



1ª Edição
Outubro de 2001



2ª Edição
Dezembro de 2001



ORGULHO DA ARTE

3ª Edição
Fevereiro de 2002



ORGULHO DA ARTE

4ª Edição
Abril de 2002



ORGULHO DA ARTE

5ª Edição
Outubro de 2002



ORGULHO DA ARTE

6ª Edição
Dezembro de 2002



ORGULHO DA ARTE

7ª Edição
Janeiro de 2003



ORGULHO DA ARTE

8ª Edição
Fevereiro de 2003



ORGULHO DA ARTE

9ª Edição
Junho de 2003



ORGULHO DA ARTE

10ª Edição
Junho de 2004



ORGULHO DA ARTE

11ª Edição
Julho de 2004



ORGULHO DA ARTE

12ª Edição
Julho de 2004



ORGULHO DA ARTE

13ª Edição
Agosto de 2004



ORGULHO DA ARTE

14ª Edição
Setembro de 2004



ORGULHO DA ARTE

15ª Edição
Novembro de 2004



ORGULHO DA ARTE

16ª Edição
Novembro de 2004



ORGULHO DA ARTE

17ª Edição
Janeiro de 2005



ORGULHO DA ARTE

18ª Edição
Abril de 2005



ORGULHO DA ARTE

19ª Edição
Abril de 2005



ORGULHO DA ARTE

20ª Edição
Novembro de 2005



ORGULHO DA ARTE

21ª Edição
Janeiro de 2006



ORGULHO DA ARTE REVIVAL!

SOBRE O ODA

Orgulho da Arte foi um fanzine criado em outubro de 2001 para o grupo do Yahoo! de Street Fighter: StG, a única forma de reunir amantes desse jogo antes de redes sociais como Orkut e Facebook. Oda – como era conhecido – teve 21 edições e durou até abril de 2005, sendo as últimas organizadas e editadas por Carlos Dalben.

Este ebook surgiu com o intuito de compilar as matérias mais equilibradas da zine, de modo a fornecer ideias, regras e elementos de cenário a narradores e jogadores, com novas imagens e uma formatação mais atual. Que o Oda viva e conquiste novos leitores!

COLABORADORES

Criador do fanzine:

- Eric “Musashi”, webmaster da Shotokan RPG (<http://www.sfrpg.com.br/shotokan>)

Colaboradores:

- Anderson Castro
- Blackbird
- Carlos Dalben
- Dragon Knight
- Edson Golem
- Gabriel Tabatcheik Comin
- Gilvan Gouvêa / GJ Malkav
- Halloween
- Herik Costa
- Ismael Carvalho de Oliveira
- Joel
- Jun Sohryu / Devayr Junior
- Lord Extus
- Mariana
- Master Mew
- Rodrigo Tatekawa
- Shutz
- Thiago Rosa Shinken
- Willians Junior

CAPÍTULO 1: NOVOS PERSONAGENS

Friedick Tattum

Friedick Tattum era um filho de uma família de negros ricos. Seu sonho era ser um lutador de boxe e empresário, pois era apaixonado por lutas e campeonatos. Sua família não gostou muito de quando ele começou a frequentar as academias do Harlem, as mais “barras-pesadas”, mas também as mais desafiadoras, segundo o próprio Friedick. E foi assim que aprendeu a lutar boxe, aprendendo a dureza da gente pobre do Harlem.

Em um desses treinamentos, Friedick cruzou com um jovem determinado, de nome Balrog. Fizeram amizade, pois ambos queriam ser lutadores de boxe e começaram a treinar junto. Balrog abandonou a academia logo: tinha se tornado o mais novo astro do boxe e se tornou campeão mundial.

Friedick ficou frustrado, pois considerava não ter o mesmo talento para o boxe que Balrog tinha. Na verdade, Friedick não tinha a determinação de Balrog. Ele já tinha dinheiro, conforto, uma família e uma vida digna, coisa que Balrog não possuía. Por isso, Balrog era muito mais esforçado em seus treinamentos e tinha chegado aonde chegou.

Mas logo veio a queda. Balrog após um controverso nocaute e foi expulso do boxe profissional. Vendo que o amigo havia deixado de ser “importante”, Friedick tenta uma aproximação e passa a conviver novamente com Balrog.

Com o passar do tempo, Friedick passa a não entender como Balrog ainda se sustentava sem ter mais seus milionários patrocinadores e Balrog, pressionado pelo amigo de infância, deixa escapar algo sobre uma “grande organização” e torneios secretos. Vendo nesses torneios a chance de ter tanta glória como Balrog e sem ter que ser “descoberto por um grande empresário”, Friedick diz a Balrog que gostaria de participar da organização como um novo lutador. Balrog encarregou-se de apresentá-lo ao novo time que a Shadaloos estava organizando, o tal “Garra de Aço”. Friedick conhece os seus novos companheiros e decide juntar-se a eles para começar a escalada de glória, a qual sempre sonhou.

Friedick agora é um dos principais lutadores da equipe. Gosta de falar e agir como um empresário, por isso está sempre vestido como um. Gosta de aconselhar seus companheiros de equipe, e seu soco é conhecido por ser um dos mais duros do circuito Street Fighter de seu posto.



Altura: 169cm

Peso: 88kg

Olhos: negros

Pele: bronzeada

Cabelos: negros e lisos

Tipo Sanguíneo: A +

Outros Detalhes: Friedick é um homem simpático. Está sempre de terno e montes de anéis e correntes. Possui um fino bigode negro em sua sempre sorridente face, juntamente com um par de óculos escuros, dos quais praticamente nunca se separa. Antes de lutar veste roupões personalizados e em combate o calção e luva tradicionais do boxe.

País de Origem: Estados Unidos

Data de Nascimento: 02/14/1969

Aliados: Toby Morris, Mihael “Sanbo Rápido”, Shiro Nagashi e Shi Goyuki.

Apoio: Shadaloos e Pentex International.

Contatos: velhos amigos dos tempos de boxe profissional

Idiomas Conhecidos: Inglês (língua materna)

“Devia escolher melhor os oponentes com quem você luta. Às vezes pode ser melhor desistir de lutar do que ser humilhado em pleno ringue, como você foi.”

Nome: Friedick Tattum
Jogador: NPC
Crônica: Flames Of Revenge

Estilo: Boxe Ocidental
Escola: Nenhuma
Equipe: Pentex International

Time: Garra de Aço
Conceito: Boxeador Fanfarrão
Assinatura: Soca o ar e sorri

ATRIBUTOS

Físicos
 Força ●●●●●
 Destreza ●●●○○
 Vigor ●●●●●

Carisma
 Manipulação
 Aparência

Sociais
 ●●●●○
 ●●○○○
 ●●○○○

Mentais
 Percepção ●●○○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

Talentos
 Prontidão ○○○○○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ●○○○○
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ●●○○○
 Lábia ●●○○○
 Administrar ●●○○○
 Instrução ○○○○○
 Procurar ○○○○○

Perícias
 Luta às Cegas ○○○○○
 Condução ●●○○○
 Liderança ○○○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ○○○○○
 Sobrevivência ●○○○○
 Apostar ●●○○○
 Publicidade ●●○○○
 Demolições ○○○○○
 Disfarce ○○○○○
 Reparos ○○○○○

Conhecimentos
 Arena ●○○○○
 Computador ○○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ○○○○○
 Mistérios ○○○○○
 Estilos ●●○○○
 Cibernética ○○○○○
 Ciências ○○○○○
 Finanças ●○○○○
 Direito ○○○○○
 Linguística ○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes
 Aliados ●●●●○
 Apoio ●●●●○
 Contatos ●●●●○
 Empresário ●●●●○
 Recursos ●●●●○

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

Manobras Especiais
 Dashing Punch
 Head Butt
 Power Uppercut
 Deflecting Punch
 Punch Defense

Combo: Jab para Deflecting Punch para Power Uppercut (dizzy); Movimento para Dashing Punch

Renome
Glória
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Chi
 ●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade
 ●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Saúde
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Situação Atual
 Vitórias: 6 Derrotas: 1
 Empates: 0KOs: 6

Experiência: 0/61

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	9	2
Strong	3	11	2
Fierce	2	13	1
Apresamento	3	5	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	5
Dashing Punch	3	14	4
Head Butt	3	13	0
Power Uppercut	2	13	Um
Deflecting Punch	5	10	-
Punch Defense	7	-	-

Mihael “Sanbo Rapido”

Mihael nasceu na Rússia, na época do socialismo. Sempre foi muito nacionalista e defensor do socialismo. Apaixonado pela cultura russa, passou a praticar Sanbo nos finais de semana. Porém, ele não era bem vindo nas aulas em meio a homens muito maiores e mais fortes que ele. Todo final de semana volta literalmente arrebitado para casa e ele já havia cogitado desistir de praticar Sanbo devido a sua falta de tamanho e massa muscular. Porém, quando foi avisar os mestres da academia, eles falaram que já esperavam isso de um lutador físico como Mihael. Mihael sentiu-se desafiado e, ao mesmo tempo em que trabalhava com a população as propagandas do regime socialista, praticava um novo estilo de Sanbo, baseado na velocidade e a presamentos rápidos.

Mihael passou anos estudando os apresamentos mais velozes do Sanbo, e, quando se sentiu preparado, voltou a Academia Russa de Sanbo para mostrar o que havia desenvolvido. No início, foi novamente subestimado por seus antigos adversários, mas derrubou todos com suas rápidas chaves. Porém, o estilo alternativo de Mihael não agradou os outros lutadores de Sanbo, e ele resolveu partir.

Nesse meio tempo, o regime socialista deixa de existir na Rússia, e Mihael sente-se diretamente culpado por isso, por ter se desconcentrado de seu objetivo de manter o socialismo russo. Ele foge da Rússia, e, vendo que não havia mais socialistas na Rússia, resolveu fugir de lá e pensar uma maneira de voltar com seu amado regime. Mas ele ainda não havia esquecido o seu estilo de Sanbo alternativo. Então, desesperado em cumprir seus objetivos, resolve participar dos torneios secretos Street Fighter associado com a Shadaloo. Mihael espera conseguir influência o suficiente no sindicato criminoso para, futuramente, desmembrar da organização algumas pessoas insatisfeitas e voltar para a Rússia com uma nova Revolução Russa.

Altura: 170cm

Peso: 58kg

Olhos: negros

Pele: branca

Cabelos: negros e curtos

Tipo Sanguíneo: B -

Outros Detalhes: Mihael é um estranho lutador de Sanbo: é magro, porém musculoso, e mais de um oponente já o subestimou antes de beijar a lona. Veste roupas baratas e sem luxo - na arena, veste calça e botas vermelhas, e em suas costas pode-se ver uma pequena tatuagem soviética.

País de Origem: Rússia

Data de Nascimento: 09/09/1965

Aliados: Toby Morris, Friedick Tattum, Shiro Nagashi e Shi Goyuki.

Apoio: Shadaloo e Pentex International.

Contatos: antigos companheiros de luta pela manutenção do socialismo na Rússia

Idiomas Conhecidos: Russo (língua materna) e Inglês

“Então o seu conceito de Sanbo sempre foi o de lentidão e lutadores grandes? Meu Sanbo rápido vai derrubá-lo e você vai repensar o seu conceito dessa arte.”



Nome: Mihael “Sanbo Rápido”
Jogador: NPC
Crônica: Flames Of Revenge

Estilo: Sanbo
Escola: Academia Russa de Sanbo
Equipe: Pentex Internacional

Time: Garra de Aço
Conceito: Socialista
Assinatura: Cruza os braços

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●●

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Luta às Cegas	●○○○○	Arena	●○○○○
Interrogação	○○○○○	Condução	●○○○○	Computador	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Investigação	●○○○○
Perspicácia	●●○○○	Segurança	○○○○○	Medicina	●○○○○
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Mistérios	○○○○○
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Estilos	●○○○○
Administrar	●●○○○	Apostar	○○○○○	Cibernética	○○○○○
Instrução	○○○○○	Publicidade	○○○○○	Ciências	○○○○○
Procurar	○○○○○	Demolições	○○○○○	Finanças	●●○○○
		Disfarce	○○○○○	Direito	●●○○○
		Reparos	○○○○○	Linguística	●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes		Técnicas		Manobras Especiais	
Aliados	●●●●○	Soco	●●●○○	Brain Cracker	
Apoio	●●●●○	Chute	○○○○○	Disengage	
Contatos	●●○○○	Bloqueio	○○○○○	Siberian Suplex	
Empresário	●●●○○	Apresamento	●●●●○	Suplex	
Recursos	●●○○○	Esportes	●●●○○	Thigh Press	
		Foco	○○○○○	Air Smash	
				Jump	

Glória		Renome	
●●●○○○○○○○○	●○○○○○○○○○		
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□		

Honra		Força de Vontade	
●○○○○○○○○○○	●●●●●○○○○○		
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□		

Divisão: Estilo Livre		Saúde	
Posto: 2	●●●●●●●●●●		
Situação Atual	□□□□□□□□□□		
Vitórias: 5 Derrotas: 1	●●○○○○○○○○○		
Empates: 0 KOs: 3	□□□□□□□□□□		
Experiência: 0/45			

Combos: Jumping Fierce para Thigh Press (dizzy); Strong para Suplex

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	3
Strong	5	7	3
Fierce	4	9	2
Apresamento	5	7	Um
Movimento	8	-	6
Brain Cracker	5	8	Um
Disengage	6	-	1
Siberian Suplex	5	9	Dois
Suplex	5	9	Um
Thigh Press	4	11	Um
Jump	8	-	3

Shi Goyuki

Shi Goyuki nunca conheceu seus pais. Tudo o que ele sabe é o que o sensei shotokan Yuo Goyuki o ensinou. Shi foi deixado na porta da cabana de Yuo quando ainda era um recém-nascido, por alguém desconhecido. Ele foi adotado como um filho por Yuo, adquirindo assim o sobrenome do velho sensei. Cresceu respirando a essência do Karatê Shotokan através dos conhecimentos de seu sensei e mostrou um grande potencial no karatê, desenvolvendo golpes potentes com sua energia Chi. Yuo sabia que Shi era um lutador raro, pois apresentava uma grande quantidade de Chi no corpo por sua baixa idade e imensa facilidade em focalizá-lo, mas o sábio mestre nada falava a Shi, sabendo que era melhor ele não saber dessa verdade. O Yadouken de Shi, sua bola de fogo, é um golpe respeitável, e mais, Shi pode focalizar um Yadouken por cada dedo de sua mão direita - ou seja, ele pode disparar 5 Yadoukens simultaneamente! Essa técnica ele chamou de Shi Yadouken.

Porém, Yuo não foi o único a perceber a potência do jovem lutador. Yuo tinha uma rixa antiga com a Shadallo. Uma vez, lutadores da Shadallo foram enviados para treinar com o sensei shotokan e este recusou aplicar o treinamento para homens desonrados. Os lutadores da Shadallo voltaram para a casa com seus olhos roxos por sua insistência e a Shadallo nunca mais havia mostrado interesse em Yuo. Naquela época, Shi era um garoto de 10 anos que estava assustado, escondido em baixo da cabana do sensei enquanto Yuo massacrava os membros da Shadallo.

Shi desenvolveu a potência atual de seu Yadouken com 16 anos. Nessa mesma época, Yuo é atacado por uma doença desconhecida e começa a ficar cada dia mais fraco. O sensei passa a ficar a maior parte de seu tempo de cama e Shi, apesar de insistir para cuidar do sensei, foi treinar sozinho por ordem deste.

Em um desses treinamentos isolados, Shi recebeu a visita de um homem de terno e maleta, que perguntava sobre a saúde de Yuo Goyuki. O homem era um agente da Shadallo, que se passou por médico. Depois de arrancar as informações que queria do jovem Shi, o homem parte, dizendo que retornaria mais tarde para medicar o sensei, mas o “médico” nunca mais retornou.

O “médico” informa o que descobriu para Bison, o senhor da Shadallo. Bison sabia que aquela era a hora de acabar com o velho inimigo e ordenou que o time de Toby Morris executasse a vingança, não apenas matando o velho e doente sensei, mas corrompendo para o mal o discípulo que considerava um filho.

O ninja do grupo de Morris invade o quarto do velho sensei de madrugada e o mata sem fazer barulho algum de forma traiçoeira, através de uma lâmina afiada no pescoço. O debilitado sensei não teve sequer tempo de reagir. Yuo estava morto.

Toby e seu time aguardaram o amanhecer e esperaram até que Shi percebesse o que havia ocorrido com seu mestre. Shi entrou em desespero ao descobrir que o sensei havia sido assassinado e carregou seu corpo para fora, para que pudesse enterrá-lo com todas as honras que um pai merece, quando foi rendido por um grupo de soldados uniformizados da Shadallo! Shi lembrou-se dos soldados pela discricção que seu mestre fazia deles, e tentou furiosamente reagir, mas estava em desvantagem numérica e emocionalmente abalado demais para focalizar o Chi de seu jovem corpo com eficiência. Foi quando surgiu Toby Morris e os outros integrantes do Garra de Aço, que ajudaram Shi a derrotar todos os soldados! Toby explica a Shi que Yuo havia os chamado para que Shi fizesse parte de sua equipe, para conseguir mais experiência. Através da dedicação e carisma de Toby e das antigas palavras de seu mestre que diziam que um dia ele iria lutar pelo mundo para aperfeiçoar-se, Shi aceita o convite e fica grato por Toby e sua equipe terem salvado sua vida. A arapuca foi armada, e o inexperiente Shi caiu facilmente nela.

Shi está agora com 17 anos. Na primeira chance que teve de entrar como titular na equipe mostrou grande eficiência e passou a ser mais vezes requisitado para lutar na equipe titular com Morris. Shi gosta de Toby como um irmão, e sente que há algo entre eles. Não sabe se é apenas o fato de Toby ter salvado sua vida ou algo mais, mas o que importa é que Shi sente estar em débito com Morris, e ele vai retribuir esse débito lutando da melhor maneira possível e levando a Garra de Aço as glórias do circuito Street Fighter.

Altura: 176cm

Peso: 65kg

Olhos: Azuis

Pele: Branca

Cabelos: Castanho-claros, cortados em forma de tigela.

Tipo Sanguíneo: O -

Outros Detalhes: Sempre com uma expressão séria no rosto. Fora de combates, usa jeans e camiseta. Em combates, usa uma calça cinza colada e a parte de cima de um gi de karatê, sem mangas. Em ambas as formas, sempre com uma faixa branca na cabeça, em homenagem a seu mestre. Apesar de ser japonês, possui poucas feições tipicamente orientais.

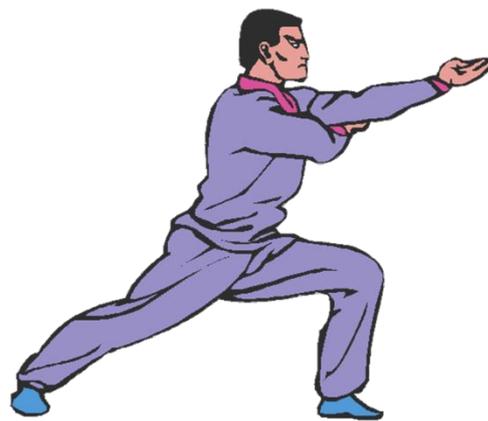
País de Origem: Japão

Data de Nascimento: 02/04/1976

Aliados: Toby Morris, Mihael “Sanbo Rápido”, Shiro Nagashi e Friedick Ta ttum.

Apoio: Pentex Internationale e Shadallo. Desconhece o apoio da Shadallo, mas o recebe por meio dos outros integrantes do time.

Idiomas Conhecidos: Japonês (língua materna) e Inglês



“Você não tem o treinamento de um mestre.”

Nome: Shi Goyuki
Jogador: NPC
Equipe: Pentex International

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Dojô de Yuo Guyuki
Assinatura: Sorri e levanta o braço

Time: Garra de Aço
Conceito: Estudante

ATRIBUTOS

Físicos
Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

Sociais
Carisma ●●○○○
Manipulação ●○○○○
Aparência ●●●○○

Mentais
Percepção ●○○○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos
Prontidão ●●○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○
Administrar ○○○○○
Instrução ●○○○○
Procurar ●○○○○

Perícias
Luta às Cegas ●●●○○
Condução ○○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ○○○○○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos
Arena ●●○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●●○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●○○○
Cibemética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ○○○○○
Direito ○○○○○
Linguística ●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes
Aliados ●●●●○
Apoio ●●●●○
Empresário ●●●○○
Recursos ●○○○○

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

Manobras Especiais
Jump
Power Uppercut
Fireball
Repeating Fireball

Combos: Jab para Power
Uppercut para Fireball (dizzy);
Bloqueio para Repeating Fireball

Renome
Glória
○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi
●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Honra
●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Saúde
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Situação Atual
Vitórias: 5 Derrotas: 0
Empates: 0KOs: 5
Experiência: 0/37

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	1
Strong	4	7	1
Fierce	3	9	0
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	4
Jump	7	-	1
Power Uppercut	3	9	Um
Fireball	2	10	-
Repeating Fireball	2	8	-

Shiro Nagashi

Shiro descende de uma família ninja de assassinos. Com o passar dos anos, mostrou-se ser um bom assassino de aluguel, e cansado do “trabalho fácil” e garantido que sua família o garantia, resolveu vender seus serviços para a Shadaloo, de onde conseguiria desafios maiores e mais dinheiro. Resolveu entrar no circuito Street Fighter para ter fama como bom lutador e atrair mais clientes. O resto sobre ele é totalmente desconhecido. Hoje, Shiro atua no time Garras de Aço, liderado por Toby Morris.

Altura: 175cm

Peso: 60kg

Olhos: negros

Pele: amarela

Cabelos: desconhecidos

Tipo Sanguíneo: desconhecido

Outros Detalhes: Segundo Shiro, ninguém vivo além dele conhece seu rosto. Ele está sempre vestido com a roupa tradicional dos ninja, coberto de preto dos pés à cabeça. Está sempre em silêncio e apenas fala quando é realmente importante. Fala um inglês com um forte e inconfundível sotaque japonês.

País de Origem: Japão

Data de Nascimento: desconhecida

Aliados: Toby Morris, Mihael

“Sanbo Rápido”, Friedick Tattum e Shi Goyuki

Apoio: Shadaloo e Pentex International.

Contatos: contatos de seu clã ninja, diversos e espalhados pelo mundo a fora

Equipamentos: 10 shuriken escondidas pelos muitos bolsos escondidos de sua roupa

Idiomas Conhecidos: Japonês (língua materna) e Inglês.



“Você não devia lutar quando sabe que vai ser derrotado”

Nome: Shiro Nagashi
Jogador: NPC

Estilo: Ninjitsu
Escola: Clã Ninja Nagashi
Equipe: Pentex International

Time: Garra de Aço
Conceito: Espião Assassino
Assinatura: Malabarismo com shurikens

ATRIBUTOS

Físicos
Força ●●●○○
Destreza ●●●●●
Vigor ●●●●○

Sociais
Carisma ●○○○○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●●○○○

Mentais
Percepção ●●●○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

Talentos
Prontidão ●●●○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●○○○
Lábia ●○○○○
Administrar ○○○○○
Instrução ○○○○○
Procurar ●●○○○

Perícias
Luta às Cegas ●●●○○
Condução ○○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos
Arena ○○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ●○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ○○○○○
Cibernética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ○○○○○
Direito ○○○○○
Linguística ●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes
Antec. do Clã ●●●●○
Aliados ●●●●○
Apoio ●●●●○
Contatos ●●●●●
Empresário ●●●○○
Recursos ●●●●○

Técnicas
Soco ●●●○○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●○○○○
Apresamento ○○○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●●○○○
Arremesso ●●●○○

Manobras Especiais
Shikan-Ken
Back Flip Kick
Heel Stamp
Jump
Shrouded Moon

Combos: Shikan-Ken para
Shikan-Ken para Fierce (dizzy);
Shikan-Ken para Back Flip Kick

Glória
●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Renome
Chi
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra
○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Saúde
●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Situação Atual
Vitórias: 6 Derrotas: 1
Empates: 1 KOs: 5

Experiência: 0/66

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	3
Strong	5	7	3
Fierce	4	9	2
Short	6	5	3
Forward	5	7	2
Roundhouse	3	9	2
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Shikan-Ken	6	7	3
Back Flip Kick	5	7	Dois
Heel Stamp	7	1	4
Jump	8	-	3
Shrouded Moon	3	-	2

Toby Morris

Tobias Morris, mais conhecido simplesmente como “Toby”, era um dos muitos órfãos de Nova York. Cresceu no orfanato mais “barra-pesada” do centro da cidade e aprendeu desde cedo o que é a violência e a força que ela tem. Ele lutou muito tentando fugir do orfanato, mas nunca teve sucesso.

Toby nunca teve esperança em ser adotado por alguma família por ser “mau”, como ele se autodenominava. Porém, quando completou 12 anos, para sua grande surpresa, um homem resolveu adota-lo. O homem era James Jackson, um professor de kickboxing.

James tinha muita fama em Nova York. Não apenas por ser um competente professor de kickboxing, mas por já ter regenerado muitos marginais, drogados e “pestinhas”, através da disciplina do kickboxing. James resolveu testar seus limites e foi até o orfanato perguntar pelo pior garoto que tinham. Logo, a resposta foi o nome de Tobias Morris. Toby estranhou o homem, mas logo aceitou a idéia. Tudo para sair daquele orfanato. Toby aparentemente se regenerou e mostrou grande aptidão para o kickboxing, logo se graduando e se tornando o melhor lutador da academia aos 16 anos.

Porém, em um dia de seus 19 anos, Toby procurava por James e entrou em seu quarto. Não encontrou James, seu “pai” como ele sempre chamava, mas encontrou um grande e pesado diário sobre a cama. Toby, curioso, resolveu examinar e abriu o diário exatamente na página do dia de sua adoção, e descobriu toda a verdade, por que tinha sido adotado. O coração de Toby partiu-se em pedaços. Toda a raiva de sua infância o invadiu. Sentiu-se com vontade de matar o seu mestre. Em sua consciência, James não adotou por amor, mas sim por ele ser um “desafio”, apenas isso, como tantos outros. Toby ouviu quando seu mestre chegou em casa, e resolveu se esconder. Quando James entrou no quarto, Toby sentiu toda a raiva e ressentimento acumulado durante toda a sua vida invadir seu corpo de modo insuportável para ele, e pulou com um mortal chute no meio das costas de James, quebrando sua coluna. James berrava de dor, sem entender nada enquanto olhava com horror o rosto de seu “filho”. Toby finalizou a “luta” com um pot ente chute no rosto de James, levando-o a inconsciência. Toby entra em desespero pelo que fez e resolve fugir de Nova York.

Toby treinava seu kickboxing defendendo-se de bandidos e lutando por comida. Foi pouco a pouco voltando a forma agressiva, sem controle e revoltada de sua infância, até ficar pior do que era quando criança. Passou o período de seus 19 anos até os 22 nas ruas, até que ele esbarrou no circuito Street Fighter e resolveu assistir um torneio. Observando os competidores do torneio, Toby esperou o campeão ser definido para depois desafia-lo. O campeão apenas riu e chamou o jovem mendigo para a briga. Toby, para a surpresa de todos os competidores, público e platéia, venceu o campeão do torneio sem ao menos se ferir, e logo recebeu dois convites de associações para lutar. Um convite era de uma grande equipe de lutas, a Pentex Internacional. O outro, da Shadalo. Toby sabia da existência da Shadalo, e o que ela significava. Toby decidiu aceitar o convite da Shadalo, pois era tudo o que ele queria, mas aceitou o da Pentex também, recebendo o apoio da Shadalo secretamente.

Toby, através da Shadalo, conheceu outros três lutadores que fariam parte de seu time: Mihael “Sanbo Rápido”, conhecido e exótico lutador de Sanbo, Friedick Tattum, ex-lutador de boxe procurando glória e desafios maiores, e Shiro Nagashi, o ninja assassino cujo rosto ninguém jamais viu. A Shadalo promove um mini-torneio para decidir quem seria o líder do time, e Toby foi o surpreendente vencedor. Ele tornou-se o líder do time Garra de Aço, que está abrindo rápida e violentamente o caminho para a fama dos grandes times Street Fighter, contando sempre com muito dinheiro sujo da Shadalo.

Recentemente, o destino de Toby esbarrou no destino do jovem lutador de Karatê Shotokan, Shi Goyuki, discípulo-órfão do grande sensei shotokan, Yuo Guyuki. Toby recebeu ordens da Shadalo para forjar a morte do sensei Guyuki, e recrutar seu discípulo, Shi, como novo membro do time Garra de Aço. A Shadalo sabia do potencial do discípulo de Guyuki e, além disso, possuía uma rixa com o sensei shotokan. Assim, o sindicato do crime mataria dois coelhos com uma só cajadada: recrutaria um novo membro e eliminaria um velho inimigo.

Toby e seu time de mercenários assassinaram o sensei covardemente enquanto ele dormia e forjaram uma tentativa de assassinato para Shi, em que Toby o salvaria da morte. Agora Shi acredita estar em débito com Toby e junta-se a seu time. Toby Morris apresenta seu novo e jovem integrante ao time Garra de Aço. Toby e seu time instalaram-se recentemente na cidade de Curitiba, no Brasil, por ordens da Shadalo, de onde deveriam manter o sindicato informado das “turbulências” que ocorrem na região. O time acaba de vencer um torneio e está começando a virar uma lenda da região metropolitana.

Toby está agora com 25 anos, e espera tornar-se um Guerreiro Mundial. Orgulha-se demais de jamais ter sido derrotado e afirma que brevemente se tornará o novo Grande Mestre. Quer ser famoso, temido e respeitado, e sua ambição não conhece limite. Tudo para fazer de seu trágico passado um “glorioso” futuro.

Altura: 178cm; **Peso:** 72kg; **Olhos:** Azuis; **Pele:** Branca

Cabelos: Castanho-claros, longos.

Tipo Sanguíneo: A +

Outros Detalhes: Sempre usa seu cabelo amarrado. Está sempre impecavelmente vestido, com roupas caras e de grifes famosas. Está sempre com um sorriso torto e sarcástico no rosto, o que costuma deixar os oponentes meio incomodados.

País de Origem: Estados Unidos



Data de Nascimento: 12/07/1968

Aliados: Mihael “Sanbo Rápido”, Friedick Tattum, Shiro Nagashi e Shi Goyuki.

Apoio: Shadalo e Pentex Internacional.

Contatos: dois amigos, um gerente de um grande hotel de Curitiba e o outro um impetuoso jornalista.

Idiomas Conhecidos: Inglês (língua materna)

“Sua habilidade marcial não é páreo para a minha. Eu jamais fui derrotado, e ninguém jamais o fará!”

Nome: Toby Morris

Estilo: Kickboxing Ocidental

Time: Garra de Aço

Jogador: NPC

Escola: Ray's Kickboxing World

Conceito: Ex-durão das ruas

Crônica: Flames Of Revenge

Equipe: Pentex International

Assinatura: Fuma um cigarro

ATRIBUTOS

Físicos		Sociais		Mentais
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos
Prontidão	●○○○○	Luta às Cegas	●●○○○	Arena
Interrogação	●●○○○	Condução	●●○○○	Computador
Intimidação	●●○○○	Liderança	●○○○○	Investigação
Perspicácia	○○○○○	Segurança	○○○○○	Medicina
Manha	●●○○○	Furtividade	●●○○○	Mistérios
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	○○○○○	Estilos
Administrar	○○○○○	Apostar	○○○○○	Cibernética
Instrução	○○○○○	Publicidade	○○○○○	Ciências
Procurar	○○○○○	Demolições	○○○○○	Finanças
		Disfarce	○○○○○	Direito
		Reparos	○○○○○	Linguística

VANTAGENS

Antecedentes		Técnicas		Manobras Especiais
Aliados	●●●●○	Soco	●●●○○	Lunging Punch
Apoio	●●●●○	Chute	●●●●○	Slide Kick
Contatos	●●○○○	Bloqueio	●●●○○	Deflecting Punch
Empresário	●●●○○	Apresamento	●●○○○	Punch Defence
Recursos	●●●●○	Esportes	●●○○○	Back Roll Throw
		Foco	○○○○○	Brain Cracker
				Throw
				Jump

Glória
●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Renome
Chi
●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Combos: Lunging Punch para Roundhouse para Slide Kick;
D. Punch para B. Roll Throw; Short para Roundhouse (dizzy)

Honra
○○○○○○○○○○○

Força de Vontade
●●●●●●●○○○

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	6	2
Strong	4	8	2
Fierce	3	10	1
Short	5	8	2
Forward	4	10	1
Roundhouse	2	12	1
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Lunging Punch	4	8	3
Slide Kick	3	11	3
Deflecting Punch	6	7	-
Punch Defense	8	-	-
Back Roll Throw	3	10	Um
Brain Cracker	4	9	Um
Throw	2	8	Um

Jump	7	-	2
------	---	---	---

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 2

Saúde

●●●●●●●●●●

Situação Atual

Vitórias: 8 Derrotas: 0

Empates: 0KOs: 6

Experiência: 0 / 71

□□□□□□□□□□

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

História:

Hiroshy é filho de uma japonesa com um brasileiro. Morava na zona sul de São Paulo, e ia esporadicamente ao Guarujá, onde conheceu Ivan Schneider. Os dois formaram a Cúpula do Poder, que no final das contas era o nome que eles deram a eles mesmo pelo simples fato de que nada acontecia no condomínio sem que eles soubessem. Eles se tornaram os melhores amigos. Começaram a treinar Karatê ao mesmo tempo e sempre que podiam treinavam juntos, para compartilhar técnicas e golpes. Nessa época ele conheceu Claire, que se tornou sua melhor amiga. A cúpula do poder passou então a ter três integrantes. Apesar de crescerem, eles resolveram continuar com essa brincadeira de criança e continuaram se autodenominando a Cúpula. Apesar de Hiroshy ter entrado na faculdade de Medicina Veterinária da USP e de ter vendido o apartamento no Guarujá, eles sempre se falavam e iam juntos até lá, ficando no apartamento de Ivan. Um belo dia, Hiroshy conheceu uma garota na faculdade. Ela era morena, com a pele bem clara e cabelos lisos castanhos na altura dos ombros. Ela se chamava Joanne Kailler e estava estudando na mesma turma que ele. Incrível como ele não a havia notado antes! Eles se apaixonaram e logo começaram a namorar. Tudo parecia perfeito quando de repente o mundo de Hiroshy caiu. Primeiro Claire viajou para os Estados Unidos para estudar. Mas isso não era problema, já que ela escrevia todo mês, assim como Hiroshy. O pior estava por vir. No dia em que Hiroshy estava para encontrar com Joanne e finalmente pedir-lhe em noivado, ela não apareceu. No dia seguinte, ela foi encontrada morta num beco, com a carótida cortada. O legista que fez a necropsia dela disse que pela quantidade de sangue encontrada no corpo dela, ela sangrou muito antes de morrer. Isso foi um golpe duro, e Hiroshy caiu numa maré de autopiedade. Ele largou o Karatê, parou de escrever para Claire e se formou como o pior aluno da turma. Quando finalmente saiu da fossa, resolveu investigar a morte de Joanne ele mesmo, já que fazia dois anos que a polícia havia arquivado o processo. Suas investigações particulares não o levaram a lugar nenhum, já que ele não sabe nada desse negócio mesmo. Até que numa noite, um homem trajando um sobretudo negro sobre roupas também negras apareceu em sua casa...

Os dois saíram e foram até as imediações da antiga casa de Joanne. Jean o levou até uma casa e ambos subiram no telhado da garagem. E lá permaneceram por uma hora. Quando Hiroshy já estava achando que aquilo era uma brincadeira de mau-gosto, Jean lhe fez sinal para que se abaixasse. Um casal estava entrando na rua. O rapaz começou a beijar a garota e então, num movimento rápido, ele abriu um corte com uma faca no pescoço dela. Estranhamente ela nem reagiu. Então ele começou a beber o sangue dela. Hiroshy, sem suportar mais aquilo, saiu de seu esconderijo e atacou o rapaz, jogando-o contra a parede do outro lado da rua. Ele rasgou uma tira de sua camiseta e tentou estancar o sangue que saía do corte. Foi quando uma voz atrás dele disse:

- Ei, garoto! Ninguém interrompe o jantar de Wolfgang Howard e sai numa boa.

- Filho da puta maldito! - disse Hiroshy, se virando - Você assinou o seu atestado de óbito quando matou Joanne Kailler!

Hiroshy nem viu quando Wolfgang o acertou. "Impossível! Ninguém é tão rápido!", pensou, apertando a mão contra o corte no braço. "Eu sou!", disse Howard, rindo. Então ele parou de rir e algo pontudo surgiu em seu peito. "Que é isso? Alien?", pensou Hiroshy. Quando um machado cortou fora a cabeça de Howard, Hiroshy viu o motivo de tudo: Jean.

- Parabéns! É a primeira pessoa a sobreviver a um ataque dessa sanguessuga.

- Ele... Ele...se moveu rápido e... leu a minha mente... Mas como?

- Olhe a cara dele.

Hiroshy olhou e o que viu o chocou: Wolfgang era um vampiro. Jean então lhe explicou que era um agente do Arcano, uma sociedade ultra-secreta que vigiava os vampiros das sombras, sem nunca interferir. Mas que ele cansou de ver Wolfgang matar. Ele convidou Hiroshy para que parecesse que Hiroshy o havia matado, pois ele não podia se envolver diretamente. Ele explicou tudo sobre os vampiros e sobre os lupinos, inclusive lhe dando a senha para que ele pudesse usar a biblioteca do Arcano de São Paulo. Depois de pesquisar tudo que podia sobre os vampiros, ele resolveu se preparar para o que estava por vir. Foi até o Japão atrás do melhor mestre de Karatê Shotokan do mundo, Gouken, e começou a treinar duro. Treinou tão duro que o próprio Gouken o notou e viu algo de diferente naquele jovem brasileiro. Hiroshy se tornou discípulo do próprio Gouken e, depois de cinco anos de treinamento intensivo, Gouken disse-lhe que ele já podia seguir o seu destino, parabenizando-o também por ser o seu pupilo que aprendeu todas as suas técnicas em menos tempo. Hiroshy resolveu então por a sua vida em ordem: primeiro voltou ao Brasil e procurou Ivan, a quem encontrou no Guarujá, treinando. Depois de mostrar o que aprendera com Gouken, ele resolveu morar num apartamento vizinho ao de Ivan. Depois, trouxe dois primos que eram Street Fighters como ele para morarem lá se juntou com os dois e Ivan e montou um time de Street Fighters que caça vampiros nas horas vagas. Depois de disputar alguns campeonatos solo e com o time, conseguiu levantar a grana e foi aos Estados Unidos encontrar Claire. Surpreendeu-se ao encontrá-la com um Parente Garou, Blaze Bayley. Mas logo simpatizou com aquele Street Fighter e voltou com ambos ao Brasil. Ivan disse que durante o tempo que ele ficara fora, pessoas começaram a desaparecer misteriosamente. Blaze disse em segredo para Hiroshy que achava que isso era coisa de vampiro. Hiroshy então reuniu o máximo de informações que pode sobre o caso e, junto com seus amigos, começou a investigar o caso. Em segredo.

Personalidade e Aparência:

Hiroshy se veste normalmente com uma camiseta negra sem as mangas e a gola, uma calça jeans rasgada nos joelhos e um tênis surrado. Treina todos os dias e se apresenta para lutas em campeonatos com um *gi* negro, luva negra de couro sem os dedos e uma faixa negra na testa. Luta para ganhar, como se sua vida dependesse disso, mas sem se descuidar ou cometer erros. Normalmente simpático e carismático, se torna frio, calculista e extremamente violento quando encontra um vampiro. O tempo fecha...



Nome: Hiroshy R. Nagatsu
Jogador: NPC
Equipe: Nenhum

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Dojô de Gouken
Assinatura: Cruza os braços e diz "Maybe next time..."

Time: "Predators"
Conceito: Estudante

ATRIBUTOS

Físicos
 Força ●●●●○
 Destreza ●●●●●
 Vigor ●●●○

Sociais
 Carisma ●●●●○
 Manipulação ●●●○
 Aparência ●●●○

Mentais
 Percepção ●●●●○
 Inteligência ●●●●●
 Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos
 Prontidão ●●●○
 Interrogação ●●●○
 Intimidação ●●○○
 Perspicácia ●●●○
 Manha ●●○○
 Lábia ●●●○
 Administrar ○○○○
 Instrução ●●●○
 Procurar ●●●○

Perícias
 Luta às Cegas ●●●○
 Condução ●●●○
 Liderança ●●●○
 Segurança ●○○○
 Furtividade ●●●○
 Sobrevivência ●●●○
 Apostar ○○○○
 Publicidade ○○○○
 Demolições ●○○○
 Disfarce ○○○○
 Reparos ●●○○

Conhecimentos
 Arena ○○○○
 Computador ●●●○
 Investigação ○○○○
 Medicina ●●●○
 Mistérios ●●●●●
 Estilos ●●●○
 Cibernética ○○○○
 Ciências ○○○○
 Finanças ○○○○
 Direito ●●●○
 Linguística ●●●○

VANTAGENS

Antecedentes
 Sensei ●●●●●
 Aliados ●●●●○
 Contatos ●●●●●
 Recursos ●●●○

Técnicas
 Soco ●●●●○
 Chute ●●●○
 Bloqueio ●●●○
 Apresamento ●●●○
 Esportes ●●●○
 Foco ●●●○
 Espada ●●●●●

Manobras Especiais
 Power Uppercut, Head Butt
 Double-Hit Kick, Foot Sweep
 Kippup, Dragon Punch
 Fireball, Flying Fireball
 Throw, Reverse Frontal Kick
 Punch Defense, Maka Wara
 Neck Choke, Suplex
 Hurricane Kick, Zen No Mind

Combos: Double-Hit Kick para Foot Sweep, Jab para Jab para Dragon Punch, Jumping Short para Forward para Hurricane Kick

Renome
Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Chi
 ●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Saúde
 ●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

Situação Atual
 Vitórias: 45 Derrotas: 0
 Empates: 0 KOs: 44

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	3
Strong	5	9	3
Fierce	4	11	2
Short	6	7	3
Forward	5	9	2
Roundhouse	3	11	2
Apresamento	5	7	Um
Bloqueio	9	4	-
Movimento	8	-	6
Power Uppercut	4	11	Um
Head Butt	5	11	1
Double-Hit Kick	3	8	2
Foot Sweep	3	10	1
Dragon Punch	5	14	1
Fireball	2	11	-
Flying Fireball	2	11	3
Throw	3	9	Um
Reverse Frontal Kick	4	10	2
Punch Defense	9	4	-
Neck Choke	4	10	Um
Suplex	5	9	Um
Hurricane Kick	5	6	2

Conde Drácula

História:

Ninguém sabe realmente quem é e quando surgiu o Conde Drácula. Alguns dizem que ele é Judas, enquanto outros dizem que ele é um ser superior. O que se sabe é que ele já foi um Conde na Romênia. É daí que surgiu o nome Conde Drácula. É a mais antiga lembrança que se tem dele. Drácula passou através dos tempos, com sua riqueza, e aos poucos o mundo foi esquecendo as suas atrocidades. Ele passou a viver apenas nos arredores de seu castelo. Lá perto, há animais selvagens para alimentá-lo, e também a pequena população, que vive amedrontada. Muitos tentaram se mudar de lá ou espalhar de novo notícias sobre Drácula. Mas estes foram mortos pelas próprias mãos do vampiro primordial. Drácula estava entediado com a sua vida de instruir vampiros novos e vigiar suas crias pelo mundo. Ele então resolveu encontrar pessoas fortes o bastante para se tomarem bons vampiros, a fim de fazer um testamento para os melhores vampiros do mundo. Não se sabe o que ele pretende, mas Drácula vai fazer algo que arrisca muito a sua existência. Seus serviçais sabem que ele odeia M. Bison, mas sabem que ele também odeia Ryu, entre outros, como Ken Masters, o homem que causou a sua única derrota nas arenas. Certamente não é nada contra Ken Masters, pois Drácula já tinha seu objetivo ao ser derrotado. Ou talvez seja. Muitos acham que ele deixou Ken vencer, por estar tramando alguma coisa contra ele. Mas como estamos falando da maior lenda entre os vampiros, só se ouve boatos (resta descobrir quais deles são verdadeiros).

Personalidade e Aparência:

Conde Drácula é um homem extremamente bonito, perdendo somente para Vega na preferência das tietes do mundo. Ele se veste muito bem, e mantém longos os seus cabelos castanhos-escuros. Usa roupas muito elegantes, e age de forma séria e soberana. Adora subestimar seus oponentes (e foi assim que perdeu de Ken Masters...). Ele descobriu que Ryu treinou com Ken, e quer desafiá-lo – e já colocou seus melhores homens atrás do humilde karateca.



Nome: Drácula
Jogador: NPC
Equipe: Autônomo

Estilo: Kickboxing Ocidental
Escola: Autodidata
Assinatura: Gargalhada

Time: Nenhum
Conceito: Milionário

ATRIBUTOS

Físicos
Força ●●●●●●●●
Destreza ●●●●●●●●
Vigor ●●●●●●●●

Sociais
Carisma ●●○○○○
Manipulação ●●●●●●
Aparência ●●●●●●●●

Mentais
Percepção ●●●●●●
Inteligência ●●●●●●
Raciocínio ●●●●●●

HABILIDADES

Talentos
Prontidão ●●●●●●
Interrogação ●●●●○○
Intimidação ●●●●●●
Perspicácia ●●●●○○
Manha ●●○○○○
Lábia ●●●●●●
Administrar ○○○○○○
Instrução ●●●●○○
Procurar ○○○○○○

Perícias
Luta às Cegas ●●●●○○
Condução ●○○○○○
Liderança ●●●●●●
Segurança ○○○○○○
Furtividade ●●●●○○
Sobrevivência ●●●●●●
Apostar ○○○○○○
Publicidade ○○○○○○
Demolições ○○○○○○
Disfarce ●●○○○○
Reparos ○○○○○○

Conhecimentos
Arena ●○○○○○
Computador ●○○○○○
Investigação ●●●○○○
Medicina ○○○○○○
Mistérios ●●●●●●●●
Estilos ●○○○○○
Cibernética ○○○○○○
Ciências ●●○○○○
Finanças ○○○○○○
Direito ●●●○○○
Linguística ●●●●●●●●

VANTAGENS

Antecedentes
Aliados ●●●●●●
Contatos ●●●●●●
Fama ●●●○○○
Recursos ●●●●●●
Vampirismo ●●●●●●●●*

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

Manobras Especiais

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	10	5
Strong	6	12	5
Fierce	5	14	4
Short	7	10	5
Forward	6	12	4
Roundhouse	4	14	4
Apresamento	6	11	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Power Uppercut	5	14	Um
Head Butt	6	14	3
Double-Hit Kick	4	11	4
Foot Sweep	4	13	3
Elbow Smash	8	13	Um
Cobra Charm	4	-	4
Ghost Form	6	-	5
Mind Reading	Esp.	Esp.	Esp.
Telepathy	Esp.	Esp.	Esp.
Levitation	5	-	Esp.
Stunning Shout	7	-	3
Speed Of The Mongoose	6	-	3
Death's Visage	6	-	-
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.
Throw	4	13	Um
Back Roll Throw	5	15	Um
Head Bite	7	14	Um
Claw	5	15	4
Bite	7	14	3
Kippup	-	-	-

Renome
Glória
●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi
○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra
○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7

Saúde
●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Situação Atual
Vitórias: 37 Derrotas: 1
Empates: 1 KOs: 37

* O Conde Drácula tem Vampirismo 6 por ser o vampiro primordial, o mais poderoso e com o sangue mais puro de todos. Nenