



Índice Geral

As Aventuras de Jackie Chan	3
Introdução	3
Capítulo 1 – O Mundo de Jackie Chan	3
Capítulo 2 – Quem é Quem	4
Caras Bons	4
Caras Maus	12
Demônios	20
Capítulo 3 – Estilos	27
Luta Livre	27
Ninjitsu	28
Briga	29
Capítulo 4 – Manobras Especiais	29
Soco	29
Chute	30
Apresamento	31
Esportes	32
Foco	33
Capítulo 5 – Novas Habilidades, Técnicas e Antecedentes	48
Artefatos Místicos/Antigos (Conhecimentos)	49
Armas de Improviso (Técnicas)	49
Linguística (Conhecimentos)	50
Música (Perícia)	50
Elemental	51
Irmão das Sombras (Antecedente)	52
Capítulo 6 – Campanha:	53
Primeira temporada	53
Final da primeira temporada	54
Segunda temporada	55
Segunda temporada – Segunda Parte	56
Terceira temporada	56
Capítulo 7 – Artefatos Mágicos	56
Talismãs Mágicos	56
Caixa Pan Ku	61
Capítulo 8 – Locais Importantes	61
Loja do Tio	61
Seção 13	62
Mão Negra	63
Mundo dos Demônios	64
Templos	64
Demônios	65
Capítulo 9 – Batalhas e Renome	65
Batalhas	65
Renome Sugerido	66
Capítulo 10 – Agradecimentos e Contato	67
Capítulo 11 – Bibliografia:	67

As Aventuras de Jackie Chan

Introdução

“Eu já vou libertar vocês, meus irmãos!”

Shendu, o Demônio Estátua, falando com seus irmãos Demônios.

“As Aventuras de Jackie” é uma série em desenho animado do astro de filmes de ação Jackie Chan. Combinando artes marciais, comédia, magia e diversos outros elementos, Jackie cria um personagem melhorado dele no mundo do desenho. Capaz de pular grandes distâncias, cair de penhascos e sobreviver, lutar sozinho contra um exército de ninjas e muito mais, a série é ótima para diversas idéias e aventuras.

No desenho, Jackie é recrutado por uma agência secreta do governo, a Seção 13, para partir numa corrida desenfreada contra uma grande agência do mal, a Mão Negra, a fim de obter doze talismãs mágicos. Jackie parte para tal aventura com a ajuda de seu Tio e sua sobrinha, embora sempre diga a ela para que não vá com ele. Encontrando diversos obstáculos pelo caminho, Jackie deve achar um meio de conseguir recuperar todos os talismãs antes que estes caiam em mãos erradas.

Para Street Fighter: O Jogo de RPG, a adaptação de As Aventuras de Jackie Chan.

Capítulo 1 – O Mundo de Jackie Chan

“Mau dia, mau dia, mau dia!”

Jackie Chan, quando está em apuros

O mundo de Jackie Chan é muito parecido com a Terra (a série, criada nos Estados Unidos, foi transmitida de setembro de 2000 até julho de 2005, nos próprios Estados Unidos, dessa forma, pode-se concluir que o mundo apresentado no desenho seja dessa época, ou seja, a Terra do início do século XXI). Exceto pelo fato de que neste mundo existem amuletos mágicos, portais místicos, magias, organizações secretas e demônios poderosos.

As batalhas aqui não se dão por renome e glória, mas sim pela corrida das grandes empresas (Seção 13 e Mão Negra) na busca dos talismãs e diversos artefatos místicos, para proteger o mundo do mal.

Viajando por todo o mundo, os personagens podem conhecer templos antigos, ouvir lendas que se tornam verdadeiras, serem amaldiçoados e ser capaz de realizar atos sobre-humanos. Podem combater Demônios há muito esquecidos, lutarem sozinhos contra um enorme exército de Ninjas das sombras, trabalhar para uma organização secreta governamental a fim de capturar os maiores criminosos da Terra... e ir atrás dos poderosos Talismãs Mágicos.

Nesse novo mundo, você será capaz de se juntar à de Jackie Chan e sua família e batalhar a fim de proteger o mundo de Shendu, um antigo demônio chinês transformado em pedra por um antigo Imortal da China Antiga. Ou então você pode trabalhar para Valmont, líder de uma poderosa organização criminosa, com a promessa de que, ao libertar Shendu de sua estátua-prisão, vocês terão um tesouro tão grande quanto um nunca antes visto. Ou então impedir que o próprio Shendu liberte todos os seus irmãos demônios e estes venham aterrorizar a Terra.

Nas mentes de cada Narrador e Jogador, já há uma idéia do mundo de Jackie Chan. Fica a cargo de o Narrador criar uma boa história, a fim de combater demônios milenares ou capturar os poderosos Talismãs antes de Valmont. Fica apenas um

conselho: cuidado! Como Jackie sempre diz à sua sobrinha: “Brincar com magia é muito perigoso!”. Dessa forma, quanto mais vocês se aprofundarem na batalha contra as forças do mal, mais difícil e perigoso será sua vida...

Nota: Se o Narrador desejar e permitir, ele pode manter qualquer organização, empresa, grupos, gangues e outros do mundo de Street Fighter ou do nosso próprio mundo no mundo de Jackie Chan.

Para idéias de aventuras e histórias, é bom assistir a alguns episódios da série. São episódios muito bons, cheios de ação, aventura, humor e... talismãs, demônios e organizações secretas e criminosas!

Capítulo 2 – Quem é Quem

“Eu tenho uma sobrinha?”

Jackie Chan, quando apresentado a Jade

Apresentando a ficha de cada personagem, separados em Caras Bons (Jackie Chan; Jade, a sobrinha de Jackie; Tio, que todos o chamam assim, tio de Jackie; Tohru, aprendiz de magia do Tio; El Toro Fuerte e Paco, o lutador mexicano e seu maior fã; Viper, uma ex-ladra e Capitão Black, comandante da Seção 13) e Caras Maus (Valmont, comandante da Mão Negra; Hak Foo, Finn, Ratso e Chow, capangas de Valmont; Shendu, o demônio de pedra; além dos Shadowkhan, o bando das sombras, os ninjas capazes de aparecer das sombras para ajudar os atrapalhados capangas de Valmont). Além, é claro, dos Demônios irmãos de Shendu.

Caras Bons

Jackie Chan



O arqueólogo treinado desde pequeno nas artes marciais pelo Tio vive em São Francisco, trabalhando para o Tio, em sua loja de antiguidades. Trabalha como arqueólogo para conseguir mais relíquias para a loja do Tio ou para grandes museus.

Depois de encontrar um talismã, é recrutado pela Seção 13 para recuperar e capturar todos os doze talismãs espalhados pelo mundo, antes que a Mão Negra o faça. Parte para suas missões com sua sobrinha (embora sempre diga a ela para que fique em casa e faça seu dever de casa) e normalmente recebe ajuda do Tio, Tohru ou outra pessoa.

Personalidade: Normalmente sério, Jackie procura proteger sua sobrinha de qualquer problema que vier a acontecer. Nas suas missões, está sempre sério e tenta completá-las com o maior êxito possível. Tenta sempre não brigar com ninguém (“o maior vencedor é aquele que vence sem lutar”, um de seus bordões), embora o pessoal da Mão Negra e os ninjas shadowkhans não falem muito. Em última instância, Jackie parte para o combate corporal. Tenta o fazer de forma rápida, uns poucos golpes para derrubar seus inimigos. Ao conseguir pegar aquilo que a missão exige, Jackie tenta fugir, deixando os inimigos para trás.

Aparência: veste sempre a blusa azul e a calça bege. Jackie mantém o cabelo curto (para que este não o atrapalhe na hora da batalha) e sempre que possível faz

exercícios para se manter em forma e melhorar seu kung fu (lembre-se que, quando não está numa missão para Seção 13, Jackie está sempre trabalhando para o Tio ou cuidando de sua sobrinha).

Estilo: Kung Fu

Escola: Nenhuma

Conceito: Arqueólogo

Assinatura: descansa ou tenta voltar para casa

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 5, Condução 2, Liderança 2, Segurança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Computador 2, Investigação/Arqueologia 5, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 3, Lingüística 2 (inglês), História 3

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3 (Capitão Black, Seção 13), Apoio 5 (Seção 13), Sensei 3 (Tio), Recursos 2

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 1, Bastão 4, Nunchaku 4, Lança/Machado Pequeno/Espada Pequena/Cassetete 3, Arremesso 3, Armas de Improviso* 3

Manobras Especiais: Jump, Throw, Monkey Grab Punch, Triple Strike, Double-Hit Punch, Backflip Kick, Double-Hit Kick, Kick Defense, Punch Defense, Backflip, Drunken Monkey Roll, Kippup, Wall Spring, Flying Kick, Foot Sweep, Power Uppercut

Combos: Jab – Strong; Throw – Flying Kick (dizzy); Triple Strike – Double-Hit Punch; Backflip Kick – Flying Kick (dizzy); Power Uppercut – Jumping Forward

Renome: Glória 4, Honra 8

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20

Jade Chan



A sobrinha de Jackie, de onze anos, chegou de Hong Kong para ficar com o tio e aprender com ele o kung fu e ter mais disciplina. Por gostar de aventura, sempre desobedece às ordens de seu tio Jackie e parte com ele para as aventuras ao redor do mundo na busca pelos talismãs. Embora Jackie sempre a obrigue a ficar em casa ou em segurança, de uma maneira ou de outra muitas vezes é ela quem salva a pele do Jackie. Costuma contar aos seus amigos sobre as aventuras que faz, contando histórias de talismãs mágicos e exércitos de ninjas. Entretanto, nenhum de seus amigos acredita nela, por isso ela sempre tenta provar suas histórias, pedindo ao Jackie que confirme-as ou partindo com ele para ter sempre novas histórias.

Personalidade: Aventureira, teimosa, desobediente e muito esperta, Jade costuma confundir seus amigos e é capaz de se esconder em qualquer lugar para ir com Jackie atrás dos talismãs. Por causa disso, quase nunca faz as lições de casa. Sempre que o tio está em perigo, Jade aparece, assustando ao Jackie, e atacando seus inimigos. Por ser muito pequena, normalmente seus ataques não causam efeito, sendo capturada pelos inimigos. Entretanto, atacar ao inimigo sempre causa distração, o que pode ajudar Jackie a dar um golpe final neles.

Aparência: a garota de onze anos, sempre usa a blusa laranja e calça azul. Jade é pequena, o que faz seus adversários não prestarem atenção nela, a não ser que seja necessária a captura da criança.

Estilo: Kung Fu

Escola: Nenhuma

Conceito: Bagunceira

Assinatura: Sorriso

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

Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 1, Manha 1, Lábia 1, Luta às Cegas 1, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 1, Computador 4, Investigação 1, Lingüística 2 (Inglês)

Antecedentes: Aliados 5, Sensei 3 (Jackie), Contatos 3 (Viper, El Toro Fuerte, Capitão Black)

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Wall Spring, Drunken Monkey Roll

Combos: Jumping Roundhouse kick – Jab; Jab – Jab

Renome: Glória 3, Honra 5

Chi 4, Força de Vontade 3, Saúde 10

Tio



O dono do antiquário “Descobertas Raras do Tio”, onde vivem Jackie, Jade e (na 2ª temporada da série) Tohru, além de ser um veterano feiticeiro do Chi (a magia do Tio é magia branca). Com a ajuda de seu aprendiz, Tio gasta muito do seu tempo estudando e criando poções Chi para derrotar as forças do mal. Embora ranzinza e viva sempre gritando, é uma ótima pessoa. Quer ajudar a todos, sempre procurando combater a magia negra com a sua magia branca (“Só a magia derrota a magia” é o que Tio costuma sempre dizer aos recrutas da Seção 13 que tentam combater demônios utilizando armas de fogo e que nunca conseguem derrotá-los). Embora seu nome nunca fosse revelado, ele é chamado por todos de Tio (ele é primo de uns, amigo de outros, mas

todos o chamam de Tio. Dessa forma, acredita-se que seu nome seja verdadeiramente esse).

Personalidade: Um grande mestre Chi da magia do bem, Tio procura utilizar toda sua biblioteca e seus conhecimentos para acabar com as forças do mal. É um dos grandes responsáveis por Tohru mudar de lado. Sempre que encontra a mãe de Tohru, Tio sempre briga com ela, tentando provar que é melhor que ela. Tio é ranzinza e já é velho, mas nada o impede de uma boa briga. Conhece ótimos golpes e sabe distrair seus

adversários, que o subestimam por achá-lo que é muito velho. Numa batalha com as forças do mal, Tio normalmente é visto preparando uma de suas poções. Impedido, dessa forma, de combater, está sempre gritando para que Jackie o proteja e proteja os ingredientes utilizados para a poção, que sempre dá certo, se ele conseguir utilizá-la.

Aparência: velho e magro, Tio não mostra ser capaz de enfrentar grandes oponentes, o que leva seus inimigos a um falso senso de confiança. Dessa forma, consegue surpreender seus oponentes com golpes rápidos e fortes.

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida

Conceito: Feiticeiro Chi

Assinatura: Mostra aos aliados que “Só a magia derrota a magia”

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 3 (o oponente não sente medo do Tio, mas acha que este não pode fazer nada. Em termos de jogo, utilize as regras de Intimidação), Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 2, Luta às Cegas 4, Liderança 3, Segurança (através de magias) 4, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Investigação 3, Medicina 4, Mistérios 4, Estilos 4, Lingüística 3 (Inglês e Línguas Antigas), Artefatos Místicos/Antigos 4

Antecedentes: Aliados 5, Contatos (Capitão Black, Seção 13) 2, Biblioteca Mística 4, Recursos 3, Apoio 2 (Seção 13)

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5, Bastão 4, Arremesso 2, Armas de Improviso 1

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Flying Kick, Double-Hit Kick, Chi Kun Healing, Dim Mak, Fireball¹, Zen No Mind, Portal Opening, Telepatia, Telepatia de Longa Distância, Proteção contra Demônios

Combos: Forward – Jab, Magia – Magia²

Renome: Glória 4, Honra 9

Chi 10, Força de Vontade 6, Saúde 18

¹ A Magia Fireball, que Tio usa, em termos de teste e regras, é a mesma que Fireball. Para termos de interpretação, são bolas de energia atiradas após palavras de ativação. Todas as magias do Tio são ativadas pelas palavras “Hu mo bu kai vei di tao”, que significa, em cantonês, “Demônios e espíritos da escuridão, vão embora”. As palavras de ativação são repetidas diversas vezes antes de realizar o feitiço. Além das palavras de ativação, Tio necessita utilizar fetiches, materiais e ingredientes para seus feitiços, sempre listados nos seus livros de magia. Em termos de jogo, ao utilizar ingredientes e fetiches, o custo das manobras é reduzido em 1 Chi (manobras como Fireball, por exemplo, tem custo 0) ou então o custo das manobras é o mesmo, porém seu poder é maior (o Narrador decide: aumento do alcance/duração do feitiço, aumento de velocidade/dano. Para não gastar muito tempo calculando quanto aumenta o poder do feitiço, preencha a carta de combate normalmente. Considere que, ao utilizar a manobra, o jogador escolhe se o custo da manobra é reduzido ou não. Se não for, considere que ou o alcance, ou a duração, ou o dano ou a velocidade da manobra, descritas na carta de combate, dobrem de valor. O jogador escolhe o que ele vai duplicar.).

² O combo Magia – Magia do Tio é um combo que pode combinar qualquer Manobra Especial de Foco em sucessão, recebendo assim os bônus de combos. É necessário frisar que ainda são necessárias as palavras de ativação e ingredientes para cada feitiço.

Tohru

O antes inimigo de Jackie Chan, agora vive com Tio, Jackie e Jade. Tohru trabalha como assistente, além de ser aprendiz de feitiços Chi do Tio. Tohru, após ser traído e trocado por Hak Foo na Mão Negra, juntou-se ao Jackie e os outros revelando segredos preciosos necessários para destruir Shendu.



Personalidade: Homem de bom coração, que quer apenas proteger e ajudar sua mãe, Tohru antes trabalhava para a Mão Negra apenas para conseguir ajudar sua mãe. Após ser trocado por Hak Foo, seguiu seu coração e se aliou a Jackie e os outros. Agora, trabalhando do lado do bem, Tohru é um forte aliado de Jackie e os outros, por estar aprendendo magia com o Tio. É Um grande aprendiz, que se esforça muito para aprender tudo que o Tio ensina. É necessário lembrar que, diferente de Jackie, Jade e Tio, Tohru não é chinês. O grandalhão, na verdade, é japonês e, diferente da maioria dos japoneses, Tohru não gosta de peixe (sempre que em contato com o peixe, após passar toda ação, ele sempre diz: “Eu odeio peixe”).

Aparência: O gigante de aproximadamente dois metros usa sempre a camisa branca e as calças pretas com alças. Com aspecto de brutamontes, Tohru consegue intimidar pequenos inimigos, a não ser, é claro, que seus inimigos tenham poderes mágicos.

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida (acredita-se que um pouco com a Mão Negra e depois com Tio)

Conceito: Ex-vilão, aprendiz de Magia Chi

Assinatura: Aprendiz de Magia

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 1, Intimidação 4, Perspicácia 4, Manha 2 Lábia 1, Luta às Cegas 3, Condução 1, Liderança 2, Segurança (através de magias) 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Computador 1, Investigação 3, Medicina 4, Mistérios 3, Estilos 2, Lingüística 4 (2 Inglês, 1 Chinês e 1 Linguas Antigas), Artefatos Místicos/Antigos 2

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 2 (Capitão Black, Seção 13), Biblioteca Mística 4 (mesma biblioteca do Tio), Apoio 2 (Seção 13)

Técnicas: Soco 4, Chute 1, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 2, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Throw, Chi Kun Healing, Portal Opening, Proteção contra Demônios, Buffalo Punch, Maka Wara, Bear Hug, Fireball¹

Combos: Buffalo Punch – Buffalo Punch (dizzy), Strong – Throw, Jab – Bear Hug, Magia – Magia²

Renome: Glória 5, Honra 8

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 20

¹A manobra Fireball de Tohru é idêntica à manobra do Tio, levando em conta todas considerações acima mencionadas.

² O combo Magia – Magia de Tohru é um combo que pode combinar qualquer Manobra Especial de Foco em sucessão, recebendo assim os bônus de combos. É

necessário frisar que ainda são necessárias as palavras de ativação e ingredientes para cada feitiço.

Capitão Augustus Black

O capitão da Seção 13 que sempre ajuda Jackie e os outros. Está sempre ocupado tentando capturar Valmont e a quadrilha Mão Negra. Por conhecer Jackie há muito tempo e ser amigo dele, Capitão Black pede a ajuda de Jackie para que este vá atrás de Valmont ou dos talismãs.



A Seção 13, agência secreta governamental, onde Capitão Black trabalha, é ótima para proteger artefatos e itens mágicos, com seus imensos cofres de segurança e outros. Capitão Black trabalha para manter o local da Seção 13 em segredo. Caso a Mão Negra saiba onde está a Seção 13, pode ser o fim...

Personalidade: homem sério e responsável que quer acabar com os perigos do mundo (leia demônios) e prender Valmont e todos da Mão Negra. Conhece alguns golpes básicos do Kung Fu e não teme o perigo, lutando sempre ao lado do Jackie, embora não seja tão bom quanto ele. Sempre que vai combater as forças do mal, utiliza todo arsenal possível da seção 13. Utiliza seus melhores homens e suas melhores armas, embora nada disso dê certo. Tio sempre grita com ele, tentando fazê-lo entender que “Só a magia derrota a Magia”.

Aparência: O sempre sério capitão Black usa sempre blusa vermelha e o paletó preto. É careca, mas ninguém se importa com isso.

* Capitão Black pode ser usado como NPC. Ele sempre envia Jackie a missões especiais e, sempre a pedido de Jackie, tenta cuidar de Jade, embora a esperta garota sempre consiga fugir da Seção 13 e ir para a aventura junto com Jackie (mesmo que esse não saiba).

Estilo: Forças Especiais

Escola: Seção 13

Conceito: Capitão da Seção 13

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 4, Luta às cegas 1, Condução 3, Liderança 4, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Computador 3, Investigação 4

Antecedentes: Apoio 5 (Seção 13), Recursos 3, Aliados/Contatos 5 (Jackie e os outros, além de agentes do governo), Fama 1, Staff 5, Armas de Fogo 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Power Uppercut, Spinning Back Fist, Foot Sweep

Combos: Jab – Spinning Back Fist, Jab – Throw, Jab – Foot Sweep, Foot Sweep – Throw

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 18

El Toro Fuerte



O “luchador Mascarado” é o homem mais poderoso do México (em se tratando de luta livre). Já ganhou diversos campeonatos e nunca revela seu segredo. Seu nome, El Toro Fuerte, é por causa de sua máscara. Nela, na testa, há o desenho de um touro. A fonte de seu poder, na verdade, é porque o desenho do touro não é apenas um desenho e sim o próprio Talismã do Touro! El Toro Fuerte é sempre visto usando sua máscara e, embora fora dos ringues utilize outras roupas, nunca tira a máscara.

Após entregar o Talismã do Touro à Jackie, El Toro continuou usando a mesma máscara. Mas, desta vez, o que há na máscara é apenas um desenho de touro. Futuramente, El Toro vira amigo de Jackie e parte com ele para diversas missões.

El Toro é sempre visto acompanhado de Paco, seu amigo e maior fã, e fará de tudo para protegê-lo.

Personalidade: Quer sempre ajudar os outros e é sempre visto usando a sua máscara. El Toro nunca, NUNCA tira sua máscara. No México, é humilhante perder a máscara numa luta e quem tirar a máscara do oponente pode ser desclassificado da luta. Por ser lutador profissional e diversas vezes campeão, El Toro nunca tira sua máscara. Junto com Jackie, sempre faz o possível para proteger as crianças (Paco e Jade), quando essas vão às missões mesmo sem permissão.

Aparência: Quando vai a uma missão ou está lutando, El Toro usa seu uniforme de luta livre. Quando está fora, vai viajar ou qualquer outra coisa, usa outras roupas (normalmente um terno). A única coisa que é sempre usada por El Toro é sua máscara.

