



HISTÓRIA

por Guilherme Rabelo Alves

No final da dinastia Qing – final do século XIX, o governo chinês estava enfraquecido pela corrupção, sendo alvo da influência estrangeira. As pessoas foram lançadas na miséria e ficaram bastante insatisfeitas com a situação. Eles não acreditavam mais no governo e voltaram sua fé para a religião.

A Seita do Lótus Branco viu uma grande oportunidade. Eles alegaram ajudar o governo a derrotar os estrangeiros, trazendo paz para China. Sua ideologia foi rapidamente adotada. Tudo relacionado ao mundo ocidental foi reprimido ou destruído.

Qualquer um que fosse contra os seus princípios era considerado um inimigo do governo e acusado de estar ligado ao diabo. O Dragão Mestre Marcial e o Mestre Huang não podiam aceitar essas ações ultrajantes, então eles se uniram para evitar um derramamento de sangue.

Um dia, o líder da Seita do Lótus Branco, enviou um convite para o Dragão Mestre Marcial, mas seus discípulos viram como uma armadilha e recomendaram que esperassem pelo retorno do Mestre Huang - que estava fora da cidade coletando remédios. O Dragão Mestre Marcial não quis perder a oportunidade de fazer as pazes e foi sozinho. Infelizmente, ele foi capturado e colocado na prisão. Ambas as partes iniciaram confrontos e têm lutado desde então...

Agora os perigos estão escondidos por todos os lugares. Quem é capaz de resolver essa situação? Vamos descobrir!

ESTILOS DE LUTA

Todos os Mestres Marciais praticam um estilo específico de Kung-Fu; Wushu; Kung Fu do Corvo Majestoso; Jeet Kune Do ou Tai Chi Chuan. Qualquer que seja o estilo de Kung-Fu, ele também pode ser emulado com os outros estilos de luta contidos no livro 20 anos Street Fighter RPG. A China é considerada o berço das artes marciais, com inúmeros estilos de luta que influenciaram outros estilos de luta não chineses.

OS MESTRES MARCIAIS



Nome: Huang; Estilo: Hongjiakan (Wushu); Conceito: Curandeiro Chinês;
Assinatura: “Leque da justiça”;

Força: 5; Destreza: 5; Vigor 5; Carisma 5; Manipulação 4; Aparência 3; Percepção 5; Inteligência 5; Raciocínio 5; Prontidão 5; Intimidação 2; Perspicácia 5; Manha 2; Lábia 3; Lutas às Cegas 5; Liderança 5; Furtividade 5; Sobrevivência 2; Conhecimentos de Arenas 5; Investigação 3; Medicina 5; Mistérios 4; Conhecimentos em Estilos 5; Arena 3; Fama 2; Recursos 3; Staff 3; Aliados 5; Contatos 3; Sensei 5; Soco 4; Chute 5; Bloqueio 4; Apresamento 4; Esportes 6; Foco 5; Buffalo Punch; Ax Kick; Double-Hit Kick; Flying Knee Thrust; Flying Thrust Kick; Foot Sweep; Throw; Air Smash; Drunken Monkey Roll; Jump; Kippup; Regeneration; Shock Treatment; Combos: Jumping Forward – Double Hit Kick – Roundhouse (Dizzy); Flying Thrust Kick – Ax Kick – Air Smash (Dizzy); Buffalo Punch – Fierce – Shock Treatment (Dizzy); Honra 10; Glória 10; Chi 8; Força de Vontade 10; Saúde 20.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	8	6
Strong	5	10	6
Fierce	4	12	5
Short	6	10	6
Forward	5	12	5
Roundhouse	3	14	5
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Buffalo Punch	3	14	Um
Ax Kick	4	14	4
Double Hit Kick	3	11/11	5
Flying Knee Thrust	6	12	7
Flying Thrust Kick	5	16	4
Foot Sweep	3	13	4
Throw	3	11	Um
Air Smash	4	15	5
Drunken Monkey Roll	8	-	8
Jump	8	-	6
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Regeneration	5	-	-
Shock Treatment	5	17	-



Nome: Saojin; Estilo: Desconhecido (Nenhum); Conceito: Artista Mandarim; Assinatura: “Aplausos da Staff”;

Força 4; Destreza 5; Vigor 3; Carisma 5; Manipulação 2; Aparência 5; Percepção 4; Inteligência 4; Raciocínio 4; Prontidão 3; Perspicácia 5; Manha 3; Lábia 4; Segurança 4; Furtividade 4; Conhecimentos em Arenas 3; Investigação 3; Medicina 3; Mistérios 3; Conhecimentos em Estilos 5; Staff 3; Arena 2; Fama 3; Recursos 3; Contatos 2; Aliados 4; Soco 5; Chute 4; Bloqueio 4; Apresamento 4; Esportes 5; Foco 3; Guarda-Chuva (Porrete) 3; Buffalo Punch; Power Uppercut; Haymaker; Spinning Back Fist; Spinning Knuckle; Punch Defense; Deflecting Punch; Throw; Brain Cracker; Jump; Air Smash; Musical Accompaniment; Combos: Deflecting Punch – Throw – Air Smash (Dizzy); Buffalo Punch – Spinning Knuckle – Brain Cracker; Jumping Forward – Buffalo Punch – Spinning Knuckle (Dizzy); Honra 8; Glória 7; Chi 5; Força de Vontade 7; Saúde 20.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	8	5
Strong	5	10	5
Fierce	4	12	4
Short	6	8	5
Forward	5	10	4
Roundhouse	3	12	4
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Buffalo Punch	3	14	Um
Power Uppercut	4	12	Um
Haymaker	3	13	3
Spinning Back Fist	4	11	6
Spinning Knuckle	4	10	8
Punch Defense	9	-	-
Deflecting Punch	7	9	-
Throw	3	10	Um
Brain Cracker	5	11	Um
Jump	8	-	5
Air Smash	4	13	4
Musical Accompaniment	Esp.	Esp.	Esp.
Porrete Jab	7	9	5
Porrete Strong	5	11	5
Porrete Fierce	4	13	4
Porrete Aparar	9	-	-



