O INFERNO DE HONG KONG

INTERPRETATIVO PODCAST

INTERPRETATIVO
PODCAST

O INFERNO DE HONG KONG

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo ***Street Fighter***, roteiro do anime *Street Fighter Victory* e criações originais de ***Iago Amorim.***

Esse livro usa regras do jogo **Street Fighter: o jogo de RPG – Edição de Aniversário de 20 Anos**, *e é indicado para ser usado em conjunto com esse livro.*

Livro feito de fã para fã sem qualquer intuito de lucro pecuniário ou ganho indevido com a imagem ou marcas inclusas, os créditos são exclusivamente de seus donos.

https://www.sfrpg.com.br/
https://www.sfrpg.com.br/shotokan/
https://www.facebook.com/groups/136516189752260
são a casa do ***Street Fighter: o jogo de RPG***

A distribuição desse livro em PDF é gratuita e a cobrança indevida deve ser notificada.

O INFERNO DE HONG KONG

O Inferno de Hong Kong é uma aventura para personagens de Posto 5-6. Ela é continuação direta da aventura Um Convite a São Francisco e é baseada no anime *Street Fighter Victory*, com pouquíssimas mudanças no andamento da história.

SINOPSE

Um time de *Street Fighters* chega para conhecer os mistérios das artes marciais em Hong Kong, mas acabam embarcando em um perigoso bairro onde sobrevivem a lutas clandestinas e gangues.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem como objetivo desafiar o time de *Street Fighters* em um bairro sem lei em local desconhecido onde, além de sobreviverem, os PC's devem proteger sua guia turística. A aventura leva em conta as capacidades combativas dos PC's para que sobrevivam ao lugar inóspito e consigam sair de lá após terem suas cabeças postas a prêmio.

O importante é que o Narrador mantenha o foco na exploração do lugar e dificuldades quanto ao idioma, costumes e perigos impostos pela terra sem lei chamada Kowloon.

Cena Um: Esra Rockfella leva o time para Hong Kong e se hospeda na suíte presidencial de um hotel cinco estrelas. O quarto fica só septuagésimo andar e é exigido um guia turístico, que chega sem demora na figura de Ming-Na Wen, uma bela garota chinesa que também servirá de intérprete. Esra aluga um helicóptero para que todos conheçam a cidade.

Cena Dois: Taylor é o piloto e Ming-Na Wen vai mostrando os pontos turísticos, como a Catedral e o Banco de Xangai. Taylor sugere pousar em Macau, mas Esra aponta um lugar escuro e diz que é para lá o destino. Lá é Kowloon, um bairro lacrado com correntes e arames para que toda a bandidagem não saia dali, é o inferno de Hong Kong. Rockfella sabe que ali fazem lutas com apostas e é lá que ele quer testar o time.

Cena Três: O local é um misto de prédios velhos e escombros, dominados por gangues onde dificilmente não ocorrem crimes, mesmo à luz do dia. O local pode levar os PC's a encontrarem transeuntes que seguem para um local de lutas ou a um encontro com perigosos bandidos, mas que também sabem onde acontecem as lutas.

Cena Quatro: Na arena, o campeão do lugar aguarda no ringue e é anunciado que o desafiante foi morto pela polícia. Logo, os organizadores buscam por desafiantes. O campeão do lugar é um homem gordo com queimaduras pelo corpo. Após sua derrota, um trio de lutadores aparece e desafia o time. Por fim, o dono da casa ordena que Damood, o campeão de toda a Kowloon, entre na arena.

Cena Cinco: Com a derrota, o dono do lugar ordena a morte dos PC's, pois jamais aceitará que levem sua fortuna ganha em apostas. A fuga pode ser feita correndo por Kowloon e fugindo das gangues, que sabem da recompensa pelos PC's. O Clã do Dragão Voador e os Hóqueis disputam boa parte do território da muralha e caçam os PC's. O dono da casa de lutas aparece com seus dois capangas gêmeos (Sodoma e Gomorra) na borda da muralha.

Epílogo: Do lado de fora da muralha estará Dubal, delegado da cidade e pai de Ming-Na Wen. Ali ele recebe os PC's e adverte sobre suas ações na cidade, mas agradece por sua filha estar a salvo e, por enquanto, deixa passar.

INTRODUÇÃO

A aventura, por ser uma continuação, não precisa ter uma introdução ou cena introdutória. Porém, caso seja usada fora desse contexto, o Narrador pode optar por usar as ideias da aventura como uma exploração pelo mundo das artes marciais, tal qual é objetivo da aventura originalmente.

De qualquer forma, a aventura inteira se passa na cidade de Hong Kong. Logo, teremos uma visão geral da cidade no início da década de 90, período indicado a se passar a aventura.

HONG KONG

Em 1990, Hong Kong era uma colônia britânica vibrante e dinâmica, situada na costa sul da China. A cidade estava sob administração britânica desde 1842, após a Primeira Guerra do Ópio, e em 1990, estava a apenas sete anos de sua devolução à China, que ocorreria em 1997. Hong Kong era um dos principais centros financeiros e comerciais do mundo, conhecida por seu porto livre que facilitava o comércio internacional. A população de Hong Kong era uma mistura de influências chinesas e ocidentais, tornando a cidade um caldeirão cultural com uma rica herança de tradições chinesas e um estilo de vida cosmopolita. O cantonês era amplamente falado, mas o inglês também era comum, especialmente nos negócios e na administração pública.