Estilo: Luta Livre (Mexicana)

Escola: Desconhecida

Conceito: Luchador Mascarado

Assinatura: Comemora

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 1, Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 4, Computador 2, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 3, Lingüística 2 (inglês)

Antecedentes: Aliados 3, Arena 4, Contatos 1 (Jade/Jackie), Fama 4, Recursos 3, Staff 1 (Paco)

Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 6, Esportes 4

Manobras Especiais: Jump, Throw, Ear Pop, Head Butt, Air Throw, Back Breaker, Bear Hug, Grappling Defense, Pile Driver, Suplex, Disengage, Pin, Air Smash, Breakfall, Sleeper

Combos: Back Breaker – Suplex, Fierce – Throw, Ear Pop – Bear Hug (dizzy), Jab - Pile Driver – Jab

Renome: Glória 9, Honra 6

Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 20

Paco



O maior fã de El Toro quer ser um lutador tão bom quanto seu ídolo quando crescer. Após conhecer Jackie e Jade, vive sempre discutindo com Jade tentando provar que El Toro é o melhor, ao passo que Jade diz o contrário, diz que Jackie é o melhor. Por vezes vai acompanhar El Toro em sua missão e sempre se contenta ao ver El Toro completar uma missão. Quando El Toro luta, está sempre ao seu lado, comemorando, e vibra com cada vitória do lutador mascarado.

Personalidade: Paco é o garoto que sempre é visto do lado de El Toro, não importa aonde ele vá. Paco o acompanha sempre e, quando se junta com Jade, as duas crianças sempre vão tentar ajudar os adultos, embora nem sempre isso seja permitido. Paco sempre vai tentar provar que El Toro é o melhor e sempre confirma o que El Toro diz.

Aparência: O garoto pequeno usa sempre roupas leves, normalmente as calças amarelas e a blusa verde. Embora El Toro use sempre a máscara, Paco não o faz. A possível explicação é porque ele não é ainda um lutador profissional.

Estilo: Luta Livre (Mexicana)

Escola: Desconhecida

Conceito: fã de El Toro

Assinatura: “El Toro é o maior!”

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

Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 2, Manha 1, Lábia 1, Luta às Cegas 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Arena 2, Computador 2, Estilos 1, Lingüística 2 (Inglês)

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 1 (Jackie/Jade), Sensei 2 (El Toro)

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Throw

Combos: Jumping Forward – Jab, Jab – Jab

Renome: Glória 4, Honra 3

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 10

Viper



A ex-ladra, agora “trabalhando honestamente”, Viper, que outrora tentara roubar o Puma Rosa, acabou roubando o talismã da Cobra (pois Jackie tentara roubar o Talismã da Cobra para que a Mão Negra não o fizesse). Após diversos apuros, Viper descobriu o poder do Talismã e conheceu Jackie e então deixou de ser uma ladra. Jade vê Viper como uma super mulher, como a “versão feminina de Jackie” e vê nela um grande ídolo, embora Jackie tente convencê-la de que, sendo ela uma ladra, não é uma boa idéia ser fã dela.

Viper usa todos os seus conhecimentos e habilidades (antes usados para roubar) para ajudar Jackie e os outros quando Jade a contata por telefone (sem Jackie saber ou mesmo quando Jackie a proíbe). Viper vai sempre ajudar na luta contra demônios e outros.

Acredita-se que há certa queda de Jackie por Viper e/ou vice-versa e quando Viper chega muito perto de Jackie e faz certos comentários, Jackie se desconcerta e fica por ora nervoso.

Personalidade: Viper, antiga ladra, agora do lado do bem, usa todos seus conhecimentos para ajudar Jackie e os outros. Gosta de utilizar o Talismã da Cobra, pois assim fica invisível. No futuro, mesmo dizendo ser uma ex-ladra, por vezes Jackie não acredita nela. Viper conhece várias técnicas de invasão, roubos e furtos e utiliza para suas “missões” normalmente roupa preta, o que a faz lembrar um ninja, embora ela não seja um. Em combate, Viper utiliza toda sua agilidade para acabar com os oponentes.

Aparência: uma bela mulher que às vezes utiliza de sua beleza para atrapalhar inimigos ou outras pessoas. Usa roupas que acentuam suas formas e é sempre vista bem vestida.

Estilo: Ninjitsu¹

Escola: Desconhecida

Conceito: Ex-ladra

Assinatura: Aprecia o feito

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 1, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha3, Lábria 3, Luta às Cegas 3, Condução 2, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 1, Computador 4, Investigação 3

Antecedentes: Aliados 2 (Jade), Contatos 1 (Jade/Jackie), Fama 2, Recursos 3

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Wall Spring, Backflip Kick, Double-Hit Kick, Handstand Kick, Foot Sweep, Punch Defense, Kick Defense, Light Feet

Combos: Jumping Forward Kick – Foot Sweep, Handstand Kick – Roundhouse Kick, Double-Hit Kick – Throw

Renome: Glória 7, Honra 5

Chi 5, Força de Vontade 6, Saúde 20

¹ O estilo de Viper, embora seja dito que é o Ninjitsu, na verdade não o é. Viper não possui propriamente um estilo e, apenas para facilitar o jogo, foi adotado como estilo dela o Ninjitsu. Esse foi o estilo adotado porque suas habilidades nos fazem lembrar um ninja: ela consegue invadir casas, museus e outros (como os ninjas) para roubar artefatos e objetos caros. A habilidade de invasão dos ninjas normalmente é para o assassinato, o que difere de Viper, que é apenas uma ladra. Dessa forma, considere o estilo de Viper como o Ninjitsu, mas o Narrador pode mudar qualquer coisa no estilo que não esteja de acordo com Viper ou com seus desejos.

Caras Maus



Valmont

O milionário líder da Mão Negra, inteligente e com ótimas estratégias criminosas. Ganancioso por demais, decide ajudar Shendu com a promessa de que, quando a estátua voltar à vida e levantar sua fortaleza, ele terá um tesouro nunca antes visto ou imaginado.

Valmont está atrás dos Talismãs de Shendu e não vai medir esforços para conseguir pegá-los (embora deixe esse trabalho para seus capangas). Valmont normalmente não vai à missão de campo, embora seja habilidoso e conheça diversos segredos.

Personalidade: Ganancioso e muito esperto, Valmont não mede esforços para conseguir aumentar ainda mais seu dinheiro e poder. Com a promessa de um tesouro maior do que qualquer outro que se tenha notícia, Valmont decide ajudar Shendu e utiliza sua organização criminosa, a Mão Negra, para ir atrás dos Talismãs por Shendu.

Aparência: Embora possua cabelos brancos, não é velho. Utiliza sempre um elegante terno verde e a gravata amarela e costuma amarrar seu cabelo. Também é visto normalmente com uma bengala de ouro, que ele pode usar como arma.

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida

Conceito: Chefão do Crime

Assinatura: Sorri com o canto da boca

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

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

Antecedentes: Aliados 5 (Capangas e Shendu), Fama 3, Recursos 4, Apoio (Mão Negra) 5, Staff 3

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Bengala 4, Arremesso 4

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Wall Spring, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Punch Defense, Power Uppercut, Stepping Front Kick, Wall Spring

Combos: Bengala – Roundhouse Kick, Double-Hit Kick – Foot Sweep, Jumping Short – Throw, Bengala - Bengala

Renome: Glória 8, Honra 3

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Bengala de Ouro (Velocidade +1, Dano +2, Movimento -2) *Dano baseado em Força + Técnica Bengala + Modificador*

Finn



O irlandês comediante e o cérebro da equipe (ao menos o mais inteligente) da Mão Negra. Fanático pelos anos 70, Finn cantava discoteca em casamentos antes de se juntar à Mão Negra.

Quando fala com Valmont, refere-se a ele como “Grande V”.

Personalidade: não é habilidoso, tampouco forte. É mais inteligente que os outros capangas e costuma fazer algumas piadas, quando em luta ou fora delas.

Aparência: usa roupas como as da década de 70, além do medalhão. Tem cabelos ruivos e não é muito alto nem forte.

Estilo: Briga

Escola: Desconhecida

Conceito: Homem da década de 70, Capanga da Mão Negra

Assinatura: "Yeah!"

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 1, Perspicácia 2, Manha 3, Lábia 2, Luta às Cegas 1, Condução 3, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Música (Canto) 2, Computador 2

Antecedentes: Apoio (Mão Negra) 4, Aliados 4 (Valmont, Ratso, Chow, Hak Foo), Recursos 2

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 2, Bastão 1

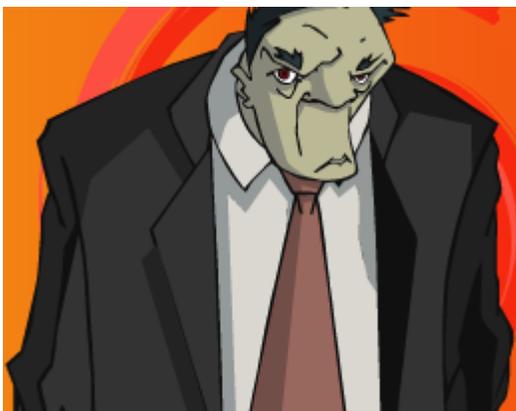
Manobras Especiais: Jump, Throw, Power Uppercut

Combos: Jab – Jab, Forward – Short, Roundhouse – Strong

Renome: Glória 4, Honra 1

Chi 1, Força de Fontade 5, Saúde 14

Ratso



Ratso faz parte da equipe apenas com os músculos. É pouco inteligente, mas adora brinquedos e coisas parecidas. Algumas vezes, chega a lembrar uma criança (de tanto que conhece os brinquedos). É um homem largo, porém não é nada habilidoso. Antes de entrar para a equipe da Mão Negra, estudou e se formou em Física Teórica (o que é estranho, dado o seu baixo QI).

Personalidade: estúpido e lerdo, porém adora brinquedos. Faz tudo que seu chefe manda, não importa o que seja, afinal, não pensa direito. É claro que, quando é perigo certo, Ratso procura evitar o que quer que seja. Está sempre junto com Finn e Chow.

Aparência: Usa sempre um terno barato e a gravata vermelha, além de um curativo no nariz, embora seu nariz não esteja machucado. É alto e corpulento, mas um tanto lento.

Estilo: Briga

Escola: Desconhecida

Conceito: Capanga da Mão Negra

Assinatura: Sorri

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 1, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 1, Luta às Cegas 1, Condução 2, Furtividade 1, Computador 1, Investigação 1, Mistérios 1

Antecedentes: Apoio (Mão Negra) 4, Aliados 4 (Valmont, Finn, Chow, Hak Foo), Recursos 1

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Power Uppercut, Foot Sweep

Combos: Jab – Power Uppercut, Jab – Roundhouse, Strong – Fott Sweep

Renome: Glória 3, Honra 2

Chi 1, Força de Fontade 4, Saúde 15

Chow



O menor membro da Mão Negra, Chow é o carinha que ta sempre vestindo preto e usando seus óculos laranja. Trabalhou numa loja chamada Cabana dos Óculos de Sol, onde foi funcionário do mês três vezes. Antes de se juntar à Mão Negra, sua última ocupação foi ser animador de festas, ou seja, ele era um palhaço. É o mais habilidoso com armas e consegue tirar diversas armas de dentro da sua jaqueta. Chow tem medo de voar, tem medo de altura, viagens espaciais e muitas outras coisas.

Personalidade: Esquentado e com trejeitos orientais, Chow é mais habilidoso com armas e artes marciais do que Finn ou Ratso, mas também é o único que tem medo de altura e de voar. Embora conheça algumas técnicas, não é tão bom

quanto Jackie ou Hak Foo.

Aparência: Baixo e magro, usa sempre roupa preta e óculos amarelo ou laranja.

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida

Conceito: Capanga da Mão Negra

Assinatura: “Arrá!”

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 1, Intimidação 1, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 1, Luta às Cegas 2, Condução 2, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Computador 1

Antecedentes: Apoio (Mão Negra) 4, Aliados 4 (Valmont, Finn, Ratso, Hak Foo), Recursos 2

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Power Uppercut, Punch Defense, Double-Hit Punch, Foot Sweep

Combos: Fierce – Jab, Strong – Strong – Short, Jumping Jab – Roundhouse

Renome: Glória 2, Honra 3

Chi 4, Força de Fontade 3, Saúde 14



Hak Foo

Hak Foo é um grande lutador, tão bom quanto Jackie (ou até melhor). Músculo e extremamente hábil, Hak Foo num combate anuncia todos os seus golpes antes de realizá-los (“leão da montanha ataca coelho indefeso”, quando dá um bote com um golpe

forte contra Jackie ou outro, “urso abraça inimigo”, quando pretende executar um abraço de urso), o que torna fácil prever o que ele vai fazer. Após diversas falhas de Tohru, Hak Foo entrou no lugar dele para comandar os capangas de Valmont quando eles estavam em missão.

Personalidade: É um homem sábio, ótimo lutador, porém anuncia todos seus golpes antes de realizá-los. Obedece às ordens de seu chefe (não importa quem seja) e vai fazer de tudo para conseguir completar a missão.

Aparência: Homem alto, musculoso de cabelos vermelhos e roupa azul. Hak Foo lembra algum oriental pela sua imensa habilidade com artes marciais, embora seu corpo seja bastante diferente dos pequenos e magros orientais.

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida

Conceito: Líder da gangue

Assinatura: Comemora

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 4, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 4, Liderança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Investigação 1, Medicina 1, Estilos 3

Antecedentes: Apoio (Mão Negra) 4, Aliados 4 (Valmont, Finn, Ratso, Chow), Recursos 2

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Bastão 4, Nunchaku 4, Lança 3, Arremesso 3, Armas de Improviso* 1

Manobras Especiais: Jump, Throw, Air Throw, Hair Throw, Triple Strike, Double-Hit Punch, Backflip Kick, Double-Hit Kick, Punch Defense, Deflecting Punch, Backflip, Kippup, Wall Spring, Foot Sweep, Bear Hug

Combos: Jumping Roundhouse – Fierce, Double-Hit Kick – Strong, Double-Hit Punch – Throw, Jumping Fierce – Bear Hug

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20

Shendu



forma de demônio, como quando mudou o Livro das Eras ou quando recuperou os talismãs).

Shendu (estátua)

Mais a frente, em “Demônios”, será encontrada as características de Shendu, além de sua história e outros. Como Shendu faz parte dos vilões (da Mão Negra), então você encontrará aqui a ficha dele (em forma de estátua e em

Atributos (apenas Sociais e Mentais, porque é apenas uma estátua):
Carisma 3, Manipulação 7, Aparência 1, Percepção 6, Inteligência 8, Raciocínio 8

Habilidades: Mistérios 8, Estilos 4, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (Mão Negra e seus irmãos Demônios), Elemental (Fogo) 5

Técnicas: Foco 8

Manobras Especiais: Fireball, Improved Fireball, Yoga Flame

Renome: *Indefinido*

Chi 15, Força de Vontade 12, Saúde *Indefinido*

Shendu (Demônio)

Aparência: Um Dragão enorme, medindo metros de altura, músculo e poderoso.



Atributos: Força 12, Destreza 8, Vigor 12, Carisma 3, Manipulação 76, Aparência 2, Percepção 6, Inteligência 8, Raciocínio 8

Habilidades: Prontidão 7, Interrogação 3, Intimidação 8, Perspicácia 3, Manha 3, Lábia 2, Luta às Cegas 5, Liderança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Mistérios 8, Estilos 4, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (Mão Negra e seus irmãos Demônios), Elemental (Fogo) 5

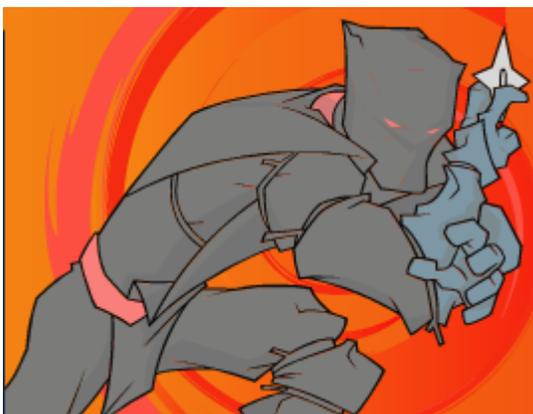
Técnicas: Soco 7, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 10

Manobras Especiais: Fireball, Improved Fireball, Inferno Strike, Repeating Fireball, Yoga Flame, Flaming Fist, Fire Strike, Jump, Throw, Power Uppercut, Flying Fireball, Body Attack

Renome: *Indefinido*

Chi 15, Força de Vontade 12, Saúde *Indefinido*

Shadowkhan (Bando das Sombras)



Ninjas muito rápidos e ágeis, grandes em número e bons em habilidade, mas nunca páreos para Jackie.

Esses ninjas possuem todo um arsenal que um ninja possui (Shurikens, Katanas, roupa com asas, etc.), além de conhecer diversas técnicas de lutas. Costumam aparecer das sombras em grande número, prontos para ajudar os atrapalhados capangas de Valmont.

Obedecem cegamente Shendu e não temem nada. Quando a missão está acabada, eles voltam para as sombras.

Uma observação: embora obedeçam cegamente as ordens de Shendu (que é um Demônio Chinês), os Shadowkhan são todos japoneses (o aço das shurikens, katanas são japoneses, o estilo de luta é japonês, etc.).

Personalidade: Ninjas que aparecem das sombras e fazem o que foi mandado, não importa o que seja ou o que aconteça. Por diversas vezes vão ter que enfrentar Jackie Chan, mas nunca irão conseguir vencê-lo.

Aparência: Ninjas todos iguais vestindo a roupa negra tradicional dos ninjas.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Desconhecida

Conceito: Ninja das Sombras

Assinatura: Nenhuma (volta às sombras)

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 4, Luta às Cegas 4, Furtividade 5, Investigação 3, Mistérios 3

Antecedentes: Irmão das Sombras 5

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Shikan-Ken, Double-Hit Kick, Heel Stamp, Disengage, Shrouded Moon, Speed of the Mongoose, Power Uppercut, Ghost Form (Shadow Form)¹

Combos: Shuriken – Shuriken – Shuriken; Jumping Jab – Shikan-Ken; Katana Jab – Katana Jab; Shuriken – Jumping Short; Double-Hit Kick – Jab

Renome: *Indefinido*

Chi 5, Força de Vontade 3, Saúde 15

Equipamento: Shuriken (infinitas) (Arma de Arremesso) Velocidade +2, Dano -2, Movimento +0 (pode arremessar tantas Shurikens quanto sua técnica Arremesso permitir)

Katana (Espada) Velocidade +1, Dano +3, Movimento +0

➤ Shuriken – São as estrelas Ninja, mas podem ser dardos, ou qualquer outra arma de arremesso cortante incapaz de combater como se fosse faca. São mais irritantes do que mortais, mas podem ser escondidas facilmente e até matar um oponente se usadas por um mestre. Um personagem pode arremessar um shuriken por turno para cada ponto na Técnica Arremesso. Por exemplo, alguém com Arremesso ●●●● pode arremessar cinco shurikens num turno.

➤ Katana – A Katana é a arma favorita do Samurai moderno! Levemente curvadas numa superfície singular, as melhores katanas são um exemplo de design.

¹ Embora o estilo Ninjitsu não permita que se compre a manobra Ghost Form, os Shadowkhan a possuem. Entretanto, elas são um pouco diferenciadas.

Shadow Form funciona, em termos de jogo, iguais à manobra Ghost Form, podendo atravessar paredes e fugir de apresamentos sustentados. Entretanto, em termos de interpretação, ela é diferente: os ninjas, ao invés de se tornarem fantasmas, tornam-se sombras e para se deslocar, as sombras deslocam-se em qualquer matéria (normalmente no chão ou na parede). As sombras aparecem do nada quando os Shadowkhan estão chegando, o que indica sua presença, e somem da mesma maneira quando eles já se foram.

Daolong Wong



Um feiticeiro Chi de Magia Negra (Jade às vezes o chama de “Anti-Tio” por causa disso). Daolong Wong aparece na Segunda Temporada da série (após todos os demônios serem selados em seus portais) para absorver Chi e poderes para conseguir ficar ainda mais forte. Daolong Wong possui três capangas (Gan, Ren e Chui) que invoca quando necessita de ajuda. Mas, quando esses capangas são capturados dentro da urna perdida de Wei Cheing,

Daolong Wong torna Finn, Ratso, Chow e, posteriormente, Hak Foo (que vira Zhen, o quarto guerreiro) seus novos guerreiros.

Embora bastante poderoso, Daolong Wong deseja ficar ainda mais forte, por isso utiliza todo seu arsenal para capturar os Chi de poderosas fontes místicas (sejam os Talismãs, sejam outras fontes).

Na terceira temporada, é o vilão principal e vai entrar numa corrida contra Jackie e os outros para ver quem captura primeiro os poderes dos Talismãs Mágicos.

Personalidade: Daolong Wong é sábio e poderoso, entretanto é bastante ganancioso. Vai fazer de tudo para conseguir capturar todo poder que conseguir. Na terceira temporada, briga principalmente com Tio, pois, como Tio utiliza magia branca e Daolong Wong utiliza magia negra, os dois se tornam grandes inimigos.

Aparência: Daolong Wong tem um olho de cada cor. Seu olho esquerdo é cinza, seu olho direito é verde e ele possui bocas em suas mãos, que ele usa para extrair Chi. Usa sempre a mesma roupa velha e está sempre com seu cajado.

Estilo: Nenhum (Magia Negra)

Escola: Nenhuma

Conceito: Feiticeiro Negro

Assinatura: Mostra aos aliados que “Só a magia derrota a magia”

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábias 1, Luta às Cegas 1, Liderança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Investigação 1, Medicina 3, Mistérios 6, Estilos 3, Lingüística 2 (Inglês, Chinês¹)

Antecedentes: Aliados 4 (seus capangas)

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Esportes 2, Foco 6

Manobras Especiais: Jump, Chi Kun Healing, Fireball², Improved Fireball², Zen No Mind, Chi Push, Regeneration, Telepatia, Leech, Absorb Chi, Call of The Warriors

Combos: Nenhum

Renome: *Indefinido*

Chi 10, Força de Vontade 5, Saúde 20

¹ Daolong Wong fala o idioma que Jackie e os outros falam. Entretanto, ao realizar um feitiço, ele murmura algumas palavras (“Nham Nham Nham...”) no que acredita ser um outro idioma, não conhecido ou entendido pelos humanos.

² Os dois feitiços são atirados pelo seu cajado. Daolong Wong não consegue atirá-los sem seu cajado. Essas duas magias são, na verdade, bolas negras de energia. Em termos de jogo, considere que são Fireball e Improved Fireball, mas elas não podem incinerar nada (porque não são magias de fogo).

Demônios

Além de Shendu, temos ainda seus sete irmãos, completando, no total, 8 demônios. Além de seus dados, temos também a localização do portal de cada um deles, o símbolo deles na caixa Pan Ku (triograma) e o elemento do imortal necessário para mandá-los de volta para o portal e selá-lo definitivamente.

Esses demônios, há séculos, batalharam com os Oito Imortais da China Antiga, que, utilizando a magia Chi boa (magia branca) e utilizando cada um o elemento imortal respectivo, além da caixa Pan Ku, selaram os demônios em seus respectivos portais. Ao utilizar a caixa Pan Ku para selar os demônios em seus portais, somente a caixa Pan Ku pode localizar e abrir novamente os portais para liberar tais demônios.

Ao contrário de seus irmãos, Shendu não foi banido para o mundo dos demônios. O feiticeiro Lo Pei transformou Shendu numa estátua. Em sua nova forma, Shendu perdeu todos seus poderes e esses poderes deram origem aos 12 Talismãs mágicos.

Ritual contra demônios: Todos os demônios possuem saúde indefinida. Isso quer dizer, basicamente, que eles não são destruídos (não morrem). Para vencer uma batalha contra um demônio só há um jeito: bani-los para o reino dos demônios, através do portal. Há uma magia para abrir um portal (Portal Opening) e funciona basicamente assim: o personagem utiliza ingredientes mágicos (pesquisados previamente em livros e/ou outras fontes) e o símbolo do imortal (algum objeto em especial, por exemplo) e então recita os versos do feitiço “Hu mo bu kai vei di tao”. Com os ingredientes previamente preparados (uma poção, uma sopa, um caldeirão para preparar os ingredientes, etc.), ao obter o símbolo do imortal, recita-se os versos do feitiço. O símbolo do imortal brilha (com uma luminosidade verde) e, se o personagem estiver próximo à região do portal, ele atira o feitiço (não precisa necessariamente apontar para algo ou alguém, embora normalmente Jackie ou Thoru aponte o símbolo para o demônio). Com o feitiço pronto, um raio verde sai do símbolo do imortal e abre o portal que puxa o demônio com tamanha força que o arrasta de volta para o mundo dos demônios. O portal é fechado e selado então definitivamente (se usado o símbolo do imortal).

*Como regra opcional, o Narrador pode dizer que, ao realizar o feitiço, mas sem utilizar o símbolo do imortal ou ao utilizar outros ingredientes, o portal se abrirá e puxará o demônio (sem os ingredientes certos, o portal pode não possuir força suficiente para puxar o demônio, que pode realizar um teste de Força contra Força do portal, determinada pelo Narrador) ou então prenderá o demônio dentro do mundo dos demônios (mas, sem o símbolo do imortal, não selará o portal definitivamente e este ficará selado por tempo determinado, de forma que um teste de Foco, ou um teste de Foco + Inteligência ou Raciocínio, ou um teste de Foco + modificador vai determinar o tempo que o portal ficará selado, sendo que, quanto mais sucessos, mais tempo ele ficará selado e, quanto menos sucessos, menos tempo este ficará selado). Se o portal não for selado definitivamente, pode ocorrer que ele se abra após um período de tempo e os demônios são então liberados ou (se o feitiço ocorreu de forma correta, mas sem o uso do símbolo do imortal) será necessário o uso da caixa Pan Ku para abrir o portal (não importa o tempo passado desde que o portal foi selado, pode ser um ano, um mês, um dia, uma hora ou um minuto, se o símbolo do imortal não foi utilizado no feitiço para selar definitivamente o portal, permita sempre que o portal seja aberto novamente ao utilizar a caixa Pan Ku).

Shendu (Demônio do fogo)



O Demônio do Fogo que, após sua “prisão estátua” ser quebrada, virou uma alma sem corpo. Ficou aprisionado no corpo de Valmont durante algum tempo (o suficiente para tentar libertar os outros demônios), mas no final foi banido para o mundo dos Demônios. Shendu é agora um espírito sem corpo e por sua culpa todos os demônios foram libertados, mas foram presos novamente, por isso os outros demônios quiseram se vingar após todos os portais serem selados definitivamente e nenhum deles ficar na Terra.

Personalidade: Extremamente poderoso, calculista, esperto e inteligente. Em forma de estátua, manipulava Valmont para tentar voltar à vida (com seus 12 Talismãs Mágicos), mas acabou sendo destruído por Jade Chan.

Aparência: Shendu tem a aparência de um enorme dragão dourado, porém é apenas um espírito, já que seu corpo (estátua) foi destruído.

Triograma: linha inteira, linha quebrada, linha inteira.

Elemento imortal: espada.

Portal: Hong Kong.

Atributos (apenas Sociais e Mentais, porque é apenas um espírito): Carisma 3, Manipulação 7, Percepção 6, Inteligência 8, Raciocínio 8

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação* 3, Intimidação* *igual ao corpo tomado*, Perspicácia 4, Manha* 3, Lábia* 3, Luta às Cegas* 5, Liderança* 5, Furtividade* *metade do corpo tomado* +3, Sobrevivência* 4, Mistérios 8, Estilos 4, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (Mão Negra e seus irmãos Demônios), Elemental (Fogo) 5

Técnicas: Soco* 5, Chute* 5, Bloqueio* 5, Apresamento* 4, Esportes* 5, Foco 8

Manobras Especiais¹: Fireball, Improved Fireball, Inferno Strike, Repeating Fireball, Yoga Flame, Flaming Fist, Fire Strike, Jump*, Kippup*, Throw*, Ear Pop*, Power Uppercut*, Triple Strike*, Backflip Kick*, Double-Hit Kick*, Foot Sweep*, Punch Defense*, Kick Defense*, Flying Fireball*

Renome: *Indefinido*

Chi 15, Força de Vontade 12, Saúde *Indefinido*

¹ As Manobras Especiais de Shendu só podem ser utilizadas se ele estiver no corpo de alguém (embora só execute as manobras mais fracas como a Fireball, atirando-a pela boca). As Manobras Especiais mais poderosas (Inferno Strike, Yoga Flame) Shendu utiliza somente em sua forma de Demônio/Dragão. A única coisa que o espírito de Shendu pode fazer é atravessar matéria e tomar um corpo. Quando o fizer, Shendu utilizará os atributos Físicos e Sociais da pessoa e poderá usar todas suas habilidades, técnicas e Manobras Especias (habilidades, técnicas e manobras especiais marcadas com * significam que Shendu só pode usá-las se estiver no corpo de alguém).

Dai Gui (Demônio da Terra)



O Demônio da Terra é extremamente grande e utiliza de sua força e apenas dela para destruir. Utiliza de seus poderes para controlar a terra (óbvio) e com isso produz terremotos extremamente poderosos, sua arma ofensiva mais poderosa.

Personalidade: Embora pouco inteligente, é fisicamente muito forte, tenaz e odeia tudo que é belo. Utiliza a força para batalhar e somente isso. Não costuma pensar muito, apenas destrói aquilo que odeia: tudo. Adora provocar destruição em massa.

Aparência: O Demônio da Terra lembra um dragão humanóide marrom muito grande e a cabeça de um cachorro gigante, com grandes chifres em cima dela.

Triograma: três linhas quebradas.

Elemento imortal: flor com fio de lã.

Portal: Cadiz, Espanha.

Atributos: Força 8, Destreza 5, Vigor 8, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 7, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 7, Perspicácia 3, Manha 1, Luta às Cegas 3, Furtividade 1, Sobrevivência 5, Mistérios 5, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios), Elemental (Terra) 5

Técnicas: Soco 8, Chute 4, Bloqueio 2, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 8

Manobras Especiais: Jump, Throw, Stone, Wall, Pit, Buffalo Punch, Head Butt, Shockwave, Maka Wara, Earthquake, Sustain Earthquake, Huge Earthquake, Demon Metamorphose

Combos: Stone – Wall (dizzy), Earthquake – Stone (dizzy)

Renome: *Indefinido*

Chi 12, Força de Vontade 12, Saúde *Indefinido*

Xiao Feng (Demônio do vento)



O Demônio do Vento gosta de dar grandes saltos e utilizar seus poderosos ventos para destruir, embora prefira a liberdade à destruição. Vai sempre lutar para ficar livre do mundo dos demônios e não vai gostar de ser preso após ser libertado...

Personalidade: Ao encher profundamente os pulmões, solta rajadas de vento extremamente poderosas (lembrando furacões ou outros saindo de sua boca). Utiliza as pernas para saltar longe e não é tão habilidoso no combate corporal. Confia na sua habilidade de criar poderosas ventanias e adora a liberdade (fará de tudo para não retornar ao mundo dos demônios). Se ele puder ajudar seus irmãos a serem libertados, ele o fará (a não ser que isso resulte em sua própria prisão).

Aparência: O Demônio lembra um enorme sapo gordo de pele roxa. Possui sobrancelhas grossas e quando enche os pulmões fica mais parecido com um sapo: seu papo se enche e fica muito inchado, lembrando um sapo coaxando. Não é um dos maiores demônios (possui o tamanho de um ser humano um pouco maior que a média), embora nem sempre ande apenas apoiado nas duas pernas.

Triograma: linha inteira, linha inteira, linha quebrada.

Elemento imortal: abanador ou leque.

Portal: Penitenciária de Hollowlands, Austrália.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 1, Luta às Cegas 3, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Mistérios 6, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios), Elemental (Ar) 5

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 8

Manobras Especiais: Jump, Throw, Head Butt, Power Uppercut, Air Throw, Flying Head Butt, Air Blast, Advanced Air Blast, Reversal Air Blast, Vacuum, Demon Metamorphose

Combos: Reversal Air Blast – Air Blast; Flying Head Butt – Air Blast; Vacuum – Air Blast

Renome: *indefinido*

Chi 14, Força de Vontade 11, Saúde *Indefinido*

Bai Tza (Demônio da água)



O Demônio da Água julga ser mais esperta que todos seus irmãos e não agradece Shendu por tê-la libertado. Possui os mais variados tipos de poderes sobre a água, principalmente de controle e criação da água. Quando voltou à Terra, tentou criar um ritual que inundaria a cidade de São Francisco, para recriar uma nova Atlântida.

Personalidade: Bai Tza é cheia de autoconfiança, julga-se muito mais esperta que seus irmãos e não acredita que algum humano pode derrotá-la. Quando luta, utiliza seus poderes sobre a água para derrotar o inimigo e (se este estiver perto dela) pode utilizar os tentáculos ou seus braços para atacar o inimigo.

Aparência: o demônio lembra vagamente uma mulher (azul), com uma longa cauda (lembrando uma sereia) e algumas partes do corpo lembrando um peixe. Sua cabeça lembra a da medusa (por causa dos tentáculos), mas não há nenhuma cobra nela.

Triograma: linha quebrada, linha inteira, linha quebrada.

Elemento imortal: chuchu.

Portal: Coliseu, Itália.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 2, Luta às Cegas 4, Furtividade 2, Sobrevivência 5, Mistérios 7, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios), Elemental (Água) 5

Técnicas: Soco 5, Chute (Cauda) 3, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 8

Manobras Especiais: Jump, Throw, Drain, Drench, Elemental Skin, Elemental Stride, Envelop, Pool, Water Ball, Improved Water Ball, Big Wave, Demon Metamorphose

Combos: Improved Water Ball – Big Wave (dizzy), Drain – Drain (dizzy), Pool – Improved Water Ball

Renome: *indefinido*

Chi 16, Força de Vontade 10, Saúde *Indefinido*

*Bai Tza não possui manobras básicas de chute por não possuir pernas. Ao invés disso, ela possui a manobra básica Caudada (Tail Slash) = Velocidade -1, Dano +1, Movimento +1. Em termos de jogo, considere uma manobra básica de chute.

Tchang Zu (Demônio do trovão)



O Demônio do trovão é grande e extremamente violento. Possui alguns ataques bons, mas seu maior poder ofensivo está em seus raios e trovões. A eletricidade que ele atira contra os oponentes é extremamente forte. Foi banido pelo Imortal Cao Guojiu. Ironicamente, seu portal encontra-se num estúdio de cinema e o Imortal que o banuiu era conhecido por ser um ator.

Personalidade: Tchan Zu é extremamente violento e autoritário e adora batalhar na chuva, já que consegue atrair para si os raios e aumentar a força de seus golpes. Note que, mesmo sendo seus raios tão poderosos, é fácil se proteger deles, pois borracha não conduz eletricidade e, dessa forma, os raios dele não atravessam a borracha...

Aparência: Tchang Zu é alto, forte, muscular e azul, lembrando um humanóide ou um ogro. Usa uma armadura que lembra a armadura Greco-Romana, de cor azul escura e amarela.

Triograma: linha quebrada, linha quebrada, linha inteira.

Elemento imortal: castanholas.

Portal: Estúdios Megagalácticos, San Francisco.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Mistérios 5, Estilos 1, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios)

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 9

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Shock Treatment¹, Hair Throw, Punch Defense, Deflecting Punch, Power Uppercut, Shockwave, Ear Pop, Lightning¹, Psychokinetic Channeling (Eletric Channeling¹), Improved Lightning¹, Thunderbolt, Demon Metamorphose

Combos: Improved Lightning – Improved Lightning (dizzy), Hair Throw – Thunderbolt, Eletric Channeling – Eletric Channeling – Improved Lightning (dizzy)

Renome: *indefinido*

Chi 15, Força de Vontade 10, Saúde *Indefinido*

¹ O Demônio Tchang Zu é capaz de, em uma tempestade, atrair para si os raios e aumentar ainda mais seu poder elétrico. Ao atrair para si os raios (ao levantar para os céus as mãos e se concentrar por uma rodada), na rodada seguinte ele pode utilizar qualquer manobra baseada em eletricidade e esta se tornará ainda mais forte. Em termos de jogo, considere que o dano aumenta de +1 (chuva fraca) até +5 (tempestades extremamente perigosas, com trovões que destruam casas e outros), além de diminuir o custo de qualquer manobra baseada em eletricidade em 1 Chi. Por conseguir tamanho

poder em tempestades, Tchang Zu procura lutar sempre quando chove e, se não estiver chovendo, ele vai tentar provocar uma chuva para conseguir ainda mais poderes.

Po Kong (Demônio da montanha)



Po Kong é o Demônio da Montanha, uma criatura enorme que adora comer principalmente carne humana. Embora não possua poderes tão grandes, seu tamanho compensa tudo que lhe falta. Ela é o maior demônio dentre todos.

Personalidade: Po Kong só pensa em comida, preferencialmente humana, e quando libertada vai tentar comer qualquer um que encontrar. No mundo dos demônios não há o que comer por isso ela vai devorar tudo que conseguir quando libertada. Utiliza seu tamanho para a batalha e, por ser tão grande e gorda, não é tão rápida.

Aparência: Extremamente grande e gorda, com algumas manchas amarelas. Prende o cabelo como os japoneses fazem. Embora seja extremamente grande, seus braços não são tão proporcionais ao corpo.

Triograma: linha inteira, linha quebrada, linha quebrada.

Elemento imortal: tambor (bater três vezes).

Portal: Tóquio, Japão.

Atributos: Força 14, Destreza 4, Vigor 14, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 8, Perspicácia 4, Luta às Cegas 2, Sobrevivência 6, Mistérios 6, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios)

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Maka Wara, Buffalo Punch, Head Butt, San He, Air Smash, Body Attack, Demon Metamorphose

Combos: Body Attack – Head Butt (dizzy), Body Attack – Throw (dizzy), Air Smash – Body Attack (dizzy)

Renome: *indefinido*

Chi 5, Força de Vontade 15, Saúde *Indefinido*

Hsi Wu (Demônio do céu)



O Demônio do Céu não é grande nem tão forte como seus irmãos, mas possui uma agilidade incrível. Hsi Wu voa a grandes velocidades e utiliza de sua esperteza para tentar ganhar uma batalha.

Personalidade: ele sabe que não é grande, mas sabe também que possui grande agilidade e que pode voar bem rápido. Por isso numa batalha usa toda sua habilidade para tentar atacar o inimigo.

Aparência: Hsi Wu lembra uma mistura de homem e morcego. Possui garras em suas mãos e uma cauda de lagarto. Seu corpo inteiro é azul marinho e este é o menor dos Demônios.

Triograma: três linhas inteiras.

Elemento imortal: flauta.

Portal: Estádio do Manchester.

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 1, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3, Luta às Cegas 3, Furtividade 6, Sobrevivência 5, Mistérios 5, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios), Elemental (Ar) 5

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 8

Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Head Butt, Power Uppercut, Slide Kick, Foot Sweep, Diving Hawk, Flying Head Butt¹, Flight¹, Fast Flight¹, Lightness, Demon Metamorphose

Combos: Fast Flight – Jab (em vôo); Flying Head Butt – Power Uppercut – Fast Flight, Jab (em vôo) – Jab (em vôo) – Jab (em Vôo)

Renome: *indefinido*

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde *Indefinido*

¹ As Manobras Flying Head Butt, Flight e Fast Flight de Hsi Wu tem custo zero. Isso porque, por possuir um par de asas, o demônio pode voar sem precisar gastar pontos de Força de Vontade ou Chi antes de atingir o oponente.

Tso Lan (Demônio da Lua)



O Demônio da Lua possui poderes gravitacionais e ele consegue aumentar ou diminuir a gravidade onde está. Quando libertado, realizou um feitiço para deixar toda a lua em total escuridão (grande parte de seu poder vem da lua e com ela toda escura, ele ficaria mais forte).

Embora não seja tão forte, Tso Lan utiliza todos seus poderes quando batalha, deixando seus oponentes flutuando ou extremamente pesados, controlando apenas a gravidade.

Personalidade: Tso Lan não tem bom combate corpo a corpo, mas seus poderes gravitacionais são extremamente fortes e ele utiliza e confia em seus poderes quando em batalha.

Aparência: lembra um mago ou o Drácula com quatro braços, cabelos longos e negros, pele azul clara e olhos vermelhos. Veste um manto vermelho e azul (ou roxo).

Triograma: linha quebrada, linha inteira, linha inteira.

Elemento imortal: flor de lótus.

Portal: espaço cósmico entre a Terra e a Lua.

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 6, Furtividade 6, Sobrevivência 5, Mistérios 8, Estilos 2, Lingüística (Línguas Antigas/Demoníaco/Inglês) 5

Antecedentes: Aliados *Indefinido* (seus irmãos Demônios), Elemental (Terra) 5

Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 9

Manobras Especiais: Jump, Throw, Telepatia, Weight¹, Gravity Changing, Extreme Gravity Changing, Sustain Gravity Changing, Demon Metamorphose

Combos: Mudanças de Gravidade – Mudanças de Gravidade

Renome: *indefinido*

Chi 16, Força de Vontade 8, Saúde *Indefinido*

¹ Embora seja necessário ter as manobras Wall, Stone e Pit para conseguir comprar Weight, o Demônio da Lua não as possui. Seus poderes se baseiam basicamente na mudança da gravidade não em poderes da terra.

Capítulo 3 – Estilos

“Você quer que o Tio vença as forças do mal? Então faça como o Tio está dizendo!”

Tio, brigando com as pessoas quando em batalha contra os Demônios

A seguir, são apresentados três estilos: Luta Livre (utilizado por El Toro Fuerte, o grande lutador do México), Ninjitsu (utilizado pelos Shadowkhans) e o estilo Briga (que não é propriamente um estilo, na verdade, apenas a habilidade intuitiva de socar e chutar, possuído por aqueles que nunca treinaram alguma arte marcial).

Luta Livre

Por mais que Sanbo, Sumô, Luta Livre Nativo Americana e outros estilos sejam comumente designados apenas como “luta livre”, todos eles diferem da luta livre ocidental clássica. Desenhos em cavernas francesas de mais de 15.000 anos ilustram lutas, e resquícios podem ser achados no Egito, na Pérsia e na Suméria, bem como na Grécia Clássica e em Roma, onde era um esporte conhecido.

O estilo se baseia em velocidade, coordenação e força, tendo como principais golpes agarramentos. Costuma ter regras rígidas nas competições, e isso levou muitos de seus estilistas a partirem para o street fighting, onde praticamente tudo é permitido.

Chi inicial: 1

Força de vontade inicial: 6

Soco

Ear Pop (2)

Chute

Bloqueio

Apresamento

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (3), Fish Hook (1), Ground Fighting (3), Improved Pin (2), Iron Claw (4), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Pin (2), Spinning

Pile Driver (3), Sleeper (3), Stomach Pump (3), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)

Esportes

Air Smash (1), Breakfall (1), Flying Head Butt (1)

Foco

Ninjitsu

Ninjitsu, a arte da invisibilidade, surgiu no Japão feudal. Genitora de espíões, assassinos e guerreiros, esta arte enfatiza o combate indireto; seus praticantes dominam a furtividade, manipulação e discrição. Com o uso de técnicas secretas, o ninja afeta diretamente a mente do adversário, confundindo-o e enfraquecendo-o.

