tubarão, ele foi treinado para ser um Gladiador.

Em sua época, Atlântida ainda era sobre a água. Os Atlantes competiam com os Romanos para ver quem dominaria a superfície terrestre do Mundo e qual deveria ir para as profundezas do oceano. Os habitantes de Atlântida desenvolveram a ciência, enquanto os Romanos trabalhavam para aperfeiçoar a arte da guerra.

Os Atlantes construíram enormes ambientes fechados que sustentariam a vida nas profundezas do oceano e fizeram um pacto no qual ambas as raças poderiam

viver tanto sobre como sob a água. Os Romanos não participariam disso, mas propuseram acabar a disputa com uma única luta. A raça vitoriosa permaneceria em terra e os perdedores deveriam ir para as profundezas do oceano. Os habitantes de Atlântida relutaram em concordar com a batalha.

Trident foi chamado para representar os Atlantes, mas os Romanos trapacearam durante a batalha, e esmagaram Trident sob um enorme pilar de pedra. Devido à sua perda, a população de Atlântida não tinha outra escolha a não ser recolher suas coisas e enfrentar as águas geladas que os esperavam.

ETERNAL CHAMPIONS: em sua primeira luta contra RAX, Trident recebe vários socos, mas consegue revidar arrancando as armas cibernéticas do corpo de seu oponente.

No dia seguinte, Trident encontra com Shadow, Larcen e Midnight na sala de treino e insulta-os chamando todos de humanos fracos. Os três então, resolvem se unir contra Trident em um possível confronto.

Interpretando Trident: Seu corpo apresenta uma pele com escamas esverdeadas, guelras e veste uma armadura de ouro. É arrogante e orgulhoso, frequentemente, fica imóvel, como um lagarto. Precisa ser totalmente imerso em água salgada pelo menos uma vez ao dia. Ama comer frutos do mar. É amigável com Slash, mas odeia Xavier desde que o ouviu falando em latim. Chama os outros Campeões de loucos, exceto RAX, que ele pode pelo menos entender. Desconfia de todos os humanos no início e tem um medo incontrolável ao chegar próximo de pilares de pedra.

Ano que morreu: 110 A.C.

Estilo: Capoeira

Escola: Exército Atlante

Conceito: Gladiador

Assinatura: Levanta o braço com gancho.

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

Habilidades: Intimidação 4, Perspicácia 4, Manha 3, Prontidão 4, Liderança 3, Sobrevivência 3, Arena 4, Mistérios 4, Estilos 4.

Antecedentes: Staff 3, Sensei 3, Apoio 4

Técnicas: Apresamento 3, Bloqueio 3, Chute 2, Esportes 4, Foco 3, Soco 2, Arma (Tridente) 3.

Combos: Thigh Press para Rolling Attack; Bloqueio para Power Uppercut para Forward Flip Knee (Dizzy);

Renome: Glória 5, Honra 4.

Chi 2, Força de Vontade 5, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Tridente)*	5	9	5	-
Strong (Tridente)*	3	11	5	-
Fierce (Tridente)*	4	13	4	-
Short	5	6	4	-
Forward	4	8	3	-
Roundhouse	2	10	3	-
Bloqueio	8	-	-	-
Movimento	7	-	7	-
Apresamento	4	7	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	7	-	4	-
Fireball	1	6	-	-1 Chi
Thigh Press	3	11	um	-
Foot Sweep	2	9	2	-
Head Butt	4	9	2	-
Power Uppercut	3	9	um	-
Doble-Hit Kick	2	7 / 7	3	-
Forward Flip Knee	2	10	dois	-
Kick-Roll	5	8	um	-
Rolling Attack	4	11	8	-1 FV

* Nova Arma: Tridente

Posto (7) = 31 lutas; 22 Vitórias (16 KO), 5 Empates, 4 Derrotas.

XAVIER



Xavier Pendragon sempre fez péssimas escolhas durante a vida, depois de uma tentativa fracassada de ser ferreiro, durante a qual ele fazia ferraduras para o cavalo premiado do prefeito, ele teve que achar um novo emprego.

O único interesse de Xavier era a ciência, então ele decidiu tentar a alquimia. Seu objetivo era resolver o antigo desafio de transformar ferro em ouro. Após muito estudo, Xavier encontrou não a fórmula do ouro, mas uma maneira de criar uma fonte infinita de energia pura.

A alquimia deu a Xavier um grande poder, mas antes que ele pudesse usá-lo e

documentá-lo para futuras gerações, o povo de Salem queimou-o na fogueira como um bruxo. Apesar de alguns poderes de Xavier terem sido confundidos com bruxaria, eles são todos baseados na ciência.

ETERNAL CHAMPIONS: Momentos antes da sua morte, Xavier foi salvo pelo Eternal Champion e levado para a Fortaleza da Eternidade para participar de um torneio de vida ou morte. Inicialmente, ele acreditava estar no céu e possivelmente entendeu a alternativa ainda menos, já que o alquimista realizou pouco treinamento para o evento. A falta de esforço não valeu a pena, pois sua magia causou um impasse com o oponente RAX Coswell e a batalha resultou em ambos sendo enviados de volta para seu tempo.

Xavier foi salvo mais tarde por um pacto entre Midnight, Shadow Yamoto e o Eternal Champion, retornando para cumprir uma missão junto com os outros escolhidos. Enquanto o treinamento continuava, Xavier observava quando Slash se prendeu na Sala de Batalha, recusando-se a ajudar o neandertal a sair de sua situação.

O Eternal Champion explicou para Jetta Maxx, o motivo de Xavier ter tamanho medo por fogo. Xavier continuou a desconfiar de Slash, o que levou a uma discussão na enfermaria. Xavier então, tentou colocar seus rancores de lado e apertar as mãos de seu adversário, concordando em compartilhar a dignidade dos companheiros de armas. No entanto, Slash ainda percebe que Xavier faz pouco dele e joga o "bruxo" na Sala de Batalha, trancando-o lá até o pôr do sol. Furioso, Xavier declara que Slash sofrerá pelo que fez.

A primeira missão finalmente chegou, e Xavier juntou-se aos outros em uma busca pelas ruas de Tóquio em 1994, comprometendo-se impedir as Indústrias Nakano de desenvolver a Bio-

Key. Dentro do escritório de Nakano, ele inicialmente se mostrou surpreso com o amor de Jonathan Blade pela violência. No entanto, seu primeiro ataque mostrou-se ineficaz, com sua magia não transformando a arma de um guarda em “algo inútil de ferro” como ele precisava. Em vez disso, Xavier esmagou seu bastão adornado com cobras na cabeça do homem. A segunda batalha deu a Xavier ainda mais ódio em relação a Slash, imaginando se Slash poderia ter a sagacidade de entender as artes marciais. Depois de se teletransportar para o Cyberdome, Xavier mais uma vez tentou usar magia, desejando dobrar uma porta trancada. No entanto, foi Trident quem usou sua força física para forçá-la a ceder. Os campeões restantes foram forçados a um torneio até a morte, com Xavier contra Midnight. O alquimista parecia ter sido derrotado, mas revelou que estava fingindo a lesão, nocauteando seu inimigo no rosto.

Na luta seguinte, Xavier finalmente conseguiu criar uma magia a seu favor, agarrando RAX com um feitiço e jogando-o contra uma parede.

Interpretando Xavier: Xavier acredita ser elegante e distinto, movendo-se com graça e estilo como um dançarino. Outros acreditam que ele seja apenas arrogante, mas ele pode manter uma certa dignidade. Xavier é um cientista brilhante e alquimista. Ele se dá muito bem com Midnight, já que eles compartilham um fascínio pela linha de trabalho um do outro.

Por outro lado, a forma que Xavier morreu, o deixou aterrorizado com o fogo. Por alguma razão, ele também odeia cavalos e qualquer coisa a ver com eles. Xavier é impaciente, sempre querendo fazer a próxima tarefa. Ele tem desprezo por todos da equipe, mas particularmente por Slash e Trident.

Ano que morreu: 1692

Estilo: Kabaddi

Escola: Autodidata

Conceito: Alquimista

Assinatura: Levanta o bastão.

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Perspicácia 2, Lábria 4, Luta às Cegas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 3, Medicina 5, Mistérios 3, Estilos 2.

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

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

Combos: Ice Blast para Fierce (Bastão); Bloqueio para Throw para Slide Kick (Dizzy);

Renome: Glória 4, Honra 3.

Chi 5, Força de Vontade 2, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab (Bastão)	5	10	3	-	Jump	6	-	2	-
Strong (Bastão)	3	12	2	-	Ice Blast	1	12	-	-2 Chi
Fierce (Bastão)	2	14	2	-	Yoga Teleport	5	-	9	-2 Chi
Short	4	6	2	-	Throw	1	9	um	-
Forward	3	8	1	-	Slide Kick	2	9	3	-
Roundhouse	1	10	1	-	San He	5	-	-	-1 Chi
Bloqueio	7	-	-	-	*Constriction Snake	1	8/6	0	-1 Chi
Movimento	6	-	5	-	Extendible Limbs	-	-	+5	-
Apresamento	3	7	um	-	Spinning Backfist	2	8	3	-

*Nova Manobra

Posto (7) = 30 lutas; 23 Vitórias (17 KO), 4 Empates, 3 Derrotas.