A cidade já era famosa por seu horizonte repleto de arranha-céus e estava em constante desenvolvimento, com novos edifícios e projetos de infraestrutura surgindo rapidamente. O sistema de transporte público era eficiente, com uma rede de ônibus, bondes e o Metrô de Hong Kong (MTR) facilitando a mo-

INTERPRETATIVO PODCAST

bilidade pela cidade. Os mercados de rua, como o Mercado Noturno de *Temple Street*, eram pontos de encontro populares, oferecendo uma variedade de produtos, desde alimentos frescos até eletrônicos. A gastronomia de Hong Kong era (e ainda é) famosa por sua diversidade e qualidade, com restaurantes de Dim Sum, barracas de comida de rua e estabelecimentos de alta gastronomia coexistindo, oferecendo opções para todos os gostos.

Hong Kong era um centro importante para a indústria cinematográfica asiática, com estrelas como Jackie Chan e Bruce Lee sendo ícones culturais, e os filmes de ação de Hong Kong eram populares em todo o mundo. A cidade celebrava uma variedade de festivais tradicionais chineses, como o Ano Novo Chinês, além de eventos ocidentais, refletindo sua natureza multicultural. Em 1990, Hong Kong era uma cidade em transição, cheia de energia e oportunidades, prestes a entrar em uma nova era com a iminente transferência de soberania para a China.

KOWLOON

Historicamente, Kowloon também era conhecida pela Cidade Murada de Kowloon, uma área densamente povoada e praticamente autônoma, que foi demolida em 1993. A Cidade Murada era famosa por sua arquitetura labiríntica e pela falta de controle governamental, abrigando uma variedade de negócios e residências em um espaço extremamente compacto.

No anime "*Street Fighter II V*" (ou "*Street Fighter Victory*"), Kowloon é retratada como uma área sombria e perigosa, cheia de becos estreitos e edifícios decadentes. A cidade é um labirinto de ruas e vielas, onde a lei e a ordem são praticamente inexistentes. A atmosfera é tensa e opressiva, com uma sensação constante de perigo à espreita em cada esquina.

Kowloon é dominada por gangues e criminosos, tornando-se um lugar onde apenas os mais fortes sobrevivem. A presença de lutadores de rua é comum, e batalhas intensas ocorrem frequentemente nas ruas. A cidade é um refúgio para aqueles que buscam poder e controle, e muitos *Street Fighters*, enfrentam desafios significativos enquanto navegam por esse ambiente hostil.

A arquitetura de Kowloon no anime é caótica, com prédios altos e apertados, muitas vezes conectados por passarelas improvisadas. A iluminação é fraca, com luzes de néon piscando e sombras profundas, criando um cenário perfeito para confrontos dramáticos e lutas clandestinas.

THE PENINSULA HONG KONG

O *The Peninsula Hong Kong*, inaugurado em 1928, é um dos hotéis mais icônicos e luxuosos de Hong Kong. Conhecido como a "Grande Dama do Oriente", o hotel combina o melhor da hospitalidade oriental e ocidental em um ambiente de elegância clássica e atemporal. Localizado à beira do *Victoria Harbour*, em *Tsim Sha Tsui*, o *The Peninsula* oferece vistas deslumbrantes e um serviço impecável. Em 1990, o hotel já era famoso por suas instalações luxuosas, incluindo uma piscina em estilo romano, um spa de 1.115 m² e vários restaurantes e bares premiados. As suítes presidenciais ofereciam vistas panorâmicas do porto e da cidade, e eram equipadas com todas as comodidades modernas, como banheiros revestidos em mármore com banheiras de hidromassagem. Os preços das suítes presidenciais em 1990 eram bastante elevados, refletindo o nível de luxo e exclusividade oferecido pelo hotel. Além disso, o *The Peninsula* era conhecido por sua frota de limusines *Rolls-Royce*, que proporcionavam transporte elegante e confortável para os hóspedes. O hotel também oferecia serviços de helicóptero privado, permitindo que os hóspedes viajassem em grande estilo. Em resumo, o *The Peninsula Hong Kong* em 1990 era um símbolo de luxo e sofisticação, oferecendo uma experiência incomparável aos seus visitantes.

CENA UM

Esra Rocklfella tem suas férias marcada para a Ásia e ele leva o time inteiro com ele, custeando todos os gastos. Inicialmente, sua viagem passará por Hong Kong e depois irá para a Tailândia, mas pode tomar outros rumos, pois o mês inteiro está livre e ele tem recursos suficientes para todos.

Dessa forma, o time desembarca na cidade de Hong Kong em plena noite de segunda e vai direto para um hotel, recomendado e usado pela família de Esra quando visita Hong Kong. O hotel é o *The Peninsula Hong Kong*, onde Esra é recebido com pompas e diz que vai usar a suíte presidencial, que fica no septuagésimo andar. Ele pede que o jantar seja servido em breve e que uma guia seja requisitada, pois ele não fala o idioma local — e, mesmo que algum PC fale, o serviço de guia já estaria pago.

Os PC's se acomodam na gigantesca suíte presidencial, tendo espaço para todos, mas sem qualquer privacidade, pois Esra fala que o hotel será apenas para dormir. A suíte conta com uma área externa com extensa piscina em estilo romano pronta para uso e um heliporto após a piscina, além de todo o conforto de camas e sofás diversos, dois grandes banheiros e guarda roupas em estilo clássico.

A guia não tarda, chegando logo após o banho e jantar e se apresenta como uma jovem de 15 anos chinesa chamada Ming-Na Wen. Ela fala inglês, espanhol, português e japonês, mas diz estar aprendendo coreano. De qualquer forma, ela mostra ser bem extrovertida e corajosa, topando qualquer passeio proposto pelo grupo, menos, é claro, coisas ilícitas.

Sem demora, um helicóptero se aproxima e Esra explica que nenhum deles deve perder tempo e que tem uma cidade inteira para explorarem.

CENA DOIS

Taylor, o piloto, pousa o helicóptero e se apresenta a todos. Ele aguarda pacientemente todos estarem prontos e conversa com cada um dos PC's sobre as expectativas e curiosidades da cidade em bom inglês, pois é britânico. Durante a viagem, Taylor sobrevoa alguns pontos turísticos como: a baía, o Banco de Xangai, a Catedral, etc... Taylor sugere uma visita a Macau, enquanto Ming-Na Wen descreve cada lugar com detalhes históricos. Porém, Esra ordena e aponta um local específico, Kowloon e, mesmo esbravejando contra, Taylor posa no lugar deixando claro que é

uma péssima ideia e que é o inferno de Hong Kong, sendo uma terra sem lei.

Pousando em Kowloon, os PC's se veem em local inóspito (veja mais detalhes na descrição de Kowloon anteriormente). Ali, porém, nem mesmo a guia contratada sabe exatamente onde encontrar torneios que Esra procura. Caso algum PC seja de Hong Kong ele dificilmente saberá de algo, a não ser que tenha 4 ou mais níveis de Manha. Dessa forma, andar pelos caminhos obtusos de Kowloon é arriscado e três sucessos em teste de Raciocínio + Manha são necessários para evitar problemas e encontrar uma arena.

Em caso de falha crítica, os PC's caem diretamente em um território dominado por uma das gangues (Hóqueis ou o Clã do Dragão Voador, veja em Desafiantes), mas em caso de sucesso marginal eles são direcionados para uma arena menor e mais suja onde claramente não há valor nenhum em lutar (o local é chamado de A Sarjeta e seu campeão é qualquer NPC que já tenha aparecido em uma aventura passada, o qual reconhecerá os PC's e desafiará aquele que lhe derrotou). Dois sucessos levam o time para a arena certa, mas um pequeno pedágio será cobrado (gerando um confronto com PC's x2 bandidos, usa a ficha dos valentões). Com um sucesso pleno eles ouvem um grupo de homens comentando sobre as lutas no Castelo de Kowloon e que irão apostar no campeão.

Qualquer um dos resultados, os NPC's sabem sobre o Castelo de Kowloon e que ali é onde acontece aas maiores apostas e onde estão os melhores lutadores. Saber de qualquer informação do lugar requer 4 níveis de Arena, para aqueles que não residem em Kowloon, ou testes de Manipulação + Interrogação contra alguém de dentro.

CENA TRÊS

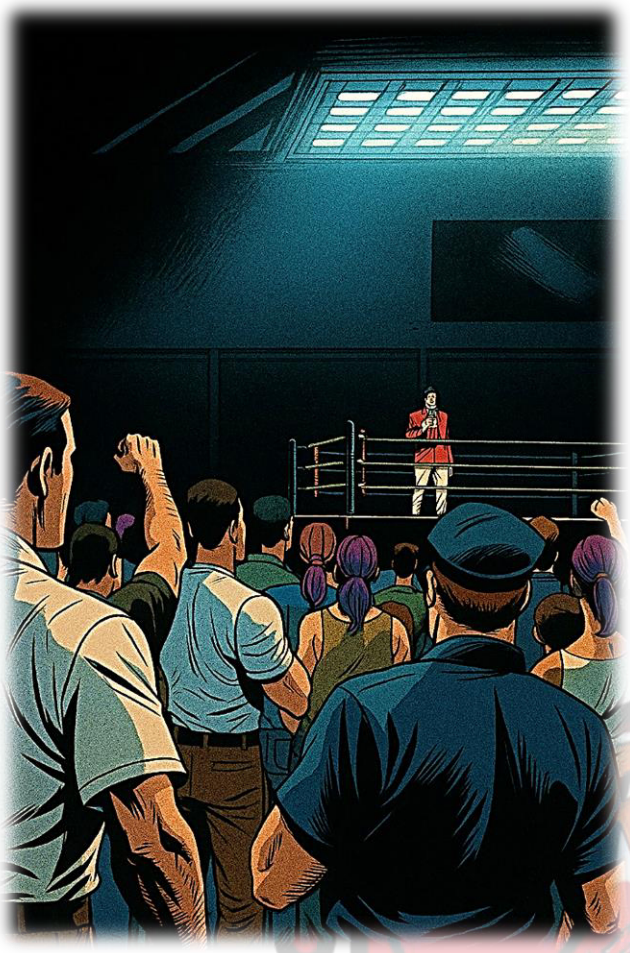
Os portões do Castelo de Kowloon são dois grandes portões de ferro com uma fachada com o nome do local escrito. Ele fica em uma das ruas principais, mas ainda assim, decadente, escura e perigosa. Para entrar é necessário pagar boa grana (algo como 100 dólares americanos) e se identificar. Um segurança careca guarda a aporta, ele está bem vestido com terno e gravata, além de estar armado e não hesitará em usar força bruta.

Após os portões, um corredor vazio leva ao salão principal, onde a multidão se acotovela por um lugar de melhor visão da arena. Um homem obeso com parte da cabeça, ombro e braço com enorme cicatriz de queimadura aguarda um desafiante no canto do ringue, enquanto o anunciante das lutas diz que a casa está a procura de alguém que seja digno de enfrentar o campeão da noite, pois seu desafiante foi morto pela polícia, e o campeão está sem adversários. Para desafiá-lo basta saltar para o ringue.

As apostas podem ser feitas encontrando um homem específico com Percepção + Prontidão. Apostar requer teste de Raciocínio + Apostar, para intuir um resultado, e o lucro obtido sempre será proporcional às apostas feitas. Todos no lugar apostam no campeão da noite e apenas os PC's apostam neles mesmos.

A derrota em uma luta contra Eden é aguardada por todos ali, inclusive o dono da arena. Mas caso os PC's vençam, e ganhem boa parte do dinheiro, surpreende a todos e irrita o dono da arena. Com testes de Carisma + Manha ou Lábia, é possível descobrir que um homem chamado Lean é o ganancioso dono do lugar. Ele não admite derrota e despreza perdedores. Ele logo envia Damood para a arena, o que causa um tremendo burburinho.

Novamente, as apostas irão inteiramente para Damood, que é o campeão incontestável de Kowloon. Ele é bem mais respeitado e temido que Eden e demonstra em sua adoração ao subir no ringue. Todos murmu-



ram que Damood é o rei do Castelo de Kowloon.

Caso perca para Damood, o time será escorraçado dali e terá seus pertences roubados. Porém, pelo nível em que estão, dificilmente perderão, o que levará Lean à loucura e ordenará, no alto falante do local, uma verdadeira caça ao time de PC's, oferecendo até dinheiro vivo pela cabeça deles.

Fugir do Castelo de Kowloon é complicado, além da lotação habitual (que pode ser resolvida com o uso de carta de ação ou jogar o dinheiro das apostas para o público) existem seis seguranças armados com cassetetes e o guarda da porta. Use a ficha do Guerreiro para os Seguranças e do Gângster (sem armas) para o público do castelo, cerca de 10 homens se reúnem e tentam capturar os PC's.

CENA CINCO

Fugir de Kowloon será ainda mais difícil que percorrer seus becos escuros de forma anônima, pois Lean estendeu a ordem de captura por toda Kowloon. Os PC's são procurados e famosos por terem lutado na arena do Castelo, seus nomes e aparência são conhecidos e o boca a boca é mais rápido do que as pernas conseguem correr. Os mesmos testes serão aplicados para evitar gangues, mas a dificuldade será aumentada para 8.

A falha crítica no teste será interpretada com as duas gangues, Hóqueis e o Clã do Dragão Voador, disputarão quem matará os PC's ao mesmo tempo. Porém, com um sucesso levará o confronto com as duas gangues, uma de cada vez. Com dois sucessos, será apenas uma das gangues e três sucessos levarão o time diretamente para o encontro final, no limite de Kowloon.

Lean para um carro na frente dos PC's e um grupo de 4 homens atacam os PC's. além disso, os seguranças pessoais de Lean, Sodoma e Gomorra, também estão ali e atacam. Lean, por sua vez, irá se esgueirar pelo campo de batalha par usar um dos não combatentes (Esra ou Ming-Na Wen) como refém. O objetivo de Lean é recuperar sua honra levando os PC's para serem humilhados na arena e recuperar suas perdas financeiras. Essa ação de Lean pode ser evitado com testes de Percepção + Prontidão, dificuldade 8, exigindo três sucessos para nota-lo antes de chegar a um dos dois alvos.

EPÍLOGO

A situação, quando estiver prestes a ser resolvida, será testemunhada por policiais e pelo delegado Dubal, que receberá um telefonema de Taylor pela demora de contato dos PC's. Após a resolução, Dubal se apresenta como pai de Ming-Na Wen e adverte todos os PC's e Esra de que, agora, eles também poderiam estar na lista de procurados da polícia, mas como protegeram sua filha, ele deixará passar, dessa vez.

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

Derrotar todos os criminosos de Kowloon. +1
Perder para algum criminoso de Kowloon. -1.

HONRA

Lutar de forma honrada em todas as lutas de Kowloon +2.

Não machucar o público na Castelo de Kowloon. +1

Prender Sr. Lean +3.

DESAFIANTES

Os NPC's são todos baseados nos personagens homônimos do anime Street Fighter Victory e seus históricos tirados das bases de dados de Street Fighter na internet.

CASTELO DE KOWLOON

Eden. Criminoso obeso e arrogante que não demonstra empatia ou compaixão. Luta de forma exacerbadamente confiante, mas ainda deve se provar no ringue.

Damood. Criminoso com boa reputação em Kwloon que luta periodicamente na arena do Sr. Lean sendo o campeão local.

O CLÃ DO DRAGÃO VOADOR

Kokuja. Líder do clã Dragão Voador,. É uma pessoa arrogante e perigos, não teme autoridades nem pensa duas vezes antes de matar eu alvo. Usa técnicas acrobáticas.

Discípulos. Criminosos menores que passaram a integrar o Dragão Voador e treinam manobras acrobáticas para lutard e forma a confundir o inimigo. costumam ter a aparência semelhante ao seu líder.

HÓQUEIS

Hóqueis. Criminosos que formam uma gangue de jogadores de hóqueis e gostam de zombar dos alvos.

SR. LEAN

Sodoma e Gomorra. Criminosos seguranças pessoais de Sr. Lean. São gêmeos e treinam a mesma arte marcial. Gostam de manter boa aparência com roupas finas e caras.

Lean. Criminoso dono da maior e mais prestigiada arena de Kowloon. Sr. Lean gosta de andar bem vestido e não aparenta ser um criminoso. Porém, é um homem ganancioso que não suporta perder ou deixar de ganhar dinheiro, levando derrotas para o lado pessoal, principalmente em sua arena.

POSTOS ALTERNATIVOS

A aventura não foi pensada para iniciantes ou novatos, apesar de ser baseada nos episódios do anime que mostram Ryu e Ken como novatos no circuito, nem mesmo eles são iniciantes, pois completaram todo o treinamento de Gouken e possuem manobras para lutadores avançados, como *Dragon Punch* e *Hurricane Kick*.

INTERPRETATIVO PODCAST

EDEN

Eden é um lutador com passado obscuro e que não fala muito de si. Ele fez seu nome no submundo de Hong Kong como segurança e, depois, cobrador de pendencias. Porém, desde que sofreu um acidente e queimou a metade direita do corpo, passou a ser aceito apenas nos piores lugares. Foi quando foi para Kowloon.

Em Kowloon, Eden se viu em meio aos piores e tratou de encontrar um espaço para si. Voltou a cobrar algumas pendencias, mas o Sr. Lean viu potencial maior e fez Eden treinar para aprimorar suas capacidades. Depois de algumas lutas Eden passou a ter prestigio e é deixado lutando todas as noites, surrando quem quer que apareça.

APARÊNCIA

Eden é obeso, mas ainda traz alguns músculos e muita força de seu auge como segurança. Suas queimaduras são explicitas e o fazem inconfundível.

PERSONALIDADE

Eden é confiante em demasia, pouco conheceu a derrota e isso o faz até mesmo arrogante perante aos oponentes de menor tamanho.

MANOBRAS ESPECIAIS

Bear Hug (1 Pt); Buffalo Punch (2 Pts); Ear Pop (2 Pts); Head But (1 Pt);

CARTEL

Combates: 18; Vitórias: 17; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 17;

LEMA

""Eu luto e venço porque não conheço outra escolha."

Nome: Eden **Estilo:** Sumô **Assinatura:** Riso Irônico

Força	●●●●●	**Carisma**	●OOOO	**Percepção**	●●OOO	**Honra:** 0	
Destreza	●●OOO	**Manipulação**	●●●●O	**Inteligência**	●●OOO	**Glória:** 4	
Vigor	●●●●O	**Aparência**	●OOOO	**Raciocínio**	●●OOO	**Posto:** 3	

Habilidades

Interrogação	●●●OO	Investigação	●●OOO
Intimidação	●●OOO	Mistérios	●OOOO
Manha	●●●OO		OOOOO
Condução	●●OOO		OOOOO
Luta às Cegas	●OOOO		OOOOO
Segurança	●●OOO		OOOOO
Arenas	●OOOO		OOOOO

Antecedentes

Apoio (Sr. Lean)	●●●OO	OOOOO
Fama	●OOOO	OOOOO
Recursos	●OOOO	OOOOO

Técnicas

Soco	●●●OO	**Apresamento**	●●●●O
Chute	OOOOO	**Esportes**	●OOOO
Bloqueio	●●●●●	**Foco**	OOOOO

Chi

●●○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	4	7	1
Strong	2	9	1
Fierce	1	11	0
Chute: Short	3	5	1
Forward	2	7	0
Roundhouse	0	9	0
Apresamento	2	9	Um
Bloqueio	6	—	—
Movimento	5	—	4
Bear Hug	1	12	Um
Buffalo Punch	0	13	Um
Ear Pop	1	4*	0
Head But	2	11	-1

*Não absorvido pelo Vigor

Combos: Short para Head Butt; Bloqueio para Buffalo Punch para Bear Hug (Dizzy).

INTERPRETATIVO PODCAST

DAMOOD

Damood nasceu e cresceu nas ruas de Hong Kong, onde a luta pela sobrevivência era uma constante. Desde jovem, ele se envolveu no submundo, usando suas habilidades de combate para ganhar respeito e sustento. Sua vida mudou quando Lean, um influente líder do submundo, viu potencial em Damood e decidiu apadrinhá-lo, transformando-o em seu campeão na arena de Kowloon.

À medida que sua reputação crescia, Damood se tornou o braço direito de Lean, responsável por garantir vitórias e manter a fama da arena de Kowloon. Sua brutalidade e habilidades excepcionais conquistaram a confiança de Lean, consolidando seu papel como a peça-chave para o sucesso e renome da arena. Em cada luta, Damood não apenas representava Lean, mas também personificava a força e a resiliência do submundo de Hong Kong.

APARÊNCIA

Damood é um homem cheio de cicatriz de lutas. Ele usa o cabelo longo, mas raspado ao lado e gosta do bigode típico chinês, mas não é tão disciplinado quanto a isso.

PERSONALIDADE

Damood é ambicioso e pensa apenas em vencer, independente dos meios para isso.

MANOBRAS ESPECIAIS

Bear Hug (3 Pts); Ear Pop (2 Pts); Haymaker (2 Pts); Head But (2 Pts); Heart Punch (5 Pts); Jump (1 Pt); Kick Defense (1 Pt); Scissor Kick (3 Pts);

CARTEL

Combates: 32; Vitórias: 32; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 26;

LEMA

"Vencer não é uma opção, é o único caminho."

Nome: Damood **Estilo:** JKD **Assinatura:** Ergue os punhos

Força	●●●●●	**Carisma**	●●●○○	**Percepção**	●●○○○	**Honra:** 0	
Destreza	●●●●○	**Manipulação**	●●●○○	**Inteligência**	●●○○○	**Glória:** 6	
Vigor	●●●●●	**Aparência**	●●○○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:** 6	

Habilidades

Intimidação	●●●○○	Estilos	●○○○○
Manha	●●○○○	Mistérios	●○○○○
Perspicácia	●●○○○		○○○○○
Condução	●○○○○		○○○○○
Furtividade	●○○○○		○○○○○
Segurança	●●○○○		○○○○○
Arenas	●○○○○		○○○○○

Antecedentes

Apoio (Sr. Lean)	●●●●●	○○○○○
Fama	●●○○○	○○○○○
Recursos	●●○○○	○○○○○

Técnicas

Soco	●●●●○	**Apresamento**	●●●●○
Chute	●●●●○	**Esportes**	●●●○○
Bloqueio	●●○○○	**Foco**	●○○○○

Chi

●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●.●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	6	8	3
Strong	4	10	3
Fierce	3	12	2
Chute: Short	5	9	3
Forward	4	11	2
Roundhouse	2	13	2
Apresamento	4	9	Um
Bloqueio	8	(-6 Abs)	—
Movimento	7	—	5
Bear Hug	3	12	Um
Ear Pop	3	4*	2
Haymaker	2	13	1
Head But	4	13	1
Heart Punch	3	14**	1
Jump	7	—	3
Kick Defense	8	(-8/-6Abs)	—
Scissor Kick;	4	+3 (1Fv)	6

*Não absorvido pelo Vigor; **Apenas atordoa

Combos: Haymaker para Bear Hug (Dizzy).

INTERPRETATIVO PODCAST

HÓQUEIS

A gangue dos Hóqueis controla uma parte do território de Kowloon e se originou de vândalos esportistas que preferiam a violência ao manter o espírito esportivo. Em seu território, os hóqueis negociam drogas, pessoas e fazem serviços pagos para eliminar indesejados — dificilmente fora de Kowloon. Os hóqueis são conhecidos pela sua agilidade e ferocidade ao atacar e são temidos em Kowloon.

APARÊNCIA

Todos os membros da gangue usam o mesmo uniforme de hóquei com máscara branca. Mas incrementam com ombreiras e joelheiras com pinos.

PERSONALIDADE

Todos os membros são agressivos e atacam sem distinção ou piedade em seu território. Eles usam a maioria para intimidar os alvos.

MANOBRAS ESPECIAIS

Slide Kick (3 Pts);

LEMA

"Os Hóqueis deslizam pelo caos de Kowloon, deixando medo em seu rastro."

Nome: Hóqueis **Estilo:** Nenhum **Assinatura:** Máscara branca

Força	●●○○○	**Carisma**	●●○○○	**Percepção**	●●○○○	**Honra:** —	
Destreza	●●●○○	**Manipulação**	●●○○○	**Inteligência**	●○○○○	**Glória:** —	
Vigor	●●○○○	**Aparência**	●●○○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:** —	

Habilidades

Intimidação	●●○○○	○○○○○
Manha	●●○○○	○○○○○
Prontidão	●○○○○	○○○○○
Furtividade	●○○○○	○○○○○
Segurança	●●○○○	○○○○○
Arena	●●○○○	○○○○○
	○○○○○	○○○○○

Antecedentes

Arena	●○○○○	○○○○○
Fama	●○○○○	○○○○○
Recursos	●○○○○	○○○○○

Técnicas

Soco	○○○○○	**Apresamento**	○○○○○
Chute	○○○○○	**Esportes**	●●●●○
Bloqueio	○○○○○	**Bastão**	●●●○○

Chi

●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●○○.○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□..□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	4	4	4
Strong	3	6	4
Fierce	1	8	3
Chute: Short	4	4	3
Forward	3	6	2
Roundhouse	1	8	2
Apresamento	3	2	Um
Bloqueio	7	(-2 Abs)	—
Movimento	6	—	6
Slide Kick	2	7	4
Disco Hóquei	1	7	—

Bastão substitui socos básicos

Combos: Nenhum.

O CLÃ DO DRAGÃO VOADOR

O Clã do Dragão Voador é uma gangue que domina parte do território de Kowloon. O líder da gangue é um lutador experiente na arte do nunchako e saltos acrobáticos, capaz até de escalar paredes, conhecido como Kokuja, ou Cobra Negra. Eles moram em prédios em escombros e usam suas habilidades para furtos e roubos de quem passar em seu território. O Clã também aceita serviços fora de seu território e até fora de Kowloon, mas cobram caro.

APARÊNCIA

O Clã usa roupa tradicional chinesa com camisas de mangas compridas folgadas e calças que facilitem a movimentação. Outra característica é o corte de cabelo, idêntico para todos os membros. Cobra Negra usa uma roupa de cor roxa, para mostrar a todos que ele é o líder.

PERSONALIDADE

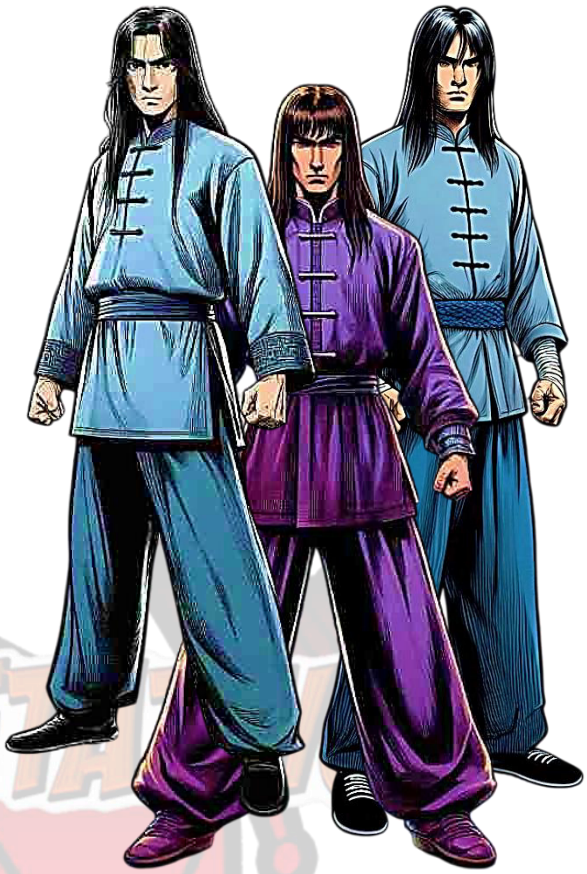
Todos os membros são desonrosos e vivem pelo crime. É possível negociar uma luta justa, mesmo que ainda dentro do território e sob as leis do Clã.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Wall Spring (1 Pt);

LEMA

"Na sombria de Kowloon, o Clã do Dragão Voador impera com suas asas mortais."



Nome: Discípulos/Cobra Negra **Estilo:** Wu Shu **Assinatura:** Gira o nunchaku

Força	●●●○○	**Carisma**	●○○○○	**Percepção**	●●●○○	**Honra:** —	
Destreza	●●●●●	**Manipulação**	●●●●○	**Inteligência**	●●○○○	**Glória:** —	
Vigor	●●●○○	**Aparência**	●●○○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:** —	

Habilidades

Interrogação	●●○○○	Arena	●○○○○
Intimidação	●●●○○	Estilos	●●○○○
Manha	●●○○○	Mistérios	●●○○○
Prontidão	●○○○○		○○○○○
Perspicácia	●●○○○		○○○○○
Furtividade	●●●○○		○○○○○
Luta às Cegas	●●○○○		○○○○○

Antecedentes

Arena	●○○○○	○○○○○
Fama	●●○○○	○○○○○
Recursos	●●○○○	○○○○○

Técnicas

Soco	○○○○○	**Apresamento**	●○○○○
Chute	○○○○○	**Esportes**	●●●●○
Bloqueio	●●○○○	**Nunchako**	●●●○○

Chi

●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●○○○○○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	7/8	3/4	3/4
Strong	5/6	5/6	3/4
Fierce	4/5	7/8	2/3
Chute: Short	5/6	2/3	3/4
Forward	4/5	4/5	2/3
Roundhouse	2/3	6/7	2/3
Apresamento	4/5	3/ 4	Um
Bloqueio	8/9	(-3/5 Abs)	—
Movimento	7/8	—	6/7
Jump	7/8	—	3/4
Wall Spring	6/7	—	3/5/4/6

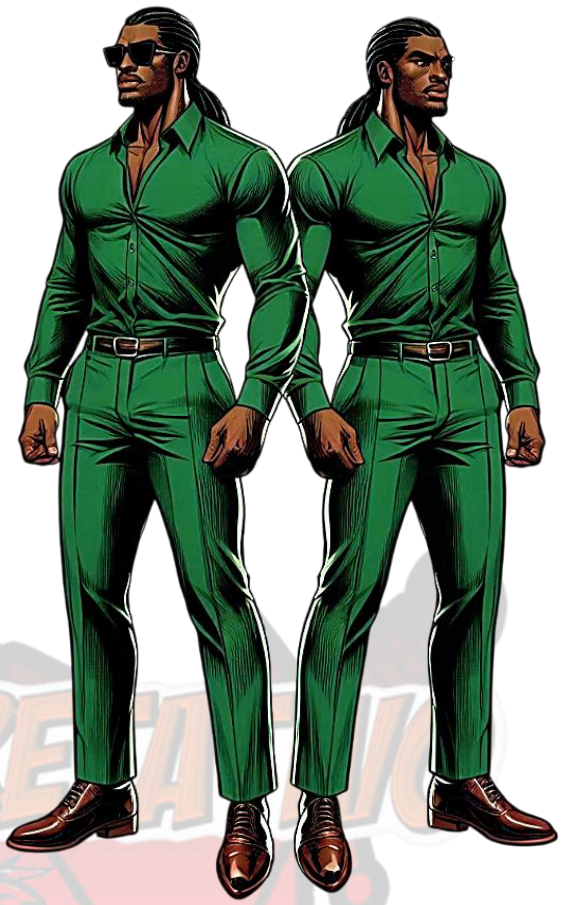
Nunchako substitui socos básicos.

Combos: Wall Spring para Nunchako Strong; Movimento para Nunchako Fierce;

INTERPRETATIVO PODCAST

SODOMA E GOMORRA

Sodoma e Gomorra são dois gêmeos que cresceram na cidade de Hong Kong e logo foram para Kowloon, acompanhando seus pais, imigrantes ilegais que deviam dinheiro para Lean, um senhor do crime. Com o tempo, ambos mostraram ter boa utilidade e galgaram prestígio de Lean a ponto de se tornarem seus guarda-costas pessoais. Ambos treinam duro para manter a forma e, assim, o emprego, pouco ligando para outras coisas da vida.



APARÊNCIA

Sodoma e Gomorra são gêmeos idênticos e compartilham até mesmo os gostos pessoais por roupas caras e de grife.

PERSONALIDADE

Ambos vivem para servir Lean, dessa forma, pouco sobra para suas vontades próprias, mas o que sobra eles gastam com os prazeres da vida.

MANOBRAS ESPECIAIS

Bear Hug (1 Pt); Buffalo Punch (2 Pts);

LEMA

"Unidos no sangue e na lealdade para proteger o império de Lean."

Nome: Sodoma e Gomorra **Estilo:** Luta Livre **Assinatura:** Tira a camisa

Força	●●●●○	**Carisma**	●●○○○	**Percepção**	●●○○○	**Honra:** —	
Destreza	●●●○○	**Manipulação**	●●●○○	**Inteligência**	●●○○○	**Glória:** —	
Vigor	●●●○○	**Aparência**	●●●○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:** —	

Habilidades

Interrogação	●●●○○	Estilos	●○○○○
Intimidação	●●●○○	Mistérios	●○○○○
Manha	●●●○○		○○○○○
Prontidão	●○○○○		○○○○○
Condução	●●○○○		○○○○○
Segurança	●●●○○		○○○○○
Arena	●○○○○		○○○○○

Antecedentes

Apoio (Sr. Lean)	●●●●●	○○○○○
Fama	●○○○○	○○○○○
Recursos	●○○○○	○○○○○

Técnicas

Soco	●●●○○	**Apresamento**	●○○○○
Chute	○○○○○	**Esportes**	●●○○○
Bloqueio	●●○○○	**Foco**	○○○○○

Chi

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●.○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	5	6	2
Strong	3	8	2
Fierce	2	10	1
Chute: Short	4	4	2
Forward	3	6	1
Roundhouse	2	8	1
Apresamento	3	5	Um
Bloqueio	7	(-5 Abs)	—
Movimento	6	—	5
Bear Hug	2	7	Um
Buffalo Punch	1	12	Um

Combos: Buffalo Punch para Fierce (Dizzy); Strong para Strong para Fierce (Dizzy);

INTERPRETATIVO PODCAST

INTERPRETATIVO
PODCAST

SR. LEAN	EDEN	DAMOOD	HÓQUEI	HÓQUEI	HÓQUEI	HÓQUEI	HÓQUEI	HÓQUEI	HÓQUEI	HÓQUEI

KOKUJA	DRAGÃO	VOADOR	DRAGÃO	VOADOR	DRAGÃO	VOADOR	DRAGÃO	VOADOR	SODOMA	GOMORRA

ACEITE O CONVITE E VÁ AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!

O INFERNO DE HONG KONG É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA

STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG

ONDE OS JOGADORES ADENTRAM AS PROFUNDEZAS DE UMA CIDADE DOMINADA PELO CRIME E LUTAS ILEGAIS!

INTERPRETATIVO PODCAST