Para ser um Ninja com os poderes de Saiminjutsu, o personagem precisa ter o Antecedente Herança de Clã. Isto reflete os anos de estudo no dojô do clã. Sem importar a nacionalidade original do personagem, ele precisa ter este Antecedente para aprender as manobras do verdadeiro Ninja que focam o Chi nas mãos. Apenas para um Ninja com Antecedente 4 ou mais a magia das mãos pode ser ensinada.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Soco

Boshi-ken (2), Ear Pop (2), Head Butt (1), Rekka Ken (5), Shikan-ken (2), Shuto (2)

Chute

Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double-Hit Kick (1), Double-Hit Knee (1), Flying Thrust Kick (4), Handstand Kick (1), Heel Stamp (1)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Maka Wara (4)

Apresamento

Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Disengage (1), Dislocate Limb (2), Eye Rake (1), Hair Throw (2)

Esportes

Drunken Monkey Roll (2), Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)

Foco

Balance (3), Death's Visage (3), Entrancing Cobra (4), Leech (3), Sakki (3), Shrouded Moon (1), Speed of the Mongoose (3), Zen no Mind (3)

Briga

Este Estilo representa a habilidade de lutar instintivamente, sem nenhum treinamento marcial. O personagem sabe apenas brigar, com sua experiência na escola, em brincadeiras com amigos e possivelmente nas ruas.

Este Estilo só pode aprender os Movimentos Comuns (Manobras que tenham "Qualquer Estilo" ou "Outros" na lista de Pontos de Poder). Ele também tem a desvantagem de ter Chi inicial em 1.

A grande vantagem é que o personagem é construído com 25 pontos de bônus (esses 10 pontos extras são para representar os anos em que o personagem não gastou treinando, podendo ser gastos no que ele andou fazendo. Se ele é um policial, pode ter Força de Vontade alta, ou se é um Zen, pode ter Chi alto. Ou ainda pode gastar em Atributos, Habilidades, Antecedentes, Técnicas, Manobras Especiais e Saúde). Mas esses 10 pontos extras não podem ser gastos para aumentar Renome.

Chi inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 4

Conceitos: membro de gangue, brigão das ruas, universitário

Lema: "É o primeiro soco que decide uma briga."

Capítulo 4 – Manobras Especiais

"Só a Magia derrota a Magia."

Tio, explicando que armas de fogo são inúteis contra os poderes demoníacos.

A seguir novas manobras especiais de Soco, Chute, Apresamento, Esportes e principalmente Foco. As manobras de Foco são tantas para abranger todos os poderes dos Demônios, além dos feitiços contra os Demônios do Tio.

Soco

Double-Hit Punch

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Kung Fu, Sumô, Kickboxing Ocidental, Wu Shu 1; Outros 2

O lutador executa uma combinação de dois socos, tentando atingir a cabeça e o peito do oponente.

Sistema: O soco acerta duas vezes, dessa forma, o dano é rolado duas vezes. Oponentes agachados não afetados pela manobra. Oponentes em manobra aérea são atingidos apenas uma vez.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

Triple Strike

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O lutador se recolhe a uma posição defensiva, quase como se estivesse bloqueando, e então parte com dois socos e um chute em qualquer alvo próximo.

Sistema: o lutador rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que infligiram mais dano (assume-se que o terceiro errou o alvo). Por exemplo, o lutador rola o dano para os dois socos e o chute, obtendo um, dois e três

sucessos nos rolamentos de dano. Os golpes que fizeram dois e três pontos de dano são aplicados ao alvo; o soco que teve apenas um sucesso de dano é ignorado.

Os dois socos têm modificador de dano +0; o chute tem um modificador de dano +1. Naturalmente, o dano do chute é calculado usando a Técnica de Chute do lutador, embora o Triple Strike seja uma Manobra Especial de Soco.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

Shikan-Ken (Ninja Knuckle Fist)

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

O Shikan-ken é muito similar ao Jab, mas o ataque tem uma diferença significativa. Muitos socos são projetados com o punho fechado, e têm uma grande área de impacto. Quando desfere o Knuckle Fist, o Ninja não cerra o punho normalmente. Ele eleva o dedo médio e atinge uma pequena área. A menor área de impacto aumenta a força e o dano do soco.

Sistema: Um oponente atacado pelo Knuckle Fist tem que fazer uma Ação Resistida de Força para ver se foi empurrado em um hexágono para trás. O soco causa Knockdown contra oponentes aéreos.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +1 (pode empurrar o oponente para trás em um hexágono)

Movimento: +0

Chute

Flying Kick

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

Pontos de Poder: Kung Fu 2, Jeet Kune Dô, Wu Shu 3, Forças Especiais 4, Outros 5

Manobra tradicional do Kung Fu do Templo Shaolin, mas ninguém a executa tão bem quanto Liu Kang. Ele salta num poderoso chute horizontal, de modo que atinge o oponente tão fortemente que o derruba. Mestres conseguem cruzar o ar por até cinco metros, mas alguns já foram além.

Sistema: causa Knockdown, se causar dano, a menos que o oponente Bloqueie. É uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +2

Heel Stamp

Pré-requisitos: Chute ●, Esportes ●

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Outros 3

O Heel Stamp é designado para criar distância entre o Ninja e o inimigo que o pressiona. O Ninja ergue sua perna para frente e chuta, com o seu calcanhar no peito ou braços de bloqueio de um oponente próximo. Os dois guerreiros são propelidos para longe um do outro.

Sistema: O Ninja causa um dano muito pequeno com o Heel Stamp; a manobra é primariamente usada para ganhar espaço ou preparar algum golpe ofensivo para o próximo turno (ou empurrar o oponente em um penhasco, para uma cuba de ácido

sulfúrico, etc.). O Ninja se move em um hexágono para trás, e o alvo se move na direção oposta.

O alvo é movido numa distância em hexágonos igual a (Força + Esportes do Ninja) menos a Força do alvo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: -4

Movimento: -1

Apresamento

Disengage

Pré-requisitos: Apresamento ••, Esportes ••

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Lua, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pankration, Sanbo 2; Tai Chi Chuan 3; Outros 4

Essa manobra utiliza a flexibilidade e rapidez do lutador, habilitando-o a se livrar de um agarrão de um oponente.

Sistema: Um lutador pode usar essa manobra durante qualquer turno em que estiver preso num Apresamento Sustentado. Quando executar, o personagem rola uma segunda tentativa para escapar do golpe. Entretanto, para esse segundo rolamento o lutador rola sua Destreza contra a Força do oponente. Se escapar e ainda tiver Movimento sobrando, o personagem pode se mover para longe do oponente.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Pin

Pré-requisitos: Apresamento ••

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

Quando o oponente está caído ou atordoado, um bom recurso é cair sobre ele, prendendo-o num poderoso apresamento. Essa Manobra é muito usada em ringues de Jiu Jitsu.

Sistema: É um Apresamento Sustentado. Para funcionar, a vítima deve estar Atordoada ou sofrendo os efeitos do Knockdown, e o atacante deve causar 2 pontos de Dano no primeiro turno. O personagem ganha +3 dados no teste de Força para manter esse Apresamento.

Custo: 1 Força de Vontade no primeiro turno

Velocidade: -1

Dano: +2 (no primeiro turno)/+0 (turnos seguintes)

Movimento: +1 (no primeiro turno)/Nenhum (turnos seguintes)

Sleeper

Pré-requisitos: Apresamento •••

Pontos de Poder: Lua 2; Baraqah, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 3; Forças Especiais, Sumô 4; Outros 5

O wrestler apresa seu oponente e rapidamente posiciona-se atrás dele, simultaneamente prendendo seus braços envolta do seu pescoço e cabeça. Nas posições

ele massageia os pontos de pressão no escalpo e comprime a artéria que envia sangue para o cérebro. Eventualmente a falta de circulação causa a perda de consciência do oponente.

Sistema: Se o personagem puder manter o oponente por três turnos, incluindo o primeiro, ele automaticamente atordoará o oponente. É um Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Força de Vontade somente no primeiro turno

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Um

Esportes

Backflip

Pré-requisitos: Esportes ●●●

Pontos de Poder: Capoeira, Jeet Kune Dô, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 2; Outros

4

Essa Manobra acrobática dá ao lutador uma excelente manobra evasiva de recuo, muito semelhante às manobras executadas por diversos ginastas. O lutador começa pulando para trás, colocando as mãos no chão, pulando novamente para trás, recolocando os pés no chão e assim por diante, até terminar seu movimento.

Sistema: O personagem deve se movimentar em uma linha hexagonal reta. Durante essa Manobra, o lutador não pode ser atingido, somente antes ou depois.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Breakfall

Pré-requisitos: Esportes ●

Pontos de Poder: Jiu Jitsu (grátis); Aikidô, Baraqah, Capoeira, Luta Livre, Pankration, Tai Chi Chuan 1; Outros 2

Consiste na técnica de, ao ser arremessado, jogar o próprio corpo, rolando e amenizando o dano sofrido. É ótima para proteger o pescoço, que é uma parte muito vulnerável ao ser arremessado.

Sistema: Essa Manobra não requer uma Carta de Combate. Toda vez que o personagem sofrer qualquer Dano por impacto e queda (como Throw e similares), ele anula 1 ponto de Dano para cada sucesso no teste de Destreza + Esportes.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Light Feet

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Jump

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô, Lua, Ninjitsu Espanhol 3; Outros 5

Após treinar sua pernas para correr mais rapidamente, e saltar mais alto, o lutador o faz, mesmo que não perceba. No entanto, esse treinamento é muito duro. Quando se esforça, o lutador não tem como não perceber a mudança, mas isso é muito cansativo.

Sistema: Essa Manobra não precisa de Carta de Combate. Ela garante +1 de Movimento para todas as Manobras de um personagem. Opcionalmente, ou num momento de desespero, um personagem pode gastar 1 Força de Vontade e adicionar +3 de Movimento ao invés de +1.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: +1/+3 (Veja descrição acima)

Body Attack

Pré-requisitos: Esportes ●●●

Pontos de Poder: Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sumô 1, Capoeira 2, Outros 3

O lutador corre até o oponente e o ataca utilizando todo o corpo. Pessoas grandes utilizam de seu corpo grande para causar dano maior, enquanto pessoas pequenas não infligem tanto dano com essa manobra.

Sistema: O usuário da manobra corre até a vítima e usa todo seu corpo e peso para acertar o oponente. Não é uma manobra tão rápida, mas possui bom movimento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: +3

Foco

Portal Opening

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Não avaliado

Para banir os demônios da Terra, Tio utiliza ingredientes e o símbolo do imortal para abrir um portal e mandar o demônio direto da Terra para o mundo dos demônios. Quando o demônio cruza o portal, este é fechado e selado definitivamente, não podendo mais ser aberto.

Sistema: Ao reunir todos os ingredientes e o símbolo do imortal, o personagem pode, ao recitar as palavras do ritual, abrir um portal para o demônio. Cada demônio possui um símbolo do imortal diferente. A manobra demora de duas a três rodadas para abrir o portal e se o usuário da manobra receber dano (perder a concentração), a manobra é interrompida e deve ser iniciada novamente. Após jogar a carta de combate, o personagem pode interromper a qualquer momento a manobra, mas ela deverá ser usada duas ou três rodadas seguidas para ter efeito. O Chi utilizado é gasto na última rodada que se utiliza a manobra, quando o portal é selado. Se a manobra for interrompida antes, o Chi não é gasto. Essa manobra não recebe bônus/penalidades por utilizar ingredientes, fetiches e materiais.

Custo: 1 Chi (obrigatório, para fechar o portal)

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Telepatia de Longa Distância

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Telepatia

Pontos de Poder: Kabaddi 3, Outros 4

Tio utiliza essa manobra raramente e quando o faz, faz para comunicar-se ou ver o que se passa a grandes distâncias. Ao utilizar uma bola de cristal ou caldeirão,

incensos, um círculo de magia desenhado no chão, um cristal na testa, um objeto pessoal do alvo, Tio é capaz de comunicar-se com ele não importa onde esteja (pode estar do outro lado do mundo ou mesmo no mundo dos demônios).

Sistema: após entrar em estado profundo de meditação e recitar as palavras do ritual, o personagem entra em transe e é capaz de ficar assim por quanto tempo for necessário. O alvo aparece na bola de cristal ou no caldeirão, mostrado aonde este se encontra (da mesma forma que se assiste à televisão). O personagem não pode abrir os olhos para ver o que se passa, entretanto pode enxergar o que acontece mantendo a concentração. Se desejar, pode comunicar-se com o alvo, não importa onde este estiver. Pode estar do outro lado do mundo, no mundo dos demônios ou onde mais precisar. É gasto 1 Chi para conseguir criar uma imagem da pessoa que esteja no mesmo plano do usuário da manobra e, enquanto for mantida a concentração, não é necessário gastar mais Chi para observar/falar com o alvo. Se estiver em outro plano de existência ou em outro planeta, os custos variam (Narrador decide, recomenda-se: 2 a 3 Chi para contatar alguém em outro planeta ou na lua, e 3 a 5 Chi para alguém em outro plano de existência, como no mundo dos demônios). Os pontos de Chi são gastos apenas no primeiro turno e, caso o personagem perca a concentração, ele deve gastar mais pontos de Chi para criar novamente a imagem ou para falar com ele. O custo da manobra não diminui ao utilizar fetiches, materiais e ingredientes.

Custo: veja descrição acima

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Proteção contra Demônios

Pontos de Poder: Não avaliado

Ao utilizar algumas poções, Tio é capaz de criar um círculo de proteção em volta do local onde esteja (normalmente protegendo sua casa/loja). Dessa forma, nenhum demônio consegue atravessar a barreira mágica do local.

Sistema: ao criar a magia, o personagem deve demarcar todo o espaço onde o círculo de proteção ficará ativo. A barreira mística protege qualquer demônio de atravessá-la (não importa se este esteja disfarçado ou não). O demônio poderá cruzar a barreira quantas vezes quiser se for convidado por alguém a entrar (a pessoa que convida o demônio não pode estar hipnotizada ou com a mente controlada e deve convidar o demônio de livre e espontânea vontade, mas não é necessário que saiba que a pessoa convidada é, na verdade, um demônio). A magia fica ativa indefinidamente. Ao criar a barreira mágica, é gasto 1 Chi e esse Chi não é recuperado enquanto a barreira estiver protegendo o local. A qualquer momento, o personagem pode decidir recuperar o Chi e a magia vai se dissipar.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Demon Metamorphose

Pré-requisitos: *Ser um Demônio*

Pontos de Poder: Não-avaliado

Todos os demônios (exceto Shendu, que não possui um corpo) podem se transformar em uma pessoa, embora nem todos o façam e nem tem vontade de fazer. Hsi Wu se transformou numa criança para enganar Jade e recuperar sua cauda e Xiao Feng se disfarçou de prisioneiro enquanto estava na cadeia. Não é comum ver um demônio disfarçado de pessoa, eles só o fazem quando é extremamente necessário.

Sistema: Quando acha necessário, o Demônio se concentra em como vai querer ficar (pensa em sua aparência) e se transforma, podendo ficar assim o tempo que quiser ou que for necessário. Com a mudança, o Demônio pode mudar suas características físicas (não pode aumentar nenhum atributo físico, pode mantê-lo ou diminuí-lo) e sua aparência (pode aumentá-la, chegando até um máximo de 5). É necessário lembrar que, embora eles agora pareçam humanos, eles ainda são demônios. Portanto, magias contra demônios sempre funcionam contra eles. Os demônios podem se transformar em humanos enquanto batalham, mas isso nunca foi visto (eles podem lutar em seus corpos e se transformar em demônios, mas nunca se transformar em humano para batalhar).

O Demônio só gasta 1 Chi para se transformar em humano. Quando achar necessário, ele pode retornar a ser Demônio (o que gasta uma rodada), mas sem pagar nada.

Custo: 1 Chi (para se transformar em demônio)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Flaming Fist

Pré-requisitos: Soco •, Foco •, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 2

O elemental do fogo pode envolver suas mãos em chamas por um curto período de tempo, causando dano adicional pelo fogo. Seus punhos queimam no momento em que acerta o oponente e então se apagam após o golpe ter se realizado.

Sistema: Adicione o modificador de Dano abaixo aos Socos básicos. O jogador deve selecionar a carta do Soco básico e executar o Flaming Fist com ela. O Flaming Fist não afeta Velocidade ou Movimento da manobra, somente o Dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +3

Movimento: Veja descrição acima

Fire Strike

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental •••, Flaming Fist

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 3

Uma longa língua de fogo se estende das mãos do elemental, queimando qualquer coisa que fique no caminho. Muitos elementais soltam chamas das suas mãos, mas outros o fazem de outras partes de seus corpos. A chama se estende numa linha reta a partir do lutador.

Sistema: O personagem usa os modificadores abaixo para produzir uma longa língua de fogo que causa efeito numa “linha da morte” na arena. O lutador usa sua Técnica Foco para determinar o alcance da chama, em hexágonos. O Fire Strike ocupa uma linha reta, e como o Yoga Flame, ocupa os hexágonos durante o turno de combate. O dano é aplicado a qualquer personagem que esteja nos hexágonos afetados.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

Earthquake

Pré-requisitos: Foco ••••, Elemental (Terra) •••, Força 3

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 4

Ao bater uma ou as duas mãos no chão, o Demônio Dai Gui é capaz de criar poderosos terremotos, a fim de atacar e derrubar seus inimigos ou simplesmente destruir coisas.

Sistema: A manobra exige que o personagem bata no chão com as mãos. A partir do local onde a mão encostou-se ao chão, uma linha reta se estende do usuário da manobra até o alvo desejado. O alcance da manobra é de Raciocínio + Foco, a velocidade da manobra é Destreza + Modificador e o dano é Força + Foco + Modificador. A manobra só atinge oponentes que estejam em contato com o chão (não afeta personagens em manobras aéreas). Se o personagem quiser, ele pode aumentar o alcance da manobra em +1 para cada ponto de dano a menos (-1 ponto de dano e +1 alcance). Essa manobra derruba qualquer pessoa que esteja nos hexágonos afetados, a não ser que estejam utilizando San He ou, se o Narrador permitir, que passem num teste difícil de Destreza ou Esportes. A manobra não pode ser mantida por mais de uma rodada, mas pode ser jogada várias vezes seguida.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -3

Dano: +5

Movimento: Nenhum

Sustain Earthquake

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental (Terra) ●●●, Earthquake

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 4

Após conseguir criar poderosos terremotos, o Demônio Dai Gui desenvolveu sua manobra para conseguir manter por mais tempo seus terremotos, a fim de causar mais destruição.

Sistema: A manobra é semelhante ao Earthquake, exceto pelo fato que pode ser mantida por mais de uma rodada. O jogador joga a carta de combate paga 2 Chi no primeiro turno. A partir daí, ele pode manter a manobra (considere que ela fica ativa, não considera a velocidade), contanto que não perca a concentração ou tire a mão do chão. A cada três rodadas que se passam após a primeira e jogador quiser manter a manobra, ele deve pagar mais 1 Chi. Se a manobra for interrompida ou quebrada, o jogador deve jogar a carta de combate novamente e pagar os 2 Chi novamente.

Custo: 2 Chi (na primeira rodada) / 1 Chi (a cada três rodadas)

Velocidade: -4 (na primeira rodada)

Dano: +5

Movimento: Nenhum

Huge Earthquake

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Elemental (Terra) ●●●●, Earthquake

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 5

Para aumentar a onda de destruição, o Demônio Dai Gui conseguiu criar terremotos ainda mais fortes e com uma maior área de destruição.

Sistema: A manobra é semelhante ao Earthquake, porém possui modificadores e alcance diferente. A partir do personagem, num raio de Força + Foco/2 hexágonos, todos hexágonos são afetados pela manobra Huge Earthquake, o que o torna extremamente poderosa. Entretanto, é uma manobra mais lenta que muitas outras. A manobra não pode ser mantida, mas pode-se jogá-la repetidas vezes.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -5

Dano: +6

Movimento: Nenhum

Pit

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental (Terra) ●●, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

Ao tocar na terra, o elementalista consegue criar um buraco muito profundo. Geralmente, esse buraco é criado bem embaixo de um oponente, embora regras de torneios não permitam tal tipo de ataque.

Sistema: Um buraco é criado no hexágono alvo. Quem estiver no hexágono sofre Dano pela queda, e pode tentar subir usando Movimento com -4 de Velocidade. Um personagem que esteja numa Manobra Aérea não é afetado. O usuário deste poder perde 1 ponto temporário de Glória. Para funcionar, o elementalista deve estar em contato com a terra.

O buraco tem (5 + Foco) pés de profundidade.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

Stone

Pré-requisitos: Foco ●●, Soco ●●, Elemental ●●, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

O elementalista forma uma pequena rocha e arremessa pelo ar em direção ao seu alvo.

Sistema: É um ataque de projéteis, muito similar à Fireball ou Ice Blast. Quanto mais Foco o elementalista tem, maior a pedra é. Como a pedra é arremessada, essa Manobra de Foco usa Força no lugar de Inteligência para determinar o dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Força + Técnica Foco

Movimento: Nenhum

Wall

Pré-requisitos: Foco ●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

Simple e efetivo. O elemental cria uma sólida parede de terra que vem do solo, e acerta um oponente ou bloqueia seu ataque.

Sistema: O elemental seleciona um hexágono qualquer onde ele vai criar a parede de terra. O alcance desse poder é igual a Percepção + Foco. Qualquer um no hexágono no momento em que o poder é invocado sofre o dano listado abaixo. Assim sendo a parede deve ser driblada ou derrubada. Como na Manobra Especial Pit, o elemental deve estar em contato com a terra para que a manobra seja efetiva.

Uma parede tem um nível de Saúde igual ao Foco do Elementalista, e um Vigor igual ao seu Antecedente Elemental.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

Air Blast

Pré-requisitos: Soco ●, Foco ●●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O elementalista pode convocar uma explosão de ar e dirigi-la contra seus oponentes. Esta rajada surge do nada e freqüentemente pega oponentes desatentos sem defesa.

Sistema: O usuário do Air Blast deve ter uma linha de visão limpa até o alvo. O alcance da rajada é igual à Inteligência + Antecedente Elemental, em hexágonos. Enquanto o Air Blast é tratado como um projétil, ele não é visível aos olhos comuns. Apenas aqueles lutadores que fizerem um deste de Luta às Cegas com sucesso (Percepção + Luta às Cegas) podem tentar interromper este ataque com sua própria manobra.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -1
Dano: +3
Movimento: Nenhum

Vacuum

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Um dos mais perigosos dos poderes elementais. O atacante pode temporariamente remover o ar de uma pequena área. Quando esse poder é efetivo, o lugar tem um barulhento som similar ao de um trovão, pelo som da torrente de ar na atmosfera para preencher o vácuo. Qualquer alvo na área afetada vai sentir o ar sugado de seus pulmões, e simultaneamente o ar ao redor dele pressiona todo o seu corpo.

Sistema: O usuário deste poder escolhe um hexágono para ser o hexágono alvo. Qualquer lutador nesse hexágono deve ser bem-sucedido num teste de Vigor, ou estará automaticamente atordoado no turno seguinte. Ele então sofre o dano de acordo com os modificadores abaixo.

Elementalistas do ar não são afetados por este poder. Um alvo com Velocidade maior pode interromper e se mover para fora do hexágono afetado antes do vácuo se formar.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -2
Dano: +2
Movimento: -2

Advanced Air Blast

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O Demônio Xiao Feng consegue atirar rajadas de ar extremamente poderosas, arrastando oponentes e tudo o mais que estiver em seu caminho. Normalmente antes dessa manobra, ele enche os pulmões (é quando seu papo incha e ele lembra um sapo) para depois atirar a manobra.

Sistema: O usuário do Advanced Air Blast não precisa ter uma linha de visão limpa até o alvo, ele pode atirar a manobra para qualquer direção. O alcance da rajada é igual à Inteligência + Antecedente Elemental + Foco/2, em hexágonos (3 linhas de hexágonos, uma adjacente à outra). É impossível se esquivar dessa manobra se o oponente ficar em seu caminho. Oponentes em manobras aéreas ou de agachamento são afetados normalmente. O usuário deve fazer um teste de Foco contra Força para cada oponente dentro do alcance da manobra. Cada sucesso a mais que o oponente empurra o oponente em um hexágono para trás.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -3
Dano: +5
Movimento: Nenhum

Reversal Air Blast

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Air Blast, Vacuum

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O Demônio Xiao Feng consegue, ao invés de atirar rajadas de ar, sugar todo o ar para dentro dos seus pulmões. Ele abre a boca e suga o tanto de ar que conseguir. Junto com o ar, ele engole tudo o mais que não estiver bem preso ao chão: chaves, grama, moedas, objetos pequenos, etc. além de arrastar objetos grandes como armários, sofás, etc. Embora a manobra não cause grande dano, ela é boa para puxar objetos para perto do demônio, além de aumentar a força de rajadas de ar.

Sistema: o usuário da manobra suga todo o ar que conseguir de três linhas retas hexagonais de alcance Inteligência + Antecedente Elemental. A manobra causa pouco dano, mas puxa adversários para perto do usuário. Para isso, é necessário um teste de Foco do usuário contra Força do oponente e cada sucesso a mais do usuário puxa o oponente dois hexágonos na direção do usuário.

O usuário pode encher seus pulmões por até 5 rodadas consecutivas e para cada rodada que puxa o ar para dentro de seus pulmões, mais forte fica sua próxima manobra (que deve ser Air Blast, Advanced Air Blast ou semelhantes). Para cada rodada que o usuário puxa o ar, a manobra seguinte aumenta o dano em +2 (podendo chegar até um máximo de +10!).

Custo: 1 Chi (humanos), Nenhum (Xiao Feng)

Velocidade: -2

Dano: -5

Movimento: Nenhum

Drain

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Um verdadeiro poder cruel, Drain faz com que o alvo comece a desidratar e enfraquecer. A água mantida pelo corpo do alvo é realmente expelida pelos poros dele. Um Street Fighter não pode nem estar ciente de que está sendo desidratado, até deixar. Lutadores afetados parecem brilhar com suor, mesmo em tempos extremamente frios.

Sistema: Este é um ataque de projétil similar à Fireball, e pode ser esquivado, apesar de que não há sinal exterior de um projétil. Personagens que consigam sucesso em um teste de Percepção + Mistérios irão notar o projétil.

Um alvo golpeado sofre um ponto de dano, sem levar em consideração o Vigor ou Bônus de absorção. No próximo turno, o alvo também sofrerá penalidades de -1 Velocidade e -1 Movimento.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: Um (sem Absorção, sem Vigor)

Movimento: -1

Drench

Pré-requisitos: Soco •, Foco ••, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

Uma porção do corpo do elementalista se transforma em um grande punho e chicoteia o alvo. Este poder costuma se originar do braço esticado do lutador, mas pode ser projetado de qualquer parte do corpo, tal como de trás da cabeça (o que torna o Drench imprevisível).

Sistema: O alcance do Drench é igual à Inteligência + Técnica de Foco do elementalista. Esta é uma manobra baseada em Foco; mas de qualquer forma, o dano é determinado de acordo com a Técnica de Soco do lutador e os modificadores abaixo.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: -2

Elemental Skin

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental ●●●●

Pontos de Poder: Elemental (qualquer) 5

O elementalista é capaz de transformar seu corpo em essência elemental na qual é especializado. Os efeitos variam mas sempre são por um curto tempo, durante o qual o lutador costuma terminar com seu oponente azarado.

Sistema: Os modificadores abaixo se aplicam no combate contra elementais de diferentes tipos. Estes efeitos duram por um número de turnos igual à Técnica de Foco do elemental.

- Fogo: Qualquer um que ataque o elementalista nesta forma pode sofrer dano por atingi-lo (similar ao Maka Wara). O elementalista usa sua Técnica de Foco para determinar o dano. O Vigor do atacante é aplicado na defesa como de costume. Qualquer soco, apresamento ou chute do elementalista possuem um adicional de +1 Dano no modificador.

- Água: Qualquer ataque que cause dano ao elementalista nesta forma tem um sucesso no dano final subtraído (ex: se alguém atingir o elemental da água com quatro de dano, o elemental sofrerá apenas três de dano).

- Ar: Toda Manobra Aérea contra o elementalista do ar sofrerá -2 de penalidade no modificador de Dano do ataque. Todo ataque de projétil semelhante à Fireball causa um ponto de dano a menos (similar ao efeito da Água, acima).

- Terra: Todos os ataques de soco ou chute dirigidos contra o elementalista sofrem uma penalidade de -2 no modificador de dano do ataque. Quando nesta forma, o elemental não pode ser arremessado e não é afetado por Knockdowns.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Variável. Ver acima

Movimento: Nenhum

Elemental Stride

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental ●●●●●

Pontos de Poder: Elemental (qualquer) 4

Similar ao Yoga Teleport, exceto que o elementalista se mescla em seu elemento e viaja através disto para aparecer magicamente em outro lugar. O mesmo elemento deve estar também nesta segunda área. Deste modo, um elemental da água pode se dissolver em uma poça de água apenas para surgir repentinamente em outra no próximo turno.

Sistema: Este poder não tem limite de alcance considerando a maioria de mapas de combate. Lutadores que executarem esta manobra ressurgem no final do mesmo turno que desapareceram.

Fora de combate o elementalista pode se mover invisível através do seu elemento por um alcance de (Vigor + Foco) milhas por hora.

Custo: 1 Chi (fora de combate o custo de Chi é 1 por hora viajada)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Veja descrição acima.

Envelop

Pré-requisitos: Foco ●●, Apresamento ●●, Elemental ●●●, Drench

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Este poder produz dois punhos similares ao produzido pelo Drench. Estes poderes tentam prender o alvo, e se conseguirem, o contornarão completamente. Um

lutador que sofra o Envelop começará a se afogar. Muitos elementalistas sustentam este poder até que o alvo seja derrotado. Elementalistas cruéis o sustentam por muito tempo.

Sistema: O Envelop é muito parecido com uma Manobra de Apresamento. Se dois lutadores estão num Apresamento Sustentado no mesmo hexágono, ambos são afetados. A cada turno o alvo deve ser bem-sucedido num teste de Vigor para não ficar atordoado pela falta de oxigênio.

O alcance do Envelop é igual à Técnica Foco do lutador, em número de hexágonos, e requer uma linha de visão sem ninguém no caminho.

Envelop é um Apresamento Sustentado e pode ser mantido por um número de turnos igual à Técnica Foco do Elemental. Se a linha de visão é obstruída, o Envelop se dissipa. Diferente de Apresamentos Sustentados, o alvo pode se mover e lutar normalmente, mas com Velocidade -2.

Custo: 1 Chi (somente no primeiro turno)

Velocidade: -2

Dano: +1 (no primeiro turno), -1 a cada um dos seguintes turnos

Movimento: -2

Pool

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental (Água) ••••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

O elementalista dissolve o próprio corpo numa poça d'água. Nesta forma, ele pode se arrastar, podendo passar por frestas, grades ou tubulações, mas não pode escalar ou subir coisa alguma. Mesmo estando em estado líquido, o elementalista ainda terá controle sobre sua coesão.

Sistema: Ao realizar essa Manobra, o personagem não será afetado por Manobras físicas, somente por projéteis. No entanto, ele poderá apenas se movimentar.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Water Ball

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental (Água) •••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

O personagem se concentra e atira uma bola de água no oponente. A manobra lembra a Fireball que muitos já usaram, mas não é uma bola de fogo. Alguns acreditam que se possa apagar incêndios ou afogar vítimas com essa manobra.

Sistema: A manobra é exatamente igual à Fireball, em termos de jogo. Entretanto, por motivos óbvios, não incendeia nada. Pode ser usada contra fogo (se atiradas contra projéteis de fogo, como a Fireball ou Yoga Flame, faça um teste de Foco contra Foco do oponente para ver se a Water Ball dissipa o projétil do oponente. Nesse caso então, considere que o projétil desapareceu e não causou nenhum dano) ou para afogar as vítimas (caso a manobra cause algum dano, permita que o oponente realize um teste de Vigor ou Destreza para se proteger/esquivar-se da água para que ela não entre em seus pulmões). Caso o oponente seja afogado, nas próximas duas rodadas role o dano com o modificador -2. Se o oponente não for afogado, role apenas o primeiro dano com modificador +1.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +1 / -2, nas duas próximas rodadas (se o oponente afogar-se)

Movimento: Nenhum

Improved Water Ball

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental (Água) ●●●●

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Da mesma forma que a Water Ball, essa melhorada manobra é apenas mais forte e mais rápida.

Sistema: A Manobra é semelhante à Water Ball, exceto por possuir modificadores maiores e causar dano a qualquer oponente atingido (exceto se este bloquear).

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +3 / +0, nas duas próximas rodadas (se o oponente afogar-se)

Movimento: Nenhum

Big Wave

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental (Água) ●●●●●, Water Ball

Pontos de Poder: Elemental (Água) 4

Bai Tza utiliza seus poderes de água para atacar e destruir. Com essa impressionante manobra, ela consegue criar uma enorme onda a partir dela para atacar e destruir todos no seu caminho. Pessoas desprevenidas podem se afogar facilmente com essa manobra.

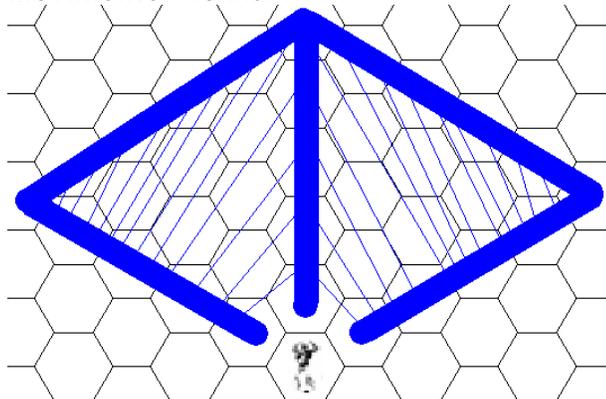
Sistema: A manobra cria a partir do usuário uma enorme onda que se estende por até Foco + Elemental (Água) hexágonos, seguindo três linhas hexagonais adjacentes ao personagem, ligadas uma a outra. A manobra cobre de água cada hexágono durante 1 rodada, depois é dissipada. A altura da água em cada hexágono é igual ao Antecedente Elemental, em metros. Personagens que estejam em manobras aéreas não são afetados, mas outros são afetados e devem passar num teste de Vigor, Destreza ou Esportes (de acordo com o Narrador) para impedir que se afoguem. Caso se afogue, o personagem recebe dano durante as três próximas rodadas. Se a saúde de um personagem ficar negativa enquanto toma dano por afogamento, o personagem morre.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +5 / -1 nas próximas três rodadas (se o oponente afogar-se)

Movimento: Nenhum



Alcance da Manobra Big Wave

Lightning

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

Ao invés de canalizar eletricidade em oponentes próximos, o kombatente dispara uma rajada elétrica contra um alvo distante.

Sistema: possui um alcance igual Inteligência + Foco, e pode ser esquivado.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2
Dano: +3
Movimento: Nenhum

Psychokinetic Channeling (Eletric Channeling)

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Aikidô, Baraqah, Silat 4; Outros 5

Se concentrando, o Street Fighter pode enviar sua energia psíquica (elétrica) para seus socos e chutes comuns, aumentando os danos causados por eles. Uma estranha aura azul pode ser vista no ponto de impacto.

Sistema: Essa Manobra pode ser jogada com qualquer soco ou chute básico, a única diferença é que se gasta 1 Chi e se soma +2 ao Dano do ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0 (Veja descrição acima)

Dano: +2 (Veja descrição acima)

Movimento: +0 (Veja descrição acima)

Improved Lightning

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Lightning

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

Após aprender o Lightning, o personagem pode atirar rajadas elétricas ainda mais poderosas.

Sistema: Funciona de forma igual ao Lightning, exceto que possui modificadores maiores.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: Nenhum

Thunderbolt

Pré-requisitos: Foco ●●●●●, Improved Lightning

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 5

Um poderoso e mortal raio é atirado pelo demônio Tchang Zu. O raio se torna mais poderosos ainda quando em uma tempestade.

Sistema: funciona de forma similar ao Improved Lightning, exceto que possui modificadores ainda maiores.

Ainda possui outro efeito: em tempestades, o usuário da manobra pode “puxar” para si os raios e aumentar ainda mais o poder dessa manobra (aumenta o dano de +2 até +7, dependendo da tempestade e diminui o custo da manobra em 1 Chi se essa manobra for utilizada logo após a absorção do raio).

Custo: 2 Chi (ver descrição acima)

Velocidade: -2

Dano: +8 (ver descrição acima)

Movimento: Nenhum

Flight

Pré-requisitos: Esportes ●, Foco ●●, Elemental (Ar) ●●●

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 2

Com esse poder, o elementalista é capaz de voar em alta velocidade para qualquer direção.

Sistema: Ao acionar esse poder, o personagem não pode fazer nada, exceto Bloquear. Nos próximos turnos, o personagem pode se mover e lutar normalmente, mas todas suas Manobras passam a ser aéreas. Seu Movimento será sempre o Vigor, e ele

terá +1 de Velocidade para todas as suas Manobras. O personagem só pode ser atingido por Manobras Aéreas e projéteis. Fora de combates, sua velocidade é de (Destreza + Foco) x10 em milhas por hora.

Custo: 1 Chi por turno (em combates)/hora (fora de combates)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Vigor

Lightness

Pré-requisitos: Esportes ●●, Foco ●●●, Elemental (Ar) ●●●, Flight

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Assumindo brutalmente o poder do ar, o elementalista diminui o peso de seu corpo ou de um alvo próximo. Mesmo que seja por pouco tempo, o usuário desse poder se torna um ser letal.

Sistema: O elementalista pode usar esse poder nele próprio ou em alguma outra criatura. Quem for afetado ganha +2 Velocidade e +3 Movimento para todas as Manobras acrescidas de Jump. Dura um número de turnos igual ao Foco do elementalista.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1 (no primeiro turno)/+2 (no alvo, nos turnos seguintes)

Dano: Nenhum

Movimento: +1 (no primeiro turno)/+3 (no alvo, nos turnos seguintes)

Fast Flight

Pré-requisitos: Esportes ●, Foco ●●●, Elemental (Ar) ●●●●

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O elementalista consegue, após aprender como voar, fazê-lo com extrema facilidade e velocidade.

Sistema: A manobra é semelhante ao Flight, exceto que possui modificadores maiores. Seu Movimento é Vigor x 3, e ele terá +3 de Velocidade para todas as suas Manobras. O personagem só pode ser atingido por Manobras Aéreas e projéteis. Fora de combates, sua velocidade é de (Destreza + Foco) x30 em milhas por hora.

Custo: 1 Chi por turno (em combates)/hora (fora de combates)

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: Vigor x 3

Weight

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Wall, Stone, Pit

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

A grande essência do planeta os elementalistas da terra podem invocar. Isso inclui a gravidade! O elemental força o planeta a puxar o alvo para o chão por um curto período de tempo. Lutadores afetados sofrem um bizarro efeito semelhante a ondas de calor numa estrada quente. O oponente inesperadamente sente que seu peso foi dobrado - ou mesmo triplicado.

Sistema: Isso é um ataque de projéteis e pode ser esquivado como um tal. De qualquer maneira o alvo não poderá saltar no turno seguinte, e sofrerá -2 Velocidade e -2 Movimento. Esse efeito não pode ser sustentado, mas pode ser usado sucessivamente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

Gravity Changing

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Weight

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 4

O demônio Tso Lan é conhecido por seus poderosos feitiços que controlam a gravidade onde quer que ele esteja (na Terra, na Lua, no espaço, em qualquer lugar!). É um poder extremamente poderoso porque o demônio consegue aumentar ou diminuir a gravidade de acordo com seu desejo.

Sistema: Ao utilizar a manobra, num raio de Inteligência + Foco hexágonos a partir do usuário da manobra, todo hexágono dentro do alcance tem alterado a sua gravidade. Ao custo de 1 Chi, o usuário da manobra pode dobrar/reduzir pela metade a gravidade. Ao custo de 2 Chi, o usuário pode triplicar/reduzir por três a gravidade. Ao custo de 3 Chi, o usuário pode quadruplicar/reduzir por quatro a gravidade. A manobra não causa dano, mas possui efeitos práticos e narrativos em jogo (todos afetados começam a flutuar, ficam muito pesados e não conseguem se mexer, etc.). Se o usuário desejar, ele pode diminuir a área de efeito e a cada quatro hexágonos a menos de raio ele pode aumentar/diminuir a gravidade em duas vezes.

A manobra pode ser mantida por até 3 rodadas a mais, gastando 1 Chi para cada rodada que ela fica ativa. Dessa forma, se a manobra for jogada, paga-se o tanto de Chi necessário para mudar a gravidade da forma desejada e então pode manter a manobra por até mais três rodadas, pagando 1 Chi para cada rodada a mais que a manobra ficar ativa.

Custo: Ver descrição acima

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Extreme Gravity Changing

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Elemental ●●●●, Gravity Changing

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 4

Da mesma forma que Tso Lan pode aumentar/diminuir a gravidade, ele pode deixá-la ainda mais forte/fraca ou ainda aumentar a área de efeito do seu feitiço.

Sistema: Funciona de forma similar a Gravity Changing, exceto que é mais forte. Ao custo de 1 Chi, o personagem pode quadruplicar/reduzir por quatro a gravidade (ou jogá-la como Gravity Changing, mas com o alcance multiplicado por 2). Ao custo de 2 Chi, o personagem pode aumentar/diminuir a gravidade em 6 vezes (ou jogá-la de como Gravity Changing, mas com alcance multiplicado por 3). Ao custo de 3 Chi, o personagem pode aumentar/diminuir a gravidade em até 10 vezes (ou aumentar o alcance em até 5 vezes). Da mesma forma que no Gravity Changing, o personagem pode diminuir o raio da manobra e aumentar o efeito da gravidade (cada dois hexágonos a menos de raio, aumenta/diminui a gravidade em duas vezes).

Essa manobra fica ativa por 1 rodada apenas. Se 1 Chi for gasto, pode-se mantê-la por mais duas rodadas (num máximo de até três rodadas). Após isso, a carta deve ser jogada novamente e pago todo custo necessário como se a carta fosse jogada pela primeira vez.

Custo: Ver descrição acima

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Sustain Gravity Changing

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Gravity Changing

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 4

Tso Lan é conhecido pelos seus poderes gravitacionais. É claro que ele muda a gravidade por poucos períodos de tempo. Mas, dizem alguns, que Tso Lan é capaz de mudar a gravidade de qualquer por quanto tempo quiser, podendo mudar a gravidade do planeta Terra por tempo indeterminado!

Sistema: Essa manobra funciona da mesma maneira que Gravity Changing. Entretanto, ao mudar a gravidade, o usuário pode gastar mais 2 Chi para manter a gravidade quanto tempo quiser. Isso significa que a gravidade ficará alterada até que o personagem saia da área de efeito da magia ou então decida interrompê-la.

Custo: Ver descrição acima

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Shrouded Moon

Pré-requisitos: Esportes ●, Foco ●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 2

Ao usar esse poder, o Ninja se mistura com as sombras. É uma técnica excelente, mas não surtirá bons efeitos se usada em plena luz do dia, pois o Ninja precisa de muita escuridão para emboscar a vítima.

Sistema: Ao realizar essa Manobra, o oponente deve rolar Percepção + Prontidão contra Furtividade + Foco do Ninja. Se o Ninja vencer, ele terá um bônus de +1 de Velocidade no próximo turno. Se o oponente arriscar, e atacar no hexágono errado, ele terá -2 de Velocidade, pois precisará redirecionar seu ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: -1

Speed of the Mongoose

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Concentrando seu Chi na amplificação dos limites do corpo, o Ninja consegue aumentar sua velocidade e movimentação por um curto período de tempo, assumindo uma postura secreta.

Sistema: Ao usar esse poder, o Ninja ganha como bônus, no próximo turno, +4 de Velocidade ou +6 de Movimento (apenas se for se movimentar em uma linha reta).

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Levitation

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi 3; Karatê Shotokan, Kung Fu, Lua, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 4

Assumindo a postura de lótus (pernas cruzadas, coluna reta, mãos juntas frente ao peito), artistas marciais conseguiam elevar seus corpos, acima do chão. Assim se desenvolveu o Levitation.

Sistema: Ao usar essa Manobra, o personagem pode se mover um número de hexágonos (por turno) igual ao seu Foco.

Custo: 1 Chi/turno

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Veja descrição acima

Chi Push

Pré-requisitos: Foco ●●●, Chi Kun Healing

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi, Kung Fu, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Tai Chi Chuan 5

Os mestres do Chi Kun podem, ao invés de usar seu Chi para curar, usá-lo para ferir. Uma técnica extremamente poderosa, é muito mais secreta do que se imagina.

Sistema: O Dano dessa Manobra é calculado com Raciocínio + Foco + 3 + 1 por cada ponto extra de Chi que for gasto na Manobra. Se o lutador quiser, pode empurrar o oponente em 1 hexágono para cada ponto de Dano diminuído. Essa é uma manobra de contato, mas pode ser feita a distância, aumentando o alcance em +1 hexágono por -2 de Dano. Uma vítima que esteja usando o San He não é afetada, e a mesma pode aumentar sua absorção por 2 Chi para cada ponto.

Custo: 2 Chi + Especial

Velocidade: -3

Dano: Raciocínio + Foco + 3 + Especial

Movimento: Nenhum

Leech

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Foco ●●●

Pontos de Poder: Kabaddi, Lua, Ninjitsu 3; Kung Fu 4

Mestres do Kabaddi estimam que essa Manobra surgiu no Império Mongol. Eles acreditam que os homens da corte de Genguis Khan acreditavam ter descoberto a imortalidade. Khan acreditava que a energia da vida poderia ser roubada para preservar seu corpo eternamente.

Sistema: Para executar essa Manobra, o personagem deve prender a vítima em um Apresamento Sustentado. A partir daí, o atacante pode passar 1 ponto de Saúde da vítima para si mesmo pelo custo de 1 Chi. No entanto, um personagem não pode passar mais pontos por turno que o seu Foco. Atacante também não pode possuir mais Saúde que o seu limite.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: +0

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

Absorb Chi

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Leech

Pontos de Poder: Magia Negra 3, Kabaddi, Lua, Ninjitsu 4

Daolong Wong possui uma magia que permite que ele roube Chi e poderes de outras fontes. Ele já tentou roubar com essa manobra o Chi dos Talismãs Mágicos.

Sistema: Ao se aproximar da vítima, e se essa não impedir ou sair correndo, o usuário da manobra pode absorver o Chi e os poderes da vítima. Na primeira rodada, o usuário apenas se concentra no feitiço. A partir daí, cada rodada que o usuário se concentra pronunciando as palavras de ativação, ele pode absorver 1 Chi da vítima (contanto que essa fique no mesmo hexágono ou 1 hexágono adjacente ao usuário da manobra). Se a vítima sair do alcance da manobra, Absorb Chi é interrompida e a vítima deve ser alcançada novamente.

Cada feitiço dura Foco rodadas do usuário da manobra (logo, ele pode absorver até Foco - 1 Chi) e a vítima tem direito a um teste de Força de Vontade contra Foco para tentar impedir que 1 Chi seja roubado. A vítima só tem direito ao teste se estiver consciente e se concentrando para tal.

À medida que vai roubando Chi, o usuário da manobra também vai roubando seus poderes e Manobras Especiais. Quando ele rouba tantos Chi quanto os pré-requisitos em Foco da manobra, o usuário de Absorb Chi rouba as Manobras Especiais da vítima (que podem voltar à vítima com outro feitiço ou se o usuário desejar) que tem custo em Foco igual ao Chi roubado. Considere que todos os Talismãs têm Foco 5, logo, demora 5 rodadas para absorver o poder do Talismã. O usuário da manobra deve saber qual Manobra ele vai tentar absorver (ou se ele vai tentar absorver apenas Chi).

Por exemplo: Daolong Wong usa Absorb Chi em Tio para recuperar Chi, pois esse estava desmaiado. Se concentrando no ritual, ele consegue, a partir da segunda rodada, roubar 1 Chi para cada rodada que mantém o feitiço. Daolong Wong pode manter o feitiço por até 6 rodadas (poderá roubar até 5 Chi). Se Daolong Wong quiser roubar o feitiço Portal Opening (que tem como pré-requisitos Foco 4), ele deve se concentrar em roubar particularmente essa manobra especial de Tio. A partir da segunda rodada, ele poderá roubar Chi de Tio. Ao roubar 4 Chi, ele absorverá também a manobra Portal Opening de Tio.

Embora Tio possa atirar novamente esse feitiço (pois possui livros que ensinam como abrir cada portal e o que necessita), a manobra Absorb Chi é bastante útil para Daolong Wong. Quando os Talismãs são quebrados, ele utiliza o feitiço para roubar o poder dos Talismãs de cada Animal descendente dos 12 Animais do Zodíaco Chinês (que possuem pouca Força de Vontade e têm um poder incrível).

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Call of The Warriors

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Não avaliado

Sempre que Daolong Wong precisa de ajuda, ele chama por seus servos: “Kan, Wan, Shui, Zeng!”. Os guerreiros aparecem do nada e obedecem às ordens de Daolong Wong.

Sistema: o usuário da manobra deve manter seus guerreiros aprisionados em algum objeto pessoal (em seu cajado, bola de cristal ou outra coisa). Ao se comunicar com seus guerreiros e começar a comandá-los, o usuário da manobra pode chamar por eles. Os guerreiros sairão de dentro de sua prisão e virão ajudar seu mestre (eles podem aparecer em qualquer lugar num alcance de até Foco hexágonos a partir do usuário da manobra). Os guerreiros ficaram livres até que essa manobra seja jogada novamente. Entretanto, ao jogá-la pela segunda vez, os guerreiros voltarão à sua “prisão”.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Capítulo 5 – Novas Habilidades, Técnicas e Antecedentes

“Jade, você tem dever de casa!”

Jackie, falando a Jade

A seguir, são apresentados novas Habilidades (Artefatos Místicos/Antigos, Lingüística e Música), novas Técnicas (Armas de Improviso) e novos Antecedentes (Elementalistas e Irmão das Sombras).

Artefatos Místicos/Antigos (Conhecimentos)

Este conhecimento permite que o personagem conheça sobre antigos artefatos e lendas que o envolvam assim como seus poderes mágicos e/ou maldições. Também conhece técnicas de armazenamento e cuidados para com cada objeto, além também de suas histórias. O Narrador pode permitir que o personagem teste o conhecimento para verificar se um objeto é verdadeiro ou não. Se rolada com mistérios, permita ao jogador conhecer verdades ocultas e significados de símbolos, além de ser capaz de compreender do que o objeto é capaz.

- Estudante: Objetos raros e antigos te atraem, mas você não sabe por quê.
- Universitário: Você entende as inscrições em objetos antiqüíssimos, além de conhecer técnicas de como cuidar de objetos antigos.
- Mestre: Você conhece toda a história por trás de objetos milenares, além de conhecer lendas sobre objetos mágicos, embora muitas pessoas não acreditem nisso.
- Doutor: Você conhece lugares e objetos mágicos capazes de mudar a vida humana completamente. Sabe como cuidar desses objetos, além de conseguir se livrar de maldições utilizando seus feitiços.
- Catedrático: As mais antigas, esquisitas e misteriosas lendas à volta de objetos antigos e mágicos são conhecidas por você. É capaz de criar feitiços que combatam a magia antiga, além, é claro, de combater maldições poderosíssimas contidas em itens antigos, além de conhecer toda sua história e ser capaz de cuidar desses objetos.

Armas de Improviso (Técnicas)

O lutador pode usar qualquer coisa, em qualquer hora, em qualquer lugar como uma arma. Pode ser um cabo de vassoura, limpadores de pára-brisa de carros, jaquetas, tapetes enrolados, livros, brinquedos, gangorras, cordas, galões, uma pessoa desmaiada, um peixe, lingüiça e tudo o mais que for necessário.

Quanto mais pontos nessa técnica, mais habilidoso (ou fingir ser habilidoso) a pessoa é. Ela pode usar qualquer coisa como arma, desde que tenha destreza suficiente para tal.

O Narrador deve limitar o uso dessa técnica, impedindo o jogador de abusar dessa técnica (por exemplo, para utilizar um cabo de vassoura quebrado como arma, o personagem só o fará se tiver algum ponto na Técnica Bastão). Considere que as armas utilizadas não causem muito dano (é utilizado ou para defesa, efetuando um bloqueio com a arma, ou para impressionar/espantar o oponente). O Narrador pode adotar como regra dizer que ao utilizar algum objeto como arma, o oponente faz movimentos rápidos com o objeto, fingindo saber lutar com aquilo (simulando um teste de Intimidação). Porém, ao utilizar o objeto (e já que este não foi projetado para usar como arma), permita ao Jogador utilizá-lo para 2 ou 3 ataques (depois disso, o objeto quebra).

- O personagem pode usar qualquer coisa que se assemelhe com armas as quais ele já treinou (cabo de vassoura como bastão, lingüiças como nunchaku, leques e pode usar bastões de beisebol, raquetes de tênis, baldes, cadeiras, latas, etc.).
- O personagem usa algo não muito comum para brigar (limpadores de pára-brisa, bóias, mesas, livros, escadas, etc.).
- Com um pouco de imaginação, o personagem procura em volta e pode utilizar o que conseguir encontrar como arma (pode enrolar um tapete e utilizá-lo, usar a jaqueta do adversário contra ele, cegando-o ou sufocando-o, pode usar um computador se ele estiver num escritório, pode usar uma cortina, brinquedos de parque de diversões, segurando e/ou prendendo de alguma forma o oponente nos brinquedos, como por exemplo, amarrando a gravata dele no escorregador, etc.).

●●● Itens exóticos, raros, nunca antes vistos ou extremamente incomuns para batalhas podem ser usadas como armas (um armário, um telefone celular, portas, bandeiras, janelas, estantes, etc.).

●●●● Tudo ao alcance do personagem pode ser usado como arma.

Lingüística (Conhecimentos)

É assumido que você fala sua língua nativa, mas você deve gastar com esse conhecimento para saber outras línguas. Cada nível de Lingüística lhe permite falar outra língua fluentemente. Lingüística também lhe dá conhecimento sobre a estrutura de cada língua. Com essa Habilidade você também pode identificar variantes e dialetos da língua, mas isso depende de quantos pontos você tem naquela língua, como sub-Habilidade.

Uma parada de dados de [Manipulação + Lingüística] contra uma dificuldade determinada pelo Narrador poderá permitir a um personagem a fazer perguntas difíceis para alguma pessoa. Note que se usa o nível no idioma como sub-Habilidade para esse tipo de teste.

- Estudante: Um idioma adicional.
- Universitário: Dois idiomas adicionais.
- Mestre: Três idiomas adicionais.
- Doutorado: Quatro idiomas adicionais.
- Catedrático: Cinco idiomas adicionais.

Possuído por: Viajantes, políglotas, diplomatas e tradutores.

Se um personagem tenta entender alguém que fala um idioma que ele não sabe, ele deve rolar Raciocínio com uma dificuldade 8, diminuída em 1 a cada 2 pontos que o personagem que fala tiver em Raciocínio (por falar de forma mais simples e clara). A dificuldade aumenta quanto mais diferente a língua em questão for de qualquer uma que o personagem conhece.

Música (Perícia)

Esta Habilidade é a arte de ouvir, inspirar, desenvolver e expirar, literalmente. O músico consegue captar as suas fontes de inspiração (que variam de músico para músico) e aliá-la à sua criatividade para compor. No entanto, essa Habilidade define apenas a capacidade de tocar instrumentos. Exemplificando: um habilidoso guitarrista pode ter um alto nível, mas apenas fazer covers, por ter Inteligência baixa, enquanto a pianista que tem metade do seu nível já compõe suas próprias canções, pela alta Inteligência.

Em termos de regras, essa Habilidade funciona de forma similar à Habilidade Lingüística: para cada ponto, você sabe tocar algum instrumento. Note que canto é considerado um instrumento nesse sentido. Também há a possibilidade de se aperfeiçoar em algum instrumento reservando mais pontos para ele, assim como em Lingüística (com certeza Jimi Hendrix tinha mais de 3 pontos em Guitarra!).

Para se tocar uma música, geralmente se usa Destreza + Música para instrumentos tocados com as mãos e pés (como violão, guitarra, bateria e baixo) e Vigor + Música para instrumentos de sopro (como flauta, saxofone e até mesmo o canto). Também há regras novas para compor uma música. Funciona da seguinte forma: Você deve rolar Inteligência + Música. Se o personagem for detalhista, o processo pode durar dias e até meses, mas tudo será baseado nos sucessos dos testes, e numa média entre

eles. Para músicas com muitos sucessos, é requerida uma maior dificuldade na hora de se tocar.

Elemental

Armas são os instrumentos da desgraça e deveriam ser usadas apenas quando é inevitável.

- Sun Tzu, A Arte da Guerra

Ninguém sabe o que leva certas pessoas a exibirem poderes elementais. Talvez uma peculiaridade em sua estrutura genética dá aos assim chamados elementalistas seu estranho controle sobre os elementos da terra, ar, água e fogo. Ou talvez as habilidades dos elementalistas venham de uma fonte psíquica ou até mesmo mágica. A natureza dos poderes elementais tem desconcertado até mesmo os mais brilhantes cientistas.

Os elementalistas têm uma firme ligação com o planeta. Eles também tendem a se especializar apenas em um elemento. Seus temperamentos geralmente refletem seus elementos escolhidos. Um elementalista do fogo é cabeça quente e volátil, enquanto um elementalista da terra é lento para o raiva e firme em suas convicções. Elementalistas da água são pensadores livres e persistentes, e elementalistas do ar são viajantes. Aparentemente o comportamento de um elementalista é um fator maior na determinação de qual elemento ele pode manipular.

Elementalistas e a Terra

Muitos elementalistas são ligados a causas ambientais. Alguns elementalistas são enlouquecidos por seus poderes e se vêem como deuses. Estes poucos indivíduos são extremamente perigosos, mas, por sorte, eles geralmente não são mais fortes do que qualquer outro Street Fighter, apesar de suas ilusões de grandeza.

Novo Antecedente: Elemental

O personagem tem o controle inato sobre o elemento. A extensão desse controle é governada por este Antecedente.

- Você pode manipular seu elemento em um nível básico.
- Você tem algum controle sobre seu elemento escolhido.
- O elemento é seu para o controle – apesar de você não ter ainda se tornado um mestre nisso.
- Você desenvolveu seus poderes elementais quando era muito novo e teve muitos anos de prática. Você pode afetar o seu elemento escolhido em graus incríveis.
- Você pode fazer coisas realmente miraculosas acontecerem. O poder está sob seu total controle.

Trabalhando com o Antecedente Elemental

Quando cria um elementalista, o jogador gera o personagem pelas regras normais. Os custos normais para atributos, habilidades, etc. se aplicam. Para se tornar um Elementalista, contudo, o personagem precisa comprar pontos no Antecedente Elemental. Ele também deve especificar o elemento (ar, terra, fogo, água) com o qual ele tem afinidade.

Manobras Especiais Elementais tem como pré-requisito adicional o Antecedente Elemental. Os pontos no Antecedente Elemental precisam bater com os pré-requisitos antes que o personagem possa comprar uma Manobra Especial Elemental específica.

Um personagem existente pode se tornar um elementalista a qualquer momento, desde que ele gaste a experiência necessária no Antecedente Elemental.

Bônus de Absorção

Elementalistas geralmente são resistentes ao seu próprio elemento, apesar de serem vulneráveis ao seu elemento oposto. Por causa disso, Elementalistas têm diferentes modificadores de Absorção contra certos tipos de dano. Esses modificadores são os seguintes:

Fogo

+1 na Absorção contra ataques baseados em fogo

-1 na Absorção contra ataques baseados em água

Água

+1 na Absorção contra ataques baseados em água

-1 na Absorção contra ataques baseados em terra

Ar

+1 na Absorção contra ataques baseados em ar e qualquer manobra aérea

-1 na Absorção contra ataques baseados em fogo

Terra

+1 na Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resultem em Knockdown

-1 na Absorção contra ataques baseados em ar

Elementalistas e Estilos de Luta

Poderes elementais são de origem sobrenatural e muito poderosa. Um elementalista do fogo é facilmente páreo para qualquer guerreiro, mas geralmente não é capaz contra um Street Fighter. Poder bruto e convicção nunca conseguem se igualar um treinamento eficiente. Elementalistas podem estudar qualquer estilo de artes marciais, mas tendem a basear sua escolha no tipo de energia elemental com a qual estão imbuídos.

Estilos Comuns praticados por Elementalistas

Fogo	Água	Ar	Terra
Kabbadi	Capoeira	Capoeira	Boxe
Kung Fu	Kung Fu	Kabaddi	Kung Fu
K. Shotokan Ninjitsu		Kung Fu	Luta Livre Nativo Americana
F. Especiais Savate		Ninjitsu	Sanbo
K. Ocidental F. Especiais		F. Especiais	F. Especiais
K. Ocidental K. Ocidental			
	Wu Shu	Wu Shu	

Por qualquer motivo, elementalistas nunca estudam o estilo Ler Drit usado por M. Bison

Irmão das Sombras (Antecedente)

De **Mortal Kombat** para Street Fighter:

“Os Irmãos das Sombras são um antigo clã de guerreiros que reside no Reino do Nada (Netherealm). Eles se assemelham aos ninjas da Terra, com grandes habilidades e

poderes, e cheios de cultos místicos e poderes malignos. Também há uma hierarquia presente, e o Antecedente Herança do Clã funciona bem para eles; no entanto, sua magia negra é muito forte, e isso é representado por um novo Antecedente.

Apesar de não serem do OutWorld, esse é o lugar onde costumam ser vistos com maior frequência – uma vez que quase ninguém sabe como chegar ao Netherealm, a não ser quem veio de lá.

Confira a seguir os bônus:

- O lutador pode uma vez por dia se transformar em sombra (Shrouded Moon), gastando 1 Chi. O efeito dura uma cena. Ele é obrigado a gastar 3 pontos em Luta às Cegas.

- O mesmo que acima, mas ele pode fazê-lo duas vezes por dia.

- O lutador pode fazê-lo três vezes por dia, e ainda dura duas cenas.

- O lutador pode fazê-lo quantas vezes quiser, e o poder dura até um capítulo. Além disso, as viagens entre o Netherealm e outros planos são fáceis para ele, podendo ser executada com o gasto de 2 Chi. Para isso, ele deve colocar Foco 5, e ganhará também a manobra Yoga Teleport.

- O lutador simplesmente se transforma em sombra e pode ficar assim para sempre, se quiser.

Mesmo possuindo o Antecedente, um Irmão das Sombras ainda precisa comprar a manobra Shrouded Moon e colocar Herança do Clã no mínimo no nível 4. Outros poderes ninjas, como Death's Visage, combinam com o clã também.

Irmão das Sombras é um Antecedente que custa 4 pontos de Antecedentes / Bônus / Experiência por nível.”

Adaptando para As Aventuras de Jackie Chan: ignore os locais apresentados. Ignore também qualquer história. Considere apenas que existe uma espécie de organização dos ninjas das sombras (Shadowkhan). Todos os ninjas vão para o mundo das sombras e para a Terra de acordo com a ordem de seus superiores (leia aqui Shendu). A viagem é quase instantânea.

Capítulo 6 – Campanha:

“Jackie, preciso de sua ajuda!”

Capitão Black, falando a Jackie Chan

Para jogar em Jackie Chan Adventures, é necessário decidir que tipo de campanha vai se jogar. Dessa forma, o Narrador e os Jogadores deverão concordar em: quais são as missões, objetivos e o que há no mundo e quem está no mundo. Dessa forma, podemos ter como campanha (de acordo com as temporadas do desenho):

Primeira temporada

Jackie, após voltar de uma perigosa expedição, é contratado pela Seção 13 (Capitão Black) para iniciar uma corrida contra o tempo. Jackie tem que ir atrás de 12 Talismãs mágicos e descobrir seus poderes antes que a Mão Negra, poderoso sindicato do crime, tome posse dos talismãs. A maior missão de Jackie, entretanto, é cuidar de sua sobrinha Jade, que acabou de chegar de Hong Kong.

Considerações:

- Valmont, líder da Mão Negra, está seguindo ordens de Shendu, o demônio que está em forma de pedra e quer os Talismãs para voltar à vida e se vingar daqueles

que o colocaram nessa situação. O Talismã mais precioso para Shendu é o Talismã do rato, que faz o imóvel se mexer, entretanto Shendu quer todos os 12 Talismãs;

- Temos no grupo da Mão Negra: Shendu (estátua), Valmont (líder), Finn, Ratso e Chow (capangas) e Tohru (que ainda trabalha para Valmont, para ajudar sua mãe);

- Se o Narrador desejar, e para melhor se parecer com a série animada, Hak Foo e Daolong Wong ainda não existem. Viper é uma ladra (que se torna uma ex-ladra após conhecer Jackie e Jade e pegar o Talismã da Cobra) e El Toro Fuerte é o lutador mascarado que possui o Talismã do Touro;

- Tio, em sua biblioteca, tem diversos livros e os utiliza para pesquisar sobre cada Talismã e seus respectivos poderes. Pode-se considerar que Tio ainda não possui feitiços contra demônios e não conhece o demônio que comanda a Mão Negra.

- Jackie ainda está conhecendo sua sobrinha e vai levar algum tempo para que se acostume com ela.

Campanha:

Os Jogadores podem jogar e fazer parte de uma das três opções (na primeira temporada, todos estão atrás dos Talismãs, não importa de que lado esteja):

1 – Os Jogadores estão do lado do bem e podem:

1.1 – Estar do lado de Jackie e a missão principal deles é recuperar os 12 Talismãs. Os personagens normalmente estarão ouvindo sermões e broncas do Tio.

1.2 – Estar trabalhando para a Seção 13, como empregado do Capitão Black ou de alguma outra pessoa. A missão principal deles é prender os integrantes da Mão Negra e os Talismãs são os objetos utilizados como isca. Como a Mão Negra está atrás dos Talismãs, os personagens também estarão a fim de conseguir capturar cada membro da Mão Negra.

2 – Os Jogadores estão do lado do mau e podem:

2.1 – Estar trabalhando para Valmont como um dos seus capangas, a fim de conseguir o tesouro prometido de Shendu, ou algum outro tesouro, ou para ajudar alguém, ou outro fim, ou por outra causa (ameaças, etc.).

2.2 – Estar trabalhando para Shendu. Os personagens podem conhecer ou não Valmont e podem ser ou não inimigos ou rivais dele. Os personagens terão que explicar porque Shendu está contratando outra pessoa (e porque pode estar enganando, traindo Valmont ou qualquer outro motivo – ou se Shendu está traindo os personagens e planeja tudo com Valmont).

3 – Os personagens não estão do lado de ninguém, estão apenas atrás dos Talismãs. Eles podem conhecer ou não Jackie, Valmont, a Seção 13 e a Mão Negra. Se este for o caso, os personagens estão brigando com a Jackie e Seção 13 (e dessa forma são inimigos e estão do lado do mal e serão presos caso sejam capturados) e estarão contra Valmont e a Mão Negra (o que pode causar discórdia, raiva e vingança e, caso sejam capturados, serão submetidos a torturas e outros como forma de vingança da Mão Negra). Os personagens devem explicar como souberam dos Talismãs e como conhecem seus poderes e suas localizações, além de explicar porque estão atrás deles e suas profissões.

Final da primeira temporada

A Mão Negra conseguiu capturar os Talismãs e todos foram colocados em Shendu que, com o Talismã do Rato, voltou à vida.

Aliados a Jackie e a Seção 13, os personagens terão que combater Shendu com magias e outros (o único meio de destruí-lo é retirando dele o Talismã do Rato, pois ele também possui o Talismã do Cachorro e o Talismã do Cavalo).

Aliados a Shendu e/ou Valmont e a Mão Negra, os personagens combaterão Jackie e os outros a fim de evitar que Shendu seja destruído, para conseguir ficar com o tesouro do grande Demônio.

Se não estão aliados a ninguém, por que estarão batalhando contra o demônio Shendu? Estão eles atrás da Mão Negra? São de alguma outra agência secreta governamental? Ou estão eles atrás da secreta Seção 13? Querem apenas os Talismãs? Querem mais poderes? Querem aprender feitiços com o Tio? Querem roubar antigos artefatos e precisam saber a localização da loja do Tio? Essas e outras perguntas deverão ser respondidas se os personagens não estão aliados a ninguém.

Segunda temporada

Após o Talismã do rato ser retirado de Shendu, o demônio volta a ser pedra (todo seu castelo vira areia, inclusive seu tesouro) e a estátua cai de uma grande altura e se quebra. A Mão Negra fica com os Talismãs enquanto o espírito de Shendu fica aprisionado junto com seus irmãos. Após convencer seus irmãos que os libertaria se voltasse à Terra e tomasse um corpo, Shendu volta à procura de um novo corpo (o de Jackie Chan). Entretanto, acidentalmente, Shendu toma o corpo de Valmont (e por causa da maldição dos seus irmãos – que, se Shendu tomasse um corpo, ficaria naquele corpo – Shendu tem que se conformar com o corpo que tomou). Depois de ir atrás da caixa Pan Ku, a Mão Negra (controlada por Valmont/Shendu que brigam para tentar ficar com o corpo) utiliza o artefato místico e um mapa para descobrir a localização dos portais e liberar todos os demônios. Os personagens serão:

1 – Aliados de Jackie, e combaterão os demônios (com os feitiços do Tio para abrir e selar os portais, lembrando que agora Tohru faz parte deste time);

2 – Aliados de Shendu, e o ajudarão a libertar e deixar os demônios livres (tentarão impedir Jackie e os outros de prender e selar os portais dos demônios, lembrando que Hak Foo faz parte desse time);

3 – Aliados a ninguém. Novas perguntas deverão ser respondidas e os personagens terão conhecimento dos demônios ou não a fim de realizar algum objetivo. Estão eles atrás dos Talismãs? Por que querem combater os demônios? Estão lutando contra Jackie e os outros? Essas e outras perguntas deverão ser respondidas.

No final da temporada, Jade é acidentalmente jogada no portal dos demônios e é transportada para o mundo dos demônios. Jade só poderá sair do mundo dos demônios quando cruzar o último portal que ainda não foi selado: o de Shendu (que está no corpo de Valmont). Só que há um porém: somente uma criatura poderá cruzar o portal e voltar para a Terra (por isso os demônios também estarão brigando para cruzá-lo). Tio utilizará poderosos feitiços para tirar Shendu do corpo de Valmont e aprisioná-lo no mundo dos demônios, além de tentar guiar Jade para que ela encontre o caminho de volta para casa.

Depois disso ainda, Shendu consegue finalmente tomar o corpo de Jackie e usa o corpo dele para alterar o Livro das Eras (que registra magicamente TUDO que acontece no mundo e qualquer coisa escrita nela torna-se verdade absoluta), tornando a ele e seus irmãos donos do mundo e de todas as pessoas (que são escravas dos Demônios, exceto por Jade que conseguiu arrancar uma página do livro e salvar ela e apenas ela do que Shendu escrevera no Livro das Eras). Jade parte para a aventura tentando convencer Jackie, Tio, Tohru, El Toro Fuerte, Viper e todos mais que conseguir juntar-se a ela para mudar o Livro das Eras e fazer todo o mundo voltar ao que era antes.

Segunda temporada – Segunda Parte

Jackie faz diversas missões nos episódios, cada missão independentemente uma da outra. Missões como cuidar de uma estátua cara que vai ser transportada de navio, se tornar líder bandeirante para Jade e a turma de bandeirantes dela (e encontrar um colar mágico chamado O Olho de Aurora, que permite que o usuário se teletransporte para qualquer lugar do mundo), vai usar Talismãs para tentar resolver problemas do dia a dia (como Jackie que tem que ir a uma missão, mas Jade pede que ele vá ao seu festival de teatro. Como não é possível estar em dois lugares ao mesmo tempo, Jade usa o Talismã do Tigre em Jackie e causa vários problemas), vai achar uma estátua de gato (que, ao arranhar uma pessoa, transforma ela em um felino), vai ajudar El Toro numa batalha contra o Chupacabra e muitas outras.

Conhecemos aqui Daolong Wong que primeiro confunde Tohru com O Ancestral e vem tentar exterminá-lo (mas não consegue) e depois tenta roubar o poder dos Três Macacos Sábios. Para idéias de aventura aqui, consulte http://www.sonypictures.com/tv/kids/index_jackie.html, clique em “Jackie’s Files” e então clique em “Season 2”. A segunda parte da segunda temporada começa no capítulo #214.

Shendu aqui está aprisionada no mundo dos demônios. Não se sabe o que aconteceu com Valmont ou a Mão Negra (que por ora aparece para tentar roubar os diversos artefatos místicos ou simplesmente caros). Daolong Wong aparece com seus guerreiros e Jackie ainda trabalha para a Seção 13.

Terceira temporada

Daolong Wong consegue invadir a Seção 13 e quase consegue capturar os 12 Talismãs Mágicos – quase. Quando Jackie se viu sem alternativa em como recuperar os Talismãs, ele decide destruir todos eles para que Daolong Wong não fique com eles. Ao destruir os 12 Talismãs, o poder de cada Talismã volta para o descendente de cada Animal dos 12 Animais do Zodíaco Chinês.

Jackie e os outros terão que viajar pelo mundo procurando pelos 12 Animais Mágicos que contém cada Chi (e colocá-los em segurança na Seção 13) ao mesmo tempo em que Daolong Wong vai tentar absorver cada um desses Chi para ficar ainda mais poderoso.

Os guerreiros de Daolong Wong aqui se perdem e ele captura Finn, Ratso e Chow para se tornarem seus novos capangas, invocando-os à medida que se torna necessário. Futuramente, Daolong Wong junta à equipe Hak Foo.

Aqui, os personagens podem ajudar Jackie a recuperar os 12 Animais descendentes ou pode estar do lado de Daolong Wong, a fim de uma recompensa especial quando o feiticeiro negro se tornar poderoso.

Capítulo 7 – Artefatos Mágicos

“Tragam-me aquele Talismã!”

Shendu, o Demônio Estátua, ordenando seus capangas para que capturem um Talismã Mágico.

A seguir, os 12 Talismãs Mágicos com suas explicações e regras para jogo. Também é apresentada a Caixa Pan Ku.

Talismãs Mágicos

Talismã do Rato

O poder de reanimar o inanimado.

Com esse Talismã, o brinquedo de Jade já tomou vida, além dela dar vida a uma estátua.



Em termos de jogo, considere que qualquer objeto não animado consegue tomar vida (uma estátua de um homem vira um homem e a estátua de um cachorro vira um cachorro, um brinquedo toma vida e tem a mesma personalidade que se imagina que ele tenha e etc.). O Narrador deve decidir quem pode ganhar vida ou não. Também é necessário lembrar que, quando o inanimado volta à vida, o Talismã tem que ficar dentro do objeto (onde se põe as pilhas no brinquedo, na boca da estátua, etc.).

Talismã do Touro



O poder da força.

Com esse Talismã, qualquer fica extremamente forte.

Em termos de jogo, considere que o personagem ganha + 8 em Força.

Regra opcional: numa batalha, ao usar o Talismã do Touro, ao atacar qualquer oponente com uma manobra de soco, chute ou esportes, considere que, se causar dano (como se fosse possível não causar!), o alvo é empurrado para trás em tantos hexágonos quanto o personagem tem de Força – 8 + Modificador da Manobra, além de sofrer um Knockdown. Dessa forma, se Ratso, que possui Força 3, utilizar o Talismã do Touro, ele ficará com Força 11 (3 + 8), atacar Jackie com seu Jab e acertar o golpe, Jackie será arremessado para trás 2 hexágonos (11 – 8 – 1), além de sofrer um Knockdown. Se Ratso atingir Jackie com um Roundhouse, ele empurrará Jackie para trás 7 hexágonos (11 – 8 + 4), além de sofrer um Knockdown. Basicamente, some a força do personagem com o modificador da manobra para calcular quantos hexágonos o oponente é arremessado para trás. O jogador pode fazer um teste de Força (veja abaixo) para que consiga arremessar o oponente para trás até o dobro da distância OU então pode gastar 1 Força de Vontade para tal.

Regra Opcional: ao utilizar manobras de apresamento de projeções (como o Throw, por exemplo), o oponente pode ser arremessado até o dobro da distância que seria normal, se o atacante passar num teste de Força (dificuldade 7, sem os poderes do Talismã). Por exemplo, se Ratso ainda estiver com o Talismã do Touro e executar um Throw em Jackie, este pode ser arremessado até 11 hexágonos (que é quanto Ratso possui agora de Força). Porém, como Ratso pretende pegar a Caixa Pan Ku e sair correndo, ele vai tentar arremessar Jackie ainda mais longe. Se passar num teste de Força (Ratso joga apenas 3 dados em sua parada, pois não conta aqui os +8 de Força que o Talismã concede), então ele pode arremessar Jackie o dobro da distância (até 22 hexágonos!). O jogador pode aqui gastar 1 Força de Vontade para jogar o oponente o dobro da distância se não conseguir passar no teste de Força.

Regra Opcional: se o atacante, ao utilizar o Talismã do Touro, manter o oponente preso num Apresamento Sustentado, e sua Saúde chegar a zero ou menos (dano agravado), considere que o golpe foi tão forte que quebrou algum(ns) osso(s) do oponente e, dessa forma, o dano demorará muito mais para recuperar.

Talismã do Tigre



O poder do Yin e Yang.

Em termos de jogo, esse talismã tem o poder de dividir as personalidades. Dessa forma, uma pessoa com esse talismã vai se dividir e criar duas e cada parte ficará com metade do talismã. As duas pessoas só se juntarão de novo quando elas juntarem as

duas metades do talismã. Embora pareça bastante útil dividir o corpo (já que as duas pessoas ficam iguais, não há penalidades em nenhum Atributo, Habilidade, Técnica ou qualquer outro), na verdade não é bem assim. O lado bom da pessoa não gosta de brigar, ama tudo que é belo (a vida, as flores, as casas, as pessoas, etc.) e o lado mal odeia tudo (gosta de bater em todos, de sarcasmo, ironia, masoquismo, etc.). No desenho, quando Jackie tem sua personalidade dividida, vemos algumas cenas cômicas, como quando a parte boa de Jackie pisa sem querer em uma barata e volta a chorar. Nesse momento, alguém diz que o Talismã divide a pessoa em duas partes, o lado do bem e o lado do mal. Jackie, ainda chorando, comenta: “Então eu sou a parte mal! Eu matei uma barata! Pobre baratinha...”. Também nesse mesmo episódio, a parte mal de Jackie é capturada e prestes a ser eliminada, conta diversas piadas sobre a sua condição e ri à beça junto com os capangas da Mão Negra (“E agora eu estou amarrado nessa cadeira e vocês vão me matar! Há há há há!”). O Narrador deve levar ao extremo o lado bom e mal de cada um e evitar que eles se aproveitem só do benefício de “legal, agora que eu me dividi, posso bater em mais Shadowkhans!”.

Talismã do Coelho



O poder da velocidade.

Em termos de jogo, considere que o personagem ganha +10 em Destreza.

Regra opcional: além de ficar extremamente rápido (o que normalmente vai permitir que o personagem interrompa qualquer um no turno), permita que o personagem realize mais de uma ação por turno (contanto que utilize apenas manobras básicas). Permita uma ação extra para cada ponto a mais dos 8 pontos máximos em Destreza que alguém pode ter. Por exemplo: Jackie, ao pegar o Talismã do Coelho, decide atacar todos Shadowkhans em volta dele antes de fugir. Como Jackie possui Destreza 5, ele fica no total com Destreza 15. Se atacar todos os Shadowkhan com manobras básicas, ele pode realizar até 8 ataques num mesmo turno (o primeiro ataque, normal, mais 7 outros ataques, pois $15 - 8$ dão 7).

Regra opcional: se o personagem decidir usar a carta de Movimento para correr ou fugir de qualquer coisa que seja, permita que, por correr extremamente rápido, ele corre seu Movimento total multiplicado pela sua destreza. Por exemplo: se Jackie, após atacar todos os Shadowkhan em sua volta, decide fugir, ele correrá então 8 hexágonos (da sua carta básica de Movimento) multiplicado pela sua Destreza (que é 5). Dessa forma, Jackie poderá correr nesse turno até 40 hexágonos!

Se o Narrador permitir, o Jogador pode realizar um teste de Esportes (dificuldade 7) ou gastar 1 Força de Vontade para correr até o dobro da distância. Nesse caso, se Jackie conseguir pelo menos 1 sucesso quando realiza o teste de Esportes, Jackie poderá correr até 80 hexágonos! Se não conseguir passar no teste, ele pode ainda gastar 1 Força de Vontade para percorrer os 80 hexágonos.

Talismã do Dragão



O poder da combustão.

Em termos de jogo, considere que o personagem pode atirar (de acordo com o Narrador e/ou com o poder do Talismã) Fireball, Improved Fireball ou Yoga Flame.

Considere a manobra como a descrita no livro. Entretanto, adicione Destreza ao modificador de velocidade da manobra para determinar a velocidade desta. O movimento é zero. E para calcular o dano, some Inteligência + Modificador da Manobra + 5 (do Talismã). Para termos de interpretação, o fogo sai sempre do Talismã.

Talismã da Cobra

O poder da invisibilidade.

Em termos de jogo, considere que o personagem ficou totalmente invisível e não pode ser visto por nada nem ninguém (a não ser que esse alguém enxergue os outros pelo calor ou outros meios). O personagem ganha, enquanto estiver com o poder do Talismã ativado, + 3 em Furtividade.



Se o personagem não falar nada, ele não pode ser encontrado nem atacado por ninguém (a menos que passe num teste de Luta às Cegas). Se o personagem decidir apenas se proteger e se silenciar para que os outros não o encontrem, ele pode fazer um teste de Furtividade. Cada sucesso aumenta em um o teste de Luta às Cegas do oponente. Se a dificuldade chegar a 10, o oponente é incapaz de localizá-lo e não será capaz de atacá-lo. Após isso, o personagem pode atacar qualquer oponente, desde que se mova até ele sem fazer nenhum silêncio. O narrador pode pedir novamente um teste de Furtividade contra Luta às Cegas do oponente. Se o oponente ganhar, ele encontrará a pessoa invisível e poderá atacá-lo no próximo turno. Uma pessoa invisível com esse Talismã poderá atacar utilizando qualquer Manobra de combate.

Talismã do Cavalo



O poder da cura.

Em termos de jogo, ao ativar o Talismã (os jogadores devem descobrir como), o Talismã recuperará todo e qualquer dano que o personagem que esteja portando o Talismã tiver. Ele restaurará sua Saúde até o máximo que possui, além de curar dano agravado e até mesmo outros problemas, como doenças (um resfriado, uma gripe, um câncer), ossos quebrados e outros.

Talismã da Ovelha



O poder da projeção astral.

Em termos de jogo, o personagem entra em profundo sono e sua alma sai de seu corpo. A alma do personagem pode vagar pelo mundo como um espírito, pode atravessar paredes e fazer o que quiser. A alma, entretanto, não é vista por nenhum humano e é dificilmente detectada. Para se comunicar com alguém, ela deve entrar nos sonhos da pessoa (entrando na cabeça da pessoa que dorme). Nos sonhos, a alma poderá conversar com a pessoa. Isso não significa que a pessoa vai acreditar, afinal, é apenas um sonho. Para tal, a alma deve bolar algum plano que faça a pessoa acreditar nela.

Talismã do Macaco



O poder da alteração da forma (metamorfose).

Em termos de jogo, o personagem pode mudar a forma de qualquer coisa, desde que com duas condições. Primeiro: o alvo só será transformado em animal (qualquer animal). Segundo: é necessário falar o nome do animal que se deseja que haja a transformação. ("Vire uma girafa!", "Ratos!", etc.). O Talismã pode transformar não somente pessoas, mas pedras, estátuas, brinquedos e outros. Uma vez transformado, o animal não pode falar a língua dos humanos. Outra pessoa deve dizer ao Talismã: "Volte ele ao normal!". Dessa forma, a pessoa/objeto transformado em animal

volta ao normal. Observe que o Talismã entende qualquer idioma humano que seja proferido (inglês, português, chinês, japonês, russo, polonês, espanhol, etc.).

Talismã do Galo

O poder da levitação.



Em termos de jogo, o personagem pode levitar a qualquer altura do chão sem gastar nenhum Chi (semelhante à Manobra Levitation). Entretanto, existem duas considerações a serem feitas:

- O personagem pode controlar quanto vai levitar (se ele vai mais para cima ou mais para baixo no ar);
- O personagem não pode se mover a não ser na vertical.

Embora seja comum associar esse Talismã ao poder do vôo, na verdade ele não o é. O poder do Talismã do Galo é o da levitação. Para voar, uma pessoa necessita do Talismã do Galo e do Talismã do Coelho (como Jade diz: “é pura matemática, galo mais coelho igual a vôo”). A pessoa com os dois Talismãs pode voar numa velocidade de, para cada ponto em Destreza que ela possui (sem contar os pontos extras pelo Talismã do Coelho), 5 metros por segundo (fora de combate) ou 2 hexágonos por ponto de Destreza (dentro de combates). Ele pode ir quão alto ela quiser, mas a velocidade vai depender apenas da sua Destreza.

Regra opcional: O Narrador pode, ao invés de utilizar a Destreza, utilizar Inteligência ou Raciocínio da pessoa, ou então utilizar a Técnica de Esportes ou Foco. Ou pode ainda considerar um valor fixo para a velocidade do vôo (POR EXEMPLO, 10m/s fora de combate e até 5 hexágonos dentro de combate).

Talismã do Cachorro



O poder da imortalidade.

Em termos de jogo, o personagem, enquanto estiver com o Talismã, não morre nunca. Golpes contra o personagem especificamente para matar não surtem efeito (o golpe com a espada que cortaria seu pescoço não corta nem a pele do personagem, a pessoa torna-se imune a balas, etc.). Não importa o que aconteça, não importa o que se faça, enquanto o personagem possuir esse Talismã, ele nunca vai morrer.

Em certo episódio, Jade dá esse Talismã ao Tio e pede que ele o utilize. Tio, ao sentir o poder do Talismã, brinca com Jade e se sente mais jovem. Isso nos mostra que o Talismã afeta também a idade, positivamente (todas as pessoas se sentem rejuvenescidas, não sentem problemas de idade). Um velho que não consegue mais andar por causa da idade, por exemplo, pode, ao utilizar o Talismã, sair correndo e dando cambalhotas.

Talismã do Porco



O poder de soltar raios pelos olhos.

Em termos de jogo, considere que o personagem possui a manobra Heat Beam Eyes, descrita a seguir.

Heat Beam Eyes

Pré-requisitos: possuir, utilizar o Talismã do Porco

Pontos de Poder: não avaliado

Com o Talismã do Porco, o personagem consegue atirar dois raios de seus olhos para qualquer direção que esteja olhando.

Sistema: São dois raios de calor, que podem explodir ao atingir o alvo (isso fica a cargo do Narrador). O usuário decide em qual direção ele vai atirar o raio, e um raio de seus olhos é atirado em linha reta e o raio só termina quando encontra um raio. A velocidade da manobra é baseada em Destreza + Modificador de Velocidade. O Dano é baseado em Inteligência + 5 (do Talismã) + Modificador da Manobra.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: 0

Caixa Pan Ku

A caixa Pan Ku foi o artefato místico utilizado pelos Oito Imortais da China Antiga para aprisionar os demônios em seu mundo, através de portais. Embora cada Imortal tenha utilizado um ingrediente para conseguir selar o portal, todos utilizaram também a caixa Pan Ku para fechar o portal. E, depois de tanto tempo, só há uma coisa que pode abrir o portal: a própria caixa Pan Ku.



Por ser feita de boa magia Chi, a caixa Pan Ku não pode ser tocada por nenhum demônio. Se um demônio o fizer, ele tomará dano (mesmo tendo Saúde indefinida, os Demônios podem sofrer dano, por isso vão evitar a todo custo tocar na caixa Pan Ku). Valmont precisou de seus capangas para conseguir liberar todos seus irmãos, pois ele, por estar com Shendu em seu corpo, não podia tocar na caixa Pan Ku.

Considera que é uma caixa mágica inquebrável, que causa dano a qualquer demônio que toque nela, que pode ser girada horizontal e verticalmente para criar os diversos Triogramas de cada demônio.

Capítulo 8 – Locais Importantes

Loja do Tio

Na loja “Descobertas Raras do Tio”, onde o próprio Tio trabalha com seus empregados (que são Jackie e Tohru), Tio comercializa, como o próprio nome da loja diz, objetos raros, artefatos antigos e produtos preciosos. Na frente da loja, alguém que entre pode notar vasos antigos, colares incomuns, estátuas raras, livros velhos e muitas outras coisas. Ao fundo, do lado de uma porta, há uma mesa e em cima dela uma caixa registradora. O Tio anota aqui tudo que vende/compra/troca e guarda o dinheiro na caixa registradora. Alguns passos para o lado, seguindo da mesa, uma escada é encontrada. Ela leva para o segundo andar da loja e lá se podem encontrar os dormitórios da casa. Seguindo pela porta ao lado da mesa, poderá encontrar-se a cozinha e, numa outra porta, uma grande e vasta biblioteca. É nesta biblioteca que Tio guarda seus livros, alguns de histórias, alguns de comércio, vários e vários livros sobre artefatos antigos e muitos outros ainda sobre mitologia. Olhos treinados podem encontrar diversos livros bastante interessantes aqui, contanto, é claro, que se tenha tempo para procurá-los (lembre-se que Tio possui uma lista e sabe cada um dos livros que existem em sua biblioteca). Também

no meio desses livros se podem encontrar também livros raros, mágicos, os quais Tio usa para pesquisar sobre Talismãs, Demônios (e feitiços contra eles), magias brancas e outros.

Na loja do Tio, há três funcionários: Tio, que é dono, dá ordens à Jackie e Tohru e trabalha no caixa (sempre que há alguma invasão ou roubo por parte da Mão Negra, que certamente não foram tentar roubar dinheiro, Tio sempre grita à Jackie que proteja seus artefatos e que não os deixe quebrar). Também há Jackie, funcionário e sobrinho do Tio, que está normalmente varrendo a loja e tirando o pó das coisas. Jackie é arqueólogo e utiliza de sua profissão e conhecimentos para resgatar objetos nos mais diversos cantos dos planetas (dentro de templos, cavernas, esconderijos e onde se puder haver algum objeto antigo que valha a pena ser encontrado). Ao capturar o objeto, Jackie o leva em segurança à loja do Tio (quando não vai levá-lo a algum museu ou outro lugar). Uma vez na loja do Tio com o tal objeto, Tio tratará de cuidar dele e logo o colocará à venda. O terceiro funcionário é Tohru, que aparece depois, e trabalha cuidando da loja e quando possível como aprendiz do Tio.

É um ótimo lugar para se morar, contanto que você não se importe em ouvir gritos e mais gritos do Tio, não se perturbe com a Mão Negra tentando invadir a loja toda hora para roubar algum artefato mágico, mantendo distância das magias que vez ou outra Jade executa, sempre falhando em seus resultados, e ainda tem mais. Mas, tirando todos esses “problemas”, ainda assim é uma casa boa de se morar (embora um pouco apertada, porque em grande espaço da habitação há a loja e a biblioteca. Assim sendo, sobra pouco espaço para a casa).

Seção 13

A organização secreta governamental conhecida como Seção 13 está escondida dos olhos de todos. Acredita-se que esteja embaixo da terra, porque uma de suas entradas encontra-se em um beco, numa cabine de telefone público (uma vez dentro da cabine, ela se transporta à alta velocidade como um elevador até a Seção 13).

Dentro da organização, há diversos supercomputadores, grandes inventores, aparelhos de ponta (helicópteros que viram mala, armas lasers de última geração, cofres gigantes cheio de códigos e segurança, mochilas com turbinas nas costas para voar e ainda mais). O responsável pela Seção 13 é o capitão Black e ele comanda muitos empregados, que passam por um rígido treinamento até que se tornem aptos para trabalhar para uma empresa do porte que é a Seção 13.

Esses funcionários treinam com as armas de fogo que a organização dispõe: bazucas, canhões, rifles, metralhadoras, armas lasers e armas ainda mais poderosas. Mas também descobrem que, ao batalhar com demônios, essas armas de nada adiantam.

Não é muito comum encontrar celas para prisioneiros na Seção 13, mas elas existem. Uma razão para não haver celas é para criminosos não descobrirem a localização da organização. Outra é porque a organização é muito grande e poderosa e todos que lá trabalham, trabalham com missões mais perigosas e diferentes, e não aquela simples de capturar bandidos. Embora não seja a tarefa principal deles, eles podem fazê-lo (lembrem-se que capitão Black foi contatado e ordenado que capturasse a grande organização do crime Mão Negra e seus integrantes), entretanto eles não irão prender tais bandidos na Seção 13.

Não se sabe por que o nome da organização é Seção 13, mas acredita-se que seja um departamento menor dentro de uma grande organização. Em certo episódio, após capitão Black enfrentar diversos demônios, e funcionários superiores acharem que ele está louco (pois fala sobre demônios, talismãs mágicos, super poderes e ainda outros), Black conversa com Jackie e fala que a missão de capturar a Mão Negra foi passada para a Seção 12. Com essa informação, acredita-se que existam 13 seções, 13 divisões de um grande departamento, começando pela Seção 1 e indo até a Seção 13 (ou

passando disso, podendo haver mais Seções). A razão pela qual existam tantas divisões pode ser que cada uma cuide de uma parte da segurança nacional. Como a Seção 13 (e capitão Black) está atrás da Mão Negra, a Seção 13 pode ser especializada em captura de criminosos (e seus inventos são todos com essa finalidade). O armamento pesado é para o caso de uma guerra, talvez, e as grandes mentes pensando como capturar grandes criminosos.

Fica a cargo de o Narrador decidir quantas Seções existem e se os personagens vão conhecer todas. Também é cargo dele decidir qual a finalidade de cada Seção e o por que de cada personagem estar trabalhando para cada Seção (Jackie foi contratado por Black para ir atrás dos Talismãs para ver se conseguia uma chance de capturar a Mão Negra, pois sabia que ela também ia atrás dos Talismãs).

Fichas: os funcionários da Seção 13 são pessoas comuns, com alguns conhecimentos bélicos, em artes marciais e conhecimentos específicos da área.

Estilo: Forças Especias

Atributos: variam na faixa de um humano normal, de 1 a 3 (também variam nessa faixa as habilidades e as técnicas).

Habilidades preferidas: Prontidão, Interrogação, Manha, Lábia, Segurança, Sobrevivência, Computador, Investigação

Antecedentes: Apoio (Seção 13) de 3 a 5, Recursos, Staff, Aliados

Técnicas preferidas: Armas de fogo (revólveres, metralhadoras, semi-automáticas, automáticas, armamento pesado, bazucas, canhões, etc.)

Manobras Especiais: não muitas, variando pouco entre cada um. Dê a eles manobras simples e básicas (como jump, kippup, throw) e umas duas ou três Manobras do estilo (manobras não tão fortes, como Spinning Back Fist, Spining Knuckle, Flying Knee Thrust, etc.).

Combos: poucos combos, utilizando normalmente combos com armas de fogo.

Renome: depende de cada um. Mantenha glória e honra parecidas (de 1 a 4 pontos em cada, mais ou menos).

Chi, Força de Vontade: Iguais ao inicial para o estilo (Chi 1, Força de Vontade 6), podendo variar +/- 1.

Saúde: de 8 a 12, em média

Dica: No apêndice 2 do livro básico, encontramos fichas de Polícia, Soldados e Agentes. São ótimas fichas e podem ser usadas se adaptadas e compatíveis com os funcionários da Seção 13 (é melhor do que ficar fazendo a ficha de cada funcionário).

Mão Negra

A grande organização criminosa conhecida no mundo inteiro por conseguir tudo o que deseja. Se ela visa algum objeto mágico, pode apostar que ela o conseguirá. Ao conhecer mais a fundo os integrantes, não entendemos como tão famosa e poderosa organização criminosa pode ser tão boa no que faz. A razão é simples: com Shendu comandando a Mão Negra e os Shadowkhan, fica fácil invadir e roubar qualquer objeto.

A localização da Mão Negra também é secreta, mas é revelada à Jackie (separados em bem e mal) no final da primeira temporada (quando eles ameaçavam matar Jackie, pois Jackie estava sendo petrificado e só eles tinham o antídoto para o veneno, e pediram a Jade os Talismãs mágicos). Quando Jade leva os Talismãs, Jackie fica com o Talismã do Tigre e se divide em dois. Um dos Jackies é capturado e Jade acompanha o outro até a Mão Negra, onde, ao chegar, eles assistem a Valmont colocando o último Talismã (o Talismã do Rato) em Shendu, que toma vida.

Algum tempo após isso, Shendu toma o corpo de Valmont e, como sua antiga localização fora descoberta, eles se mudam para um porto abandonado. São ainda

procurados pelos crimes outrora cometidos, porque agora estão apenas numa missão: libertar os Demônios.

Mundo dos Demônios

O mundo dos Demônios é um local sem gravidade, com grandes pedras flutuando para lá e para cá. Ao olhar para cima, você vê um céu vermelho que se estende até o limite da vista. Ao olhar ao redor, o mesmo céu vermelho é avistado na direção dos olhos. Ao olhar para baixo, também é avistado o mesmo céu vermelho.

É um local sem nada, apenas com pedras flutuando, onde os Demônios podem se apoiar. Quando um portal se abre para libertar algum demônio, ele normalmente se abre perto do demônio, para que ele saia sem dificuldades. Acredita-se que, quando o portal abre para trancar o demônio dentro do mundo dos demônios, ele se abre no mesmo local que se abriu da última vez. No mundo dos demônios, um humano não sobreviveria muito tempo: não há o que comer, não há o que beber, não há onde dormir. Só o que há são demônios. Demônios que não gostam dos humanos. Demônios que irão torturá-los por diversão ou outro (a não ser que ele seja comida por Po Kong). Por isso que, quando Jade acidentalmente entrou em um portal, Tio, utilizando magias de Telepatias, conseguiu contatá-la e guiá-la até o portal para que ela o atravessasse antes que qualquer demônio.

Templos

Jackie Chan normalmente é visto dentro de templos procurando artefatos raros, antigos ou objetos mágicos. Templos são cheios de armadilhas e escondem diversos segredos. Não é possível detalhar cada templo aqui, por isso cabe ao Narrador pensar em cada templo antes de inseri-los na história. É necessário lembrar que existem templos que podem amaldiçoar humanos, podem trancá-los, pode haver criaturas sedentas por sangue e também recompensa pelo árduo trabalho. Normalmente são templos antigos, templos maias, astecas, incas, egípcios, chineses, africanos e de civilizações ainda mais antigas ou misteriosas, portanto não os subestime.

Talismãs

Qualquer Talismã pode ser encontrado escondido pelo mundo. Porém, os Talismãs são pequenos e o mundo é bem grande. Não é tão simples encontrar tais talismãs. Abaixo, a localização dos 12 Talismãs Mágicos (de acordo com a série).

- Talismã do Rato: Encontrado dentro de uma antiga clarabóia (ou lanterna) Chinesa.
- Talismã do Tigre: Encontrado dentro de uma torta.
- Talismã do Coelho: Encontrado incrustado no casco de uma grande tartaruga, em exposição num navio, no Oceano Pacífico.
- Talismã do Dragão: Encontrado dentro de uma caverna vulcânica.
- Talismã da Cobra: Encontrado numa passagem secreta em uma caverna, próximo ao rio Amazonas. Foi encontrado por Jackie (e Viper, que o trocou pelo objeto que roubava) em um museu.
- Talismã do Cavalo: Encontrado no topo de uma montanha sem nome.
- Talismã da Ovelha: Encontrado dentro de um caixote, esse caixote dentro de um trem (no desenho, Jackie pega o Talismã e tem que sair do trem e ir para segurança, porque a Mão Negra destruiu os trilhos e o trem está caindo no abismo)
- Talismã do Macaco: Encontrado em Micronésia, embaixo da água.
- Talismã do Galo: Encontrado incrustado em um escudo, dentro de um castelo Bávaro sem nome.
- Talismã do Cachorro: Encontrado dentro de um moinho.

- Talismã do Porco: Encontrado numa torre mecânica de relógio (com porcos e pratos) na Bavária.
- Talismã do Touro: Encontrado num antigo templo mexicano. Jackie encontra o Talismã com El Toro (em sua máscara).

Nota: O Narrador fica livre e à vontade para mudar a localização de qualquer talismã que desejar.

Demônios

Cada Demônio possui um portal. E cada portal está em algum lugar da Terra (ou fora dela). A localização de cada portal foi apresentada na ficha de cada Demônio, mas vale à pena mostrar a localização de cada portal de novo.

- Shendu: Portal em Hong Kong, na China.
- Dai Gui: Portal em Cadiz, na Espanha.
- Xiao Feng: Portal na penitenciária de Hollowlands, na Austrália.
- Bai Tza: Portal em Coliseu, na Itália.
- Tchang Zu: Portal nos estúdios Megagalácticos, em São Francisco.
- Po Kong: Portal em Tóquio, no Japão.
- Hsi Wu: Portal no Estádio do Manchester, Estados Unidos.
- Tso Lan: Portal no espaço cósmico entre a Terra e a Lua.

Nota: novamente o Narrador está livre para mudar a localização de qualquer portal.

Capítulo 9 – Batalhas e Renome

Batalhas

Em Jackie Chan Adventures, cedo ou tarde os personagens terão que enfrentar alguém, seja Jackie Chan, seja Valmont, seja um exército de Shadowkhans ou algum Demônio. As batalhas podem ser feitas de duas maneiras:

- Utilizando as cartas de combate;
- Utilizando o sistema apresentado no livro de combate rápido, sem as cartas.

Qual é o melhor?

Sugiro que as cartas de combate sejam utilizadas ao combater outras pessoas de nível (ao lutar contra Hak Foo, Jackie Chan, El Toro, Finn, Ratso, Chow ou outro). Com essas cartas, o combate flui bem e lembra o desenho (ou algum filme) de Jackie Chan.

Entretanto, ao batalhar contra Shadowkhans, por combater contra um exército (leia: MUITOS inimigos ao mesmo tempo), fica melhor batalhar sem as cartas, apelando mais para a interpretação e um combate mais rápido e focado no combate descritivo.

Para esse combate contra Shadowkhans, um ótimo sistema de combate rápido é o apresentado no site <http://br.geocities.com/shotokanrpg/menu.htm> (no site da Shotokan RPG, clique em “Aprofundamentos e Explicações” e leia o tópico “Combate Narrativo”). Nesses combates, por exemplo, Jackie consegue pular, chutar um Shadowkhan, socar outro, pegar um bastão, girá-lo em volta do corpo, acertar mais quatro Shadowkhans, pular chutando outro Shadowkhan, correr até Finn, dar um Flying Kick nele, pegar o Talismão do Touro antes dele cair no chão, correr até Hak Foo, agarrá-lo e jogá-lo contra Ratso e Chow.

Normalmente, Jackie, ao lutar contra vinte ou trinta ninjas, acabaria caído no chão antes de derrubar dois ou três inimigos (lembre-se ainda que os ninjas possuem

Shurikens e Katanas). Entretanto, não é isso que ocorre, porque, embora os shadowkhans sejam grandes em número, não são tão bons em habilidade quanto Jackie. Assim, ao lutar contra um exército, prefira um combate descritivo (contanto que não invente demais, como por exemplo: “eu pego o Shadowkhan, jogo ele na parede, pulo em cima do outro, pego o Talismã, saio pela janela do quarto andar do prédio, antes de aterrissar chuto outro Shadowkhan, toco o chão, dou uma cambalhota e, quando me levanto, eu pulo e caio em cima da minha moto, que já está ligada, pronto para eu sair...”). Embora os ninjas sejam habilidosos, se o personagem for Jackie Chan ou outro parecido, permita que o jogador faça alguma coisa parecida com os combates de Jackie Chan (mas não permita que ele abuse). Lembre-se, por exemplo, que Jackie consegue bater em 10 ninjas em um minuto, mas o fará em último caso e, quando conseguir a primeira brecha, ele tentará fugir. É por isso que os Jogadores não podem abusar desse sistema narrativo de combate.

Regra Opcional: Se for batalhar desse jeito, considere, por exemplo, que um golpe forte (como Flying Kick, Roundhouse Kick, Fierce Punch, Triple Strike, etc.) atordoar o ninja e ele volta para as sombras. Considere, por exemplo, que, se o personagem, ao rolar dano, tiver 70% de sucesso ou mais, o ninja toma um golpe tão forte que volta às sombras. Exemplo: O Roundhouse Kick de Jackie 13 de dano. O vigor do Shadowkhan é 3. Se Jackie acertá-lo com o chute, ele poderá causar até 10 de dano (13 – 3). Se, ao rolar o dano, Jackie conseguir pelo menos 7 Sucessos (70% do dano), Jackie consegue atordoar o ninja (dano maior que o Vigor). Assim, como causou grande dano e ainda atordoou o ninja, este irá cair e voltar para as sombras.

Ao lutar contra Demônios, lembre-se que eles não podem ser derrotados. Toda e qualquer batalha deve haver apenas para distrair os Demônios/Mão Negra para que Tio consiga terminar seu feitiço para abrir o portal do Demônio e selá-lo.

Demônios não podem ser derrotados! A batalha ocorre apenas para distração deles!

Renome Sugerido

Capturar um Talismã (e guardá-lo na Seção 13): +2 Honra, +2 Glória

Capturar um Talismã (e dá-lo a Shendu): +0 Honra, +4 Glória

Prender um Demônio em seu Portal: +3 Honra, +1 Glória

Prender um Membro da Mão Negra: +1 Honra, +2 Glória

Raptar Jackie, Jade, Tio ou outro: -1 Honra, +1 Glória

Salvar um animal de Daolong Wong: +1 Honra, +2 Glória

Ajudar Daolong Wong a absorver um Chi de animal: +0 Honra, +2 Glória

Atacar três oponentes seguidos sem tomar dano: +0 Honra, +1 Glória

Lutar em frente a um público e ganhar: +0 Honra, +2 Glória

Lutar em frente a um público e perder: +0 Honra, -1 Glória

Batalhar armado e perder a luta: -1 Honra, -3 Glória

Fugir de uma batalha: +0 Honra, -1 Glória

Fugir do perigo iminente: +0 Honra, +0 Glória

Ganhar uma batalha contra um Demônio: +1 Honra, +3 Glória

Capturar artefato antigo: +0 Honra, +2 Glória

Completar missão com sucesso: +1 Honra, +2 Glória

Executar manobra linda de se ver ou extremamente poderosa: +0 Honra, +1

Glória

Nota: O Narrador pode usar também o Renome sugerido no Livro Básico de Street Fighter, contanto que se lembre que as batalhas normalmente não ocorrem em arenas por fama ou troféus, mas contra as forças do mal por objetos mágicos ou contra demônios.

Nota: Esses são Renomes Sugeridos. O Narrador pode mudar e adicionar qualquer um que desejar ou que achar errado.

Capítulo 10 – Agradecimentos e Contato

Muito obrigado por baixarem essa Adaptação. Tentei abranger aqui tudo que consegui (menos as temporadas 4 e 5 de Jackie Chan Adventures).

Agradeço todos vocês que jogam Street Fighter: O Jogo de RPG, e também a Eric Musashi (Eric Henrique de Souza), por colocar minha adaptação no site da Shotokan RPG.

Quaisquer dúvidas e/ou sugestões, email-me: thalesfreitaspeixoto@hotmail.com.

Thales

Capítulo 11 – Bibliografia:

- http://www.sonypictures.com/tv/kids/index_jackie.html (site oficial de Jackie Chan Adventures, consultado em 08/02/08)
- http://pt.wikipedia.org/wiki/Jackie_Chan_Adventures (consultado em 17/02/08)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Jackie_Chan_Adventures (consultado em 26/02/08)
- <http://www.daemon.com.br/netbooks/da0049.zip> (netbook de Jackie Chan Adventures, adaptado para Sistema Daemon)
- Resumo dos Suplementos Parte 1, Tomo 2, encontrado em <http://br.geocities.com/shotokanrpg/menu.htm>
- Adaptação de Mortal Kombat para Street Fighter: O Jogo de RPG, encontrado em <http://br.geocities.com/shotokanfiles/area2.htm>
- http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Jackie_Chan_Adventures_episodes (consultado em 22/02/08);
- http://en.wikipedia.org/wiki/Demon_Sorcerers (consultado em 23/02/08);
- http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Jackie_Chan_Adventures_characters#Villains (consultado em 23/02/08);
- <http://disneyfansite.iespana.es/jose/jackie%20chan.jpg> (consultado em 08/02/08)
- <http://www.geocities.com/jackiechanfans/jcadventures.jpg> (consultado em 08/02/08)
- <http://jcadventures.proboards22.com/index.cgi?board=ta&action=display&thread=1075906679&page=1> (consultado em 23/02/08)
- <http://www.jackie-chan-magazine.com/graphics/figure-graphics/grandfather-02.gif> (consultado em 09/02/08)
- http://sharetv.org/images/jackie_chan_adventures/tohru-noahnelson-char.jpg (consultado em 16/02/08)
- http://sharetv.org/images/jackie_chan_adventures/captainblack-clancybrown-char.jpg (consultado em 16/02/08)

- http://sharetv.org/images/jackie_chan_adventures/eltorofuerte-miguelsandoval-char.jpg (consultado em 16/02/08)
- http://sharetv.org/images/jackie_chan_adventures/viper-susaneisenberg-char.jpg (consultado em 18/02/08)
- <http://members.fortunecity.com/mkjca/shendu.html> (consultado em 18/02/08)
- <http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/c/c9/180px-Shendu2018.jpg> (consultado em 18/02/08)