ETERNAL CHAMPION / DARK CHAMPION



O Eternal Champion, é um extraterrestre que monitora o equilíbrio cósmico do bem e do mal, residindo em um futuro distante (9999 dC), onde a humanidade já não existe mais. Eternal Champion decide então convocar vários lutadores mortos em seu tempo, para competir uns contra os outros por uma chance de enfrentá-lo e recuperar sua vida. Se o lutador sobrevivente do torneio conseguir derrotar o Eternal Champion, ele retornará à sua linha do tempo com o conhecimento e a capacidade de mudar seu destino e restaurar o equilíbrio do universo.

Protetor do equilíbrio do bem, um mestre dos estilos dragão, tigre, falcão e tubarão. Ele é o chefe final do jogo, e um personagem não jogável por meios normais. Tendo existido desde o início dos tempos e reconhecendo que a humanidade logo enfrentaria sua destruição, ele resgata indivíduos-chave, que tinham o potencial de fazer grandes coisas para a humanidade, momentos antes de sua morte prematura e realiza um torneio para determinar quem terá a chance de mudar seu destino. Perder para o Eternal Champion resulta em devolver o competidor ao seu período de tempo para morrer da forma original.

Estilo: -

Escola: Autodidata

Conceito: Guardião do Tempo

Assinatura: Cruza os braços.

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

Habilidades: Intimidação 4, Lábria 3, Manha 3, Perspicácia 3, Prontidão 5, Furtividade 4, Liderança 5, Luta às Cegas 5, Sobrevivência 3, Arena 5, Computador 3, Estilos 4, Medicina 4, Mistérios 5.

Antecedentes: Aliados 3, Arena 5, Fama 1, Recursos 5.

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

Combos: Ice Blast para Repeating Fireball (Dizzie); Bloqueio para Ghost Form para Regeneration; Bloqueio para Throw;

Renome: Glória 7, Honra 4.

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	10	5	-	Jump	9	-	5	-
Strong	6	12	5	-	Dragon Punch	6	17	3	-1 FV
Fierce	5	14	4	-	Ghost Form	7	-	5	-2 Chi
Short	7	11	5	-	Dragon Kick	5	17	3	-1 FV, -1 Chi
Forward	6	13	4	-	Spinning Foot Sweep	4	14	-	-1 FV
Roundhouse	4	15	4	-	Diving Hawk	6	16	7	-1 FV
Bloqueio	10	-	-	-	Lightning Leg	4	12	-	-1 FV
Movimento	9	-	8	-	Brain Craker	6	13	um	-
Apresamento	6	11	um	-	San He	8	-	-	-1 Chi
Repeating Fireball	4	11	-	-2 Chi	Psychokinetic Channeling	-	-	-	-1 Chi
Ice Blast	4	14	-	-2 Chi	Throw	4	13	um	-
Regeneration	6	-	-	-	Shrouded Moon	6	-	4	-1 Chi
Palm Press	4	16	-	-1 Chi	Fireball	4	13	-	-1 Chi
Foot Sweep	4	14	3	-					

Posto (10) = 68 lutas; 63 Vitórias (47 KO), 3 Empates, 2 Derrotas.

Novas Armas

* **Tridente:** Parecido com uma lança, mas contém três pontas afiadas.

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: +1

Novas Manobras Especiais

* **Constriction Snake**

Pré-requisitos: Foco **, Apresamento **

Pontos de Poder: Kabbadi, Ler Drit 3; Outros 4

Este poder reproduz uma cobra constritora. Ele tenta prender o alvo, e se conseguir, o contornarão completamente. Um lutador

que seja apresado pelo Constriction Snake sofrerá de asfixia.

Sistema: O Constriction Snake lembra uma Manobra de Apresamento. A cada turno o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Vigor para não ficar atordoado com falta de oxigênio.

O alcance do Constriction Snake é igual à Técnica Foco do lutador, em número de hexágonos, e requer uma linha de visão clara.

Constriction Snake é um Apresamento Sustentado e pode ser mantido por um número de turnos igual à Técnica Foco do lutador. Se a linha de visão for obstruída, o Constriction Snake se dissipa.

Custo: 1 Chi (somente no primeiro turno)

Velocidade: -2

Dano: +1 (no primeiro turno), -1 a cada turno seguinte

Movimento: -2