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	5
Strong	6	9	5
Fierce	5	11	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Power Uppercut	5	11	Um
Dragon Punch	6	14	3
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN
Haymaker	4	12	3
Monkey Grab Punch	4	9	5
Whirlwind Kick	4	9	4
Throw	4	10	Um
Hair Throw	4	13	Dois
Jump	9	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Shuriken	8	7 (x5)	5

Nome: Crane; Estilo: He Quan (Kung-Fu do Corvo Majestoso); Conceito:

Artista Marcial Chinesa; Assinatura: "Penteia seus longos cabelos"; Força 4; Destreza 6; Vigor 4; Carisma 4; Manipulação 2; Aparência 5; Percepção 4; Inteligência 4; Raciocínio 5; Prontidão 5; Perspicácia 4; Lábia 4; Lutas às Cegas 4; Segurança 2; Furtividade 3; Conhecimentos em Arenas 4; Investigação 2; Medicina 3; Mistérios 3; Conhecimentos em Estilos 5; Fama 1; Arena 2; Recursos 2; Contatos 3; Soco 4; Chute 5; Bloqueio 5; Apresamento 4; Esportes 5; Foco 3; Arremesso 5; Power Uppercut; Dragon Punch; Rekka Ken; Haymaker; Monkey Grab Punch; Whirlwind Kick; Throw; Hair Throw; Jump; Kippup; Combos: Rekka Ken (Dizzy); Haymaker – Whirlwind Kick – Dragon Punch (Dizzy); Honra 9; Glória 8; Chi 6; Força de Vontade 8; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	10	3
Strong	4	12	3
Fierce	3	14	2
Short	5	9	3
Forward	4	11	2
Roundhouse	2	13	2
Apresamento	4	9	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN
Power Uppercut	3	14	Um
Elbow Smash	6	13	Um
Head Butt	4	14	1
Haymaker	2	15	1
Dashing Punch	4	15	5
Dashing Uppercut	4	15	5
Backflip Kick	4	11	Dois
Drunken Monkey Roll	7	-	5
Jump	7	-	3
Jumping Shoulder Butt	4	11	2

Nome: Tiger; Estilo: Hu Quan (Kickboxing Ocidental); Conceito: Missionário Cristão; Assinatura: "Crucifixo com a bíblia"; Força 5; Destreza 4; Vigor 5; Carisma 4; Manipulação 4; Aparência 5; Percepção 4; Inteligência 4; Raciocínio 5; Prontidão 4; Interrogação 2; Intimidação 4; Perspicácia 5; Manha 3; Lábia 3; Lutas às Cegas 3; Condução 3; Liderança 3; Segurança 2; Furtividade 3; Sobrevivência 2; Conhecimentos em Arenas 4; Investigação 2; Medicina 3; Mistérios 3; Conhecimentos em Estilos 4; Arena 3; Apoio 3; Recursos 3; Contatos 2; Aliados 2; Fama 1; Soco 6; Chute 4; Bloqueio 5; Apresamento 4; Esportes 3; Foco 3; Rekka Ken; Power Uppercut; Elbow Smash; Head Butt; Haymaker; Dashing Punch; Dashing Uppercut; Backflip Kick; Drunken Monkey Roll; Jump; Jumping Shoulder Butt; Combos: Rekka Ken (Dizzy); Dashing Uppercut – Power Uppercut – Jumping Shoulder Butt (Dizzy); Honra 8; Glória 8; Chi 6; Força de Vontade 10; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	8	5
Strong	6	10	5
Fierce	5	12	4
Short	7	6	5
Forward	6	8	4
Roundhouse	4	10	4
Apresamento	6	6	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Buffalo Punch	4	14	Um
Monkey Grab Punch	4	10	5
Spinning Back Fist	5	11	6
Haymaker	4	13	3
Lunging Punch	6	10	6
Ducking Fierce	5	13	-
Punch Defense	10	-	-
Deflecting Punch	8	9	-
Drunken Monkey Roll	9	-	7
Jump	9	-	5
Wall Spring	8	-	5
Regeneration	5	-	-

Nome: Mestre Bêbado; Estilo: Zui Quan (Kung-Fu); Conceito: Mestre Bêbado; Assinatura: "Bebe vinho deitado"; Força 3; Destreza 6; Vigor 4; Carisma 5; Manipulação 3; Aparência 2; Percepção 5; Inteligência 4; Raciocínio 5; Prontidão 2; Intimidação 2; Perspicácia 5; Manha 5; Lábria 3; Lutas às Cegas 5; Segurança 3; Furtividade 3; Sobrevivência 2; Conhecimentos em Arenas 4; Medicina 4; Mistérios 4; Conhecimentos em Estilos 5; Aliados 3; Contatos 3; Fama 1; Recursos 1; Soco 6; Chute 3; Bloqueio 4; Apresamento 3; Esportes 5; Foco 4; Buffalo Punch; Monkey Grab Punch; Spinning Back Fist; Haymaker; Lunging Punch; Ducking Fierce; Punch Defense; Deflecting Punch; Drunken Monkey Roll; Jump; Wall Spring; Regeneration; Combos: Spinning Back Fist – Haymaker – Buffalo PUnch (Dizzy); Drunken Monkey Roll – Lunging Punch – Buffalo Punch (Dizzy); Wall Spring Strong – Ducking Fierce – Lunging Punch (Dizzy); Honra 7; Glória 8; Chi 8; Força de Vontade 8; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	10	3
Strong	3	12	3
Fierce	2	14	2
Short	4	10	3
Forward	3	12	2
Roundhouse	1	14	2
Apresamento	3	11	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	6
Buffalo Punch	1	16	Um
Haymaker	1	15	1
Shockwave	3	11	-
Foot Sweep	1	13	1
San He	5	-	-
Bear Hug	2	14	Um
Grappling Defense	7	-	2
Head Butt Hold	2	14	Um
Iron Claw	2	15	Um
Air Smash	2	13	2
Jump	6	-	3
Fireball	3	11	-
Repeating Fireball	3	9	-
Zen No Mind	Esp.	Esp.	Esp.
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.

Nome: Chen Wu, o monge; Estilo: Shaolin (Sanbô); Estilo: Monge Musculoso; Assinatura: "Cruza os braços com gargalhada"; Força 6; Destreza 3; Vigor 7; Carisma 5; Manipulação 2; Aparência 2; Percepção 3; Inteligência 4; Raciocínio 5; Prontidão 5; Intimidação 5; Perspicácia 4; Lutas às Cegas 5; Sobrevivência 4; Conhecimentos de Arenas 4; Medicina 4; Mistérios 5; Conhecimentos de Estilos 5; Arena 3; Fama 1; Recursos 2; Contatos 3; Soco 5; Chute 4; Bloqueio 4; Apresamento 5; Esportes 3; Foco 5; Buffalo Punch; Haymaker; Shockwave; Foot Sweep; San He; Bear Hug; Grappling Defense; Head Butt Hold; Iron Claw; Air Smash; Jump; Fireball; Repeating Fireball; Zen No Mind; Toughskin; Combos: Air Smash – Haymaker – Shockwave (Dizzy); San He – Repeating Fireball (Dizzy); Honra 7; Glória 8; Chi 10; Força de Vontade 10; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	5
Strong	6	9	5
Fierce	5	11	4
Short	7	8	5
Forward	6	10	4
Roundhouse	4	12	4
Apresamento	6	7	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Elbow Smash	8	10	Um
Ducking Fierce	5	12	-
Lunging Punch	6	9	6
Slide Kick	5	11	6
Brain Cracker	6	10	Um
Jump	9	-	5
Backflip	9	-	7
Flying Body Spear	6	11	6
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.

Nome: Menino Macaco; Estilo: Hou Quan (Kung Fu); Conceito: Estudante de Artes Marciais; Assinatura: “Macacada”; Força 3; Destreza 6; Vigor 4; Carisma 5; Manipulação 3; Aparência 4; Percepção 4; Inteligência 3; Raciocínio 5; Prontidão 4; Intimidação 2; Manha 5; Lábria 4; Lutas às Cegas 2; Segurança 4; Furtividade 4; Sobrevivência 4; Conhecimentos em Arenas 3; Mistérios 2; Conhecimentos em Estilos 3; Mascote 3; Fama 1; Contatos 2; Arena 2; Soco 5; Chute 5; Bloqueio 4; Apresamento 4; Esportes 5; Foco 3; Arremesso 3; Elbow Smash; Ducking Fierce; Lunging Punch; Slide Kick; Brain Cracker; Jump; Backflip; Flying Body Spear; Kippup; Combos: Flying Body Spear – Elbow Smash – Ducking Fierce (Dizzy); Lunging Punch – Elbow Smash – Ducking Fierce (Dizzy); Backflip – Arremesso; Honra 6; Glória 6; Chi 4; Força de Vontade 8; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	5
Strong	6	9	5
Fierce	5	11	4
Short	7	7	5
Forward	6	9	4
Roundhouse	4	11	4
Apresamento	6	7	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN
Monkey Grab Punch	4	9	5
Double Hit Kick	4	8/8	4
Double Dread Kick	4	8/11	6
Scissor Kick	6	10/10	8
Throw	4	9	Um
Air Smash	5	12	4
Jump	9	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Fireball	3	12	-

Nome: Reika; Estilo: Taijin Quan (Jeet Kune Do); Conceito: Adolescente Chinesa do Campo; Assinatura: “Faz careta para o adversário”; Força 3; Destreza 6; Vigor 3; Carisma 5; Manipulação 4; Aparência 3; Percepção 4; Inteligência 5; Raciocínio 5; Prontidão 5; Interrogação 2; Perspicácia 3; Lábria 3; Lutas às Cegas 2; Segurança 4; Furtividade 3; Sobrevivência 3; Conhecimentos em Arenas 4; Investigação 4; Medicina 2; Mistérios 5; Conhecimentos em Estilos 5; Arena 2; Fama 1; Recursos 1; Contatos 3; Soco 5; Chute 4; Bloqueio 5; Apresamento 4; Esportes 5; Foco 5; Rekka Ken; Monkey Grab Punch; Double-Hit Kick; Double Dread Kick; Scissor Kick; Throw; Air Smash; Jump; Kippup; Fireball; Combos: Rekka Ken (Dizzy); Double-Dread Kick – Scissor Kick (Dizzy); Rekka Ken – Throw – Air Smash (Dizzy); Honra 8; Glória 6; Chi 9; Força de Vontade 8; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	10	5
Forward	5	12	4
Roundhouse	3	14	4
Apresamento	5	7	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Double Hit Kick	3	11/11	4
Lightning Leg	3	11/11/11	-
Foot Sweep	3	13	3
Spinning Foot Sweep	3	13	-
Flash Kick	4	17	-
Flying Thrust Kick	5	16	3
Whirlwind Kick	3	10	4
Kick Defense	9	-	-
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.

Nome: Chute Fantasma; Estilo: Yulong Ti (Wushu); Conceito: Puxador de Riquixá; Assinatura: “Aponta o dedo para si mesmo”; Força 4; Destreza 5; Vigor 5; Carisma 3; Manipulação 3; Aparência 2; Percepção 5; Inteligência 3; Raciocínio 5; Prontidão 5; Interrogação 2; Intimidação 4; Perspicácia 3; Manha 5; Lábia 4; Lutas às Cegas 3; Condução 2; Segurança 3; Furtividade 4; Sobrevivência 3; Conhecimentos em Arenas 3; Medicina 2; Mistérios 2; Conhecimentos em Estilos 4; Arena 2; Fama 1; Recursos 1; Contatos 3; Chute 6; Bloqueio 4; Apresamento 3; Esportes 5; Foco 2; Double-Hit Kick; Lightning Leg; Foot Sweep; Spinning Foot Sweep; Flash Kick; Flying Thrust Kick; Whirlwind Kick; Kick Defense; Jump; Kippup; Combos: Double-Hit Kick – Lightning Leg – Whirlwind Kick (Dizzy); Forward – Spinning Foot Sweep – Flying Thrust Kick (Dizzy); Honra 7; Glória 7; Chi 3; Força de Vontade 10; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	5
Strong	6	11	5
Fierce	5	13	4
Short	7	8	5
Forward	6	10	4
Roundhouse	4	12	4
Apresamento	6	7	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN
Knife Hand Strike			
Monkey Grab Punch	4	11	5
Foot Sweep	4	11	3
Flying Thrust Kick	6	14	3
Punch Defense	10	-	-
Deflecting Punch	8	10	-
Throw	4	9	Um
Hair Throw	4	12	Dois
Eye Rake	4	10	5
Jump	9	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Musical Accompaniment	Esp.	Esp.	Esp.
Cobra Charm	4	-	4
Entrancing Cobra	7	-	4

Nome: Cobra Vermelha; Estilo: She Quan (Ninjitsu); Conceito: Dançarina; Assinatura: “Se olha no espelho”; Força 4; Destreza 6; Vigor 4; Carisma 5; Manipulação 4; Aparência 5; Percepção 4; Inteligência 4; Raciocínio 5; Prontidão 3; Interrogação 3; Intimidação 2; Perspicácia 5; Manha 5; Lábia 5; Lutas às Cegas 3; Segurança 4; Furtividade 4; Conhecimentos em Arenas 5; Investigação 2; Medicina 2; Mistérios 3; Conhecimentos em Estilos 4; Aliados 4; Contatos 3; Fama 1; Recursos 3; Arena 2; Staff 3; Soco 6; Chute 4; Bloqueio 4; Apresamento 3; Esportes 5; Foco 3; Rekka Ken; Knife Hand Strike; Monkey Grab Punch; Foot Sweep; Flying Thrust Kick; Punch Defense; Deflecting Punch; Throw; Hair Throw; Eye Rake; Jump; Kippup; Musical Accompaniment; Cobra Charm; Entrancing Cobra; Combos: Rekka Ken (Dizzy); Deflecting Punch – Knife Hand Strike – Flying Thrust Kick (Dizzy); Honra 4; Glória 7; Chi 4; Força de Vontade 7; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	5
Strong	6	9	5
Fierce	5	11	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	7	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Spinning Back Fist	5	10	6
Handstand Kick	5	13	3
Double-Hit Kick	4	10/10	4
Lightning Leg			
Foot Sweep	4	12	3
Spinning Foot Sweep	4	12	-
Kick Defense	10	-	-
Throw	4	9	Um
Jump	9	-	5
Wall Spring	8	-	5
Backflip	9	-	7
Tumbling Attack	5	8	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Cobra Charm	3	-	4
Entrancing Cobra	6	-	4

Nome: Escorpião; Estilo: Tian Xie Zu (Ninjitsu); Conceito: Bon-Vivant; Assinatura: "Saudação Ocidental"; Força 4; Destreza 6; Vigor 5; Carisma 4; Manipulação 5; Aparência 5; Percepção 4; Inteligência 4; Raciocínio 4; Prontidão 5; Interrogação 4; Intimidação 3; Perspicácia 4; Manha 5; Lábia 5; Lutas às Cegas 2; Condução 2; Liderança 4; Segurança 3; Furtividade 3; Conhecimentos em Arenas 5; Investigação 3; Mistérios 3; Conhecimentos em Estilos 3; Fama 2; Recursos 4; Contatos 5; Arena 2; Aliados 3; Soco 4; Chute 5; Bloqueio 4; Apresamento 3; Esportes 5; Foco 3; Spinning Back Fist; Handstand Kick; Double-Hit Kick; Lightning Leg; Foot Sweep; Spinning Foot Sweep; Kick Defense; Throw; Jump; Wall Spring; Backflip; Tumbling Attack; Kippup; Cobra Charm; Entrancing Cobra; Combos: Double-Hit Kick – Handstand Kick – Lightning Leg (Dizzy); Wall Spring Forward – Tumbling Attack – Spinning Foot Sweep (Dizzy); Honra 3; Glória 7; Chi 5; Força de Vontade 9; Saúde 20.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	11	6
Strong	6	13	6
Fierce	5	15	5
Short	7	11	6
Forward	6	13	5
Roundhouse	4	15	5
Apresamento	6	11	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Shockwave	6	12	-
Knife Hand Strike	7	11	5
Power Uppercut	5	15	Um
Hyper Fist	7	12/12/12	Um
Forward Slide Kick	6	13	6
Choke Throw	5	13	6
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.
Jump	9	-	6
Flying Head Butt	6	16	9
Flying Punch	4	14	11
Flying Heel Stomp	6	13	8
Blind	6	-	-
Fireball	4	14	-
Improved Fireball	5	16	-
Inferno Strike	4	16	-
Regeneration	6	-	-

Nome: Mestre Lótus; Estilo: Desconhecido (Ler Drit); Conceito: Líder da Seita Lótus Branco; Assinatura: "Chamas explosivas"; Força 6; Destreza 6; Vigor 6; Carisma 3; Manipulação 6; Aparência 4; Percepção 3; Inteligência 6; Raciocínio 6; Prontidão 4; Interrogação 5; Intimidação 6; Perspicácia 6; Manha 3; Lábia 6; Luta às Cegas 5; Liderança 5; Segurança 5; Furtividade 3; Sobrevivência 3; Conhecimentos em Arenas 6; Investigação 2; Mistérios 5; Conhecimentos em Estilos 5; Arena 5; Fama 4; Recursos 5; Staff 5; Soco 6; Chute 5; Bloqueio 6; Apresamento 5; Esportes 6; Foco 6; Shockwave; Knife Hand Strike; Power Uppercut; Hyper Fist; Forward Slide Kick; Choke Throw; Maka Wara; Jump; Flying Head Butt; Flying Punch; Flying Heel Stomp; Blind; Fireball; Improved Fireball; Inferno Strike; Regeneration; Combos: Flying Heel Stomp – Hyper Fist – Shockwave (Dizzy); Blind; Improved Fireball; Inferno Strike (Dizzy); Garras Velocidade +1 Dano +1 Movimento +0; Honra 3; Glória 10; Chi 10; Força de Vontade 10; Saúde 20.

AO NARRADOR

Martial Master é um jogo de luta criado em 1999, conhecido lá fora como o Street Fighter III de Taiwan. Infelizmente ele não chegou no ocidente, abafado pelo próprio SF3. Devido a isso, temos pouquíssimo material sobre os backgrounds dos personagens. Em primeiro lugar, o Martial Masters é uma grande homenagem aos filmes de Hong Kong dos anos 70's. Aqui no Brasil esses filmes eram exibidos no programa Sessão Kickboxer na Bandeirantes em meados dos anos 2000's.

BACKGROUND E AS REFERÊNCIAS DOS MESTRES MARCIAIS

Mestre Huang é uma homenagem ao herói chinês Wong Fei Hung. Era Uma Vez Na China 1, 2 e 3. Nas telas foi vivido inúmeras vezes pelo icônico ator chinês Jet Li. Mestre Huang é o protagonista principal da franquia. Além de Mestre Marcial é um famoso curandeiro e proprietário da clínica de medicina tradicional chinesa Po Chi Lam. Mestre Huang precisou de fazer uma viagem para coletar remédios, ele não sabe que seu mestre foi preso. Todos aguardam seu retorno. Mestre Huang possui um romance com a Imperatriz Viúva Tzu Shi – mantida em cárcere no palácio imperial a mando do Mestre Lótus Branco.

Saojin foi inspirada em uma personagem coadjuvante que faz parte da família de Wong Fei Hung nos filmes. No jogo ela é uma personagem secreta. Seu estilo é desconhecido, desenvolvido por ela mesma – uma autodidata. Saojin trabalha na clínica e seus staffs também são alunos do mestre Huang. Ela aguarda o retorno de Mestre Huang enquanto cuida da clínica com ajuda do staff.

Crane é uma linda chinesa com longos cabelos sedosos e praticante do bellissimo estilo de luta da garça. Ela é vaidosa e adora pentear seu cabelo e se admirar no espelho. Inspirada na mestra Fang Qiniang, criadora do estilo O Grou Branco de Fujian. Representada pela artista chinesa Cheng Pei-Pei, considerada a primeira heroína de ação do cinema. Famosa também por interpretar a Raposa de Jade no filme o Tigre e o Dragão. Cheng Pei-Pei foi protagonista de inúmeros filmes da produtora Shaw Brothers nos anos 70's com o arquétipo estilo Grou Branco de Fujian.

Tiger é um missionário britânico que aprendeu artes marciais durante seus anos na China. Ele é praticante do estilo Garra de Tigre. Seu personagem teve duas inspirações. A primeira foi no missionário britânico James Hudson Taylor, fundador da “Missão Para o Interior da China” durante o final do século XIX – ele viveu na China por 51 anos. A segunda inspiração é no antagonista do filme Era Uma Vez Na China 1. Mas ao contrário do seu homônimo, Tiger protege os missionários da Lótus Branco.

O mestre bêbado é uma clara homenagem ao personagem Beggar So interpretado pelo ator chinês Su Hua Chi. Nos cinemas ele foi o mestre de Wong Fei Hung interpretado por Jackie Chan no filme Drunken Master. Beggar So é uma homenagem ao mestre do estilo Kung-Fu bêbado So Chan, que viveu durante a dinastia Qing. No cenário do jogo o personagem faz parte do grupo de aliados de Mestre Huang.

O monge Wu Chen é um Shaolin musculoso que segue a filosofia de Lao Tzu. Ele é uma homenagem ao artista chinês Bolo Yeung, famoso pelo papel de Chong-Li no filme O Grande Dragão Branco. Bolo Yeung foi um competidor de halterofilismo e campeão em Hong Kong nos anos 70's. Conhecido também como o “Hércules Chinês”. O monge Wu Chen é um pacifista e aliado do mestre Dragão Marcial. Ele entra no confronto após a prisão do mestre. Ele teme que o líder da Lótus Branco acabe com a Harmonia com o Tao.

O Menino Macaco é uma clara homenagem ao personagem da mitologia chinesa Sun Wukong – O Rei Macaco. Sun Wukong faz parte do folclore e da literatura chinesa com a história “Jornada ao Oeste”. O Menino Macaco é um garoto carismático e praticante do estilo Kung-Fu do Macaco. Ele é aliado do monge Wu Chen. O Menino Macaco possui vários macaquinhos como seus mascotes e “discípulos”.

Reika é uma garotinha chinesa cuja a cidade foi destruída pela Seita do Lótus Branco em uma tentativa frustrada de sequestra-la. Ela luta para descobrir o real motivo de seu sequestro. Seu estilo de luta é uma

forma mais agressiva do Tai Chi Chuan. Seu poder espiritual é grande, um dos poucos personagens que lança projeteis de energia concentrando seu Chi.

Chute Fantasma é um Mestre Marcial e puxador de riquixá. Foi inspirado no personagem “Pé Torto” do filme “Era Uma Vez na China 2”. Ele luta apenas com as pernas e acha que seu estilo de luta é o melhor – O Wushu do Chute Fantasma. Chute Fantasma entra no conflito para provar que seu estilo de luta é o melhor.

Cobra Vermelha é uma dançarina e Mestre Marcial no estilo Kung-Fu Cobra. Ela luta ao lado da Seita do Lótus Branco devido ao seu noivo, Scorpio. Um Bom-Vivant e braço direito do Mestre Marcial Lótus Branco. Cobra Vermelha luta para defender a honra do seu marido – um mulhereengo.

Scorpio é uma homenagem ao vilão “Sunny” do filme “Operação Escorpião”, ele é um Mestre Marcial praticante do estilo Kung-Fu do Escorpião. É um bon-vivant mulhereengo que involuntariamente se tornou noivo da Cobra Vermelha. Scorpio é um agente secreto da Seita do Lótus Branco infiltrado entre os estrangeiros que estão em Hong Kong. Ele conhece a cultura ocidental e possui muitos contatos estrangeiros. Ele conhece a força bélica da Aliança das Nações Estrangeiras. Por isso, ele sugere que o líder Lótus Branco organize um torneio mundial para derrotar as forças estrangeiras.

Mestre Lótus Branco é um homem misterioso e líder da Seita Lótus Branco. Ele é um grande Mestre Marcial e sacerdote. Ele usa sua manipulação para controlar as pessoas com a sua religião. Inspirado no “Sacerdote Kung” do filme “Era Uma Vez na China 2”. Seu estilo é desconhecido, mas rotulado com habilidades secretas do Culto do Lótus Branco. Ele teme o poder bélico estrangeiro, por isso, estuda a proposta do seu agente secreto Scorpio. Ele é o responsável pela prisão do Dragão Mestre Marcial. Com isso, as chances de um torneio mundial para evitar uma rebelião serão grandes. Desde que tomou o poder Mestre Lótus Branco colocou em cárcere a imperatriz viúva Tzu Shi – uma simpatizante da cultura ocidental.

CRÔNICAS

Martial Masters é um cenário épico que se passa durante o final do século XIX. As máquinas à vapor e algumas armas de fogo já eram bastante usadas no campo de batalha. Para crônicas curtas (Aventura), personagens de posto 5 já podem ser considerados Mestres Marciais. Caso haja um torneio, eles serão convidados para participar – mesmo que sejam considerados estrangeiros. O Selo Imperial vai garantir a segurança dos competidores em ambientes hostis na China. Para crônicas longas (Campanhas), personagens de posto 1 e que tenham alguma relação de amizade ou rivalidade com os Mestres Marciais ou problemas com a Seita do Lótus Branco. Os novatos serão reunidos sob a mesma bandeira, chineses ou não. A Aliança das Nações Estrangeiras servirá como Apoio e enviará o time para proteger locais que abrigam estrangeiros e outros opositores do governo da Seita do Lótus Branco. Alcançado o posto 5 durante a crônica, eles serão convidados para participar do torneio mundial que será organizado pela Seita do Lótus Branco no Palácio Imperial.

BUSCA PERIGOSA

Uma aventura introdutória planejada para personagens de posto 1. Os personagens podem usar o livro 20 anos Street Fighter RPG. Algumas regras de ouro para o cenário são necessárias, como por exemplo, não existem híbridos animais neste cenário. Porém é possível haver cibernéticos graças a tecnologia vitoriana – tipo o mostro de Frankstein.

Essa aventura começa na primavera de 1900, quando Fu Chieh, um comerciante que lida com as legações europeias, desaparece. As Alianças das Nações Estrangeiras reuniram os aventureiros para salvá-lo. O grupo deve procurar pistas em meio a turbas perigosas. Um agente desconhecido fabrica evidências de que ele está morto, mas testemunhas afirma tê-lo visto na própria Cidade Proibida.

Fu Chieh na verdade é um eunuco da corte disfarçado. Ele espiona a Seita do Lótus Branco como agente da (não histórica), Loja do Bambu Cantante. Os líderes da Loja respeitam e simpatizam pelo poder de fogo estrangeiro. Eles usam Fu Chieh para influenciar a Imperatriz Viúva, Tzu Shi – que se tornou uma simpatizante da cultura ocidental. Após o golpe militar da Seita do Lótus Branco, a imperatriz foi mantida em cárcere privado e opositores foram levados para a prisão.

Sem a proteção da Imperatriz, Fu Chieh pode estar correndo risco de vida. A Loja que tirá-lo da corte, para mantê-lo vivo nos confrontos que eles esperam. Quando o caos acabar, ele pode continuar seu papel como amigo dos vitoriosos ocidentais. Primeiro, a Loja deseja resgatar Fu Chieh da corte na Cidade Proibida. Fu Chieh está tentando acionar seus Contatos para ajudá-lo nessa fuga.

Porém existe um general chamado Hu que desconfia do disfarce de Fu Chieh. O general é leal a Seita do Lótus Branco e fará de tudo para se mantê-la no poder. Hu contratou espões, membros de uma Sociedade Secreta chamada Punhos Justos. Um grupo de assassinos nacionalistas que recebem apoio da religião da Seita do Lótus Branco. A missão dos espões assassinos é coletar informações sobre as legações europeias e eliminar inimigos, traidores e opositores do governo da Seita do Lótus Branco.

Os aventureiros farão uma viagem através dos mares da China. Enfrentando tempestades e piratas saqueadores. Eles devem se infiltrar na Cidade Proibida e resgatar Fu Chieh. Mas isso não será uma tarefa fácil, pois o general Hu e suas tropas e espões estão espalhados por todos os cantos da China.

CENA UM

O time será escolhido em uma base militar britânica instalada em Hong Kong. Os aventureiros devem demonstrar suas habilidades de luta contra os veteranos em uma luta sem limite de tempo, armas ou regras. Os vencedores serão os escolhidos para a missão de resgate. Neste momento, os aventureiros vão se conhecer e podem interagir uns com os outros.

CENA DOIS

O grupo embarca no porto de Hong Kong. O capitão é um velho missionário britânico que resgata cristãos e opositores da Seita do Lótus Branco. Seu nome é Missionário James Hudson Taylor. Um aliado das Forças Estrangeiras, e mentor espiritual do Mestre Tiger. Antes de embarcarem, o missionário diz que seu aliado Mestre Tiger, recebeu um desafio de outro mestre marcial. Eventos desse porte atraem outros lutadores, que estão prontos para receber ou desafiar outros lutadores. Essa pode ser uma grande oportunidade de obter glória em solo chinês. O missionário pode funcionar como um Empresário nível 3. Utilize o livro Guia do Circuito para a escolha dos competidores rivais (Kung-Fu; Wushu; Kung-Fu do Corvo Majestoso; Jeet Kune Do e Tai Chi Chuan de posto 1). A Luta principal será entre Mestre Tiger e o puxador de Riquixá chamado Pé Torto, conhecido também como Mestre Chute Fantasma. Os jogadores podem controlar os NPCs. Ao final do combate, Mestre Tiger pode interagir com os aventureiros. Ele pede para que durante a missão, os aventureiros também resgatem os cristãos. Que estão em campos de concentração no quartel general do Capitólio.

CENA TRÊS

Após embarcarem, os aventureiros vão enfrentar tempestades. Alguns testes de habilidades podem ser feitos durante esses eventos, como por exemplo, Carisma com Liderança (dif. 6); Raciocínio com Condução (dif. 7); Vigor com Sobrevivência (dif. 8). Apenas a falha no teste de sobrevivência subtrai pontos temporários de Saúde. As viagens durante a noite após as tempestades podem surgir piratas saqueadores. Neste caso utilize os Jonis e Genis (Capangas). Após vencer todos os obstáculos, os aventureiros avistam o porto do Capitólio. É necessário evitar a guarda costeira, que possui navios equipados com canhões de guerra. Os aventureiros precisam testar suas habilidades furtivas para se infiltrarem nas docas e evitar os guardas. Os guardas são policiais (Capangas). Eles podem ser nocauteados com apenas um golpe de oportunidade

durante o modo furtivo dos personagens tendo alcance e acertando o teste de dano. A falha no teste de dano fará o guarda reagir e começar um confronto. Os personagens podem usar as roupas dos guardas como disfarce. Exija um teste de Aparência com Furtividade. O nível de dificuldade pode variar dependendo do tamanho e características de cada aventureiro. Com dos devidos disfarces, eles conseguem andar pelas ruas do capitólio sem serem notados.

CENA QUATRO

Devidamente disfarçados, os aventureiros conseguem chegar até os portões da cidade proibida. Mesmo uniformizados, eles precisam se identificar para os soldados da corte. Um teste de Manipulação e Lábria (dif. 7), pode ajudar. Qualquer falha vai revelar o disfarce e os guardas vão atacar os personagens. Neste caso, eles terão 10 turnos para vencer os guardas, caso contrário outros guardas vão surgir atrapalhando o progresso do time. Passando pelos portões, os aventureiros precisam se infiltrar na corte. Eles podem buscar por novos disfarces ou investigar afim de encontrar o eunuco Fu Chieh. Exija um teste de Percepção com Investigação (dif. 7). As pistas indicam que Fu Chieh está em cárcere, preso em seu próprio camarote. O local é vigiado 24h por dia. Em modo furtivo, os personagens podem tentar eliminar os guardas. Falhando haverá mais confrontos. Todos os guardas da corte estão armados com lanças. Passando pelos guardas eles podem tentar resgatar Fu Chieh. A porta está trancada. Exija um teste de captação com Percepção e Segurança (dif. 6). Para encontrar as chaves em um bolso falso. Caso contrário, eles devem arrombar usando Força com Segurança ou Raciocínio com Segurança (dif. 7). Mesmo falhando eles vão conseguir arrombar a porta e vão encontrar Fu Chieh acamado. Exija um teste de Percepção com Medicina (dif. 6). Aparentemente Fu Chieh está sendo envenenado. Ele precisa ser retirado do cárcere imediatamente.

CENA CINCO

Antes que possam resgatá-lo, os personagens serão surpreendidos por membros dos Punhos Justos. Eles estão acompanhados pelo general Hu. General Hu é um exímio guerreiro de posto 4. Ele pode ser qualquer estilo dentre Kung-Fu; Wushu; Kung-Fu do Corvo Majestoso; Jeet Kune Do ou Tai Chi Chuan. Primeiro, ele ordena que os espiões assassinos eliminem os personagens. Com a vitória dos personagens, general Hu aceitará o desafio de qualquer personagem. Cada personagem pode lutar uma vez contra o mestre Hu seguindo as regras do estilo livre onde armas podem ser utilizadas. Mestre Hu usa como arma um sabre chinês. A cada luta ele recupera 1d10 de pontos perdidos de Saúde. Vencendo o general Hu, os personagens podem resgatar Fu Chieh da corte, antes que mais membros dos Punhos Justos surjam. De volta ao porto do capitólio os heróis conseguem escapar.

EPÍLOGO

No barco a caminho de Hong Kong, a saúde de Fu Chieh piora. Exija um teste de Inteligência com Medicina (dif. 6). Com sucesso, Fu Chieh será estabilizado e pode sobreviver. Caso contrário, ele não vai resistir a viagem e pode vir a falecer antes de chegar em Hong Kong. Estabilizado ele consegue descansar e todos fazem uma viagem de volta tranquila e sem ataques de piratas. Mas se o eunuco não resistir, ele vai pedir para os aventureiros entregarem um leque para o Mestre Huang - O Leque da Justiça. Nele está escrito todas as injustiças cometidas pela Seita do Lótus Branco. Caso Fu Chieh não morra, ele será atendido em Hong Kong na clínica Po Chi Lam. Ele e os líderes da Loja Bambu Cantante vão recompensar os heróis com 1pt de Recursos. Eles desejam que os heróis permaneçam pelo Cantão ajudando na proteção e no resgate de outros estrangeiros. Finalmente Mestre Huang retorna e descobre que seu mestre e alguns aliados foram feitos prisioneiros. Fu Chieh entregará o Leque da Justiça para o Mestre da Po Chi Lam. Mestre Huang deve desafiar o líder da Seita do Lótus Branco e vencê-lo perante aos Magistrados Imperiais na arena da corte. A única forma de expor todas as injustiças cometidas pela seita. Eliminando todos os selos imperiais que garantiram o poder do Lótus Branco. Enquanto isso, os heróis serão convocados para outra missão de resgate. Resgatar os prisioneiros Dragão Mestre Marcial e a Imperatriz Viúva Tzu Shi das masmorras do quartel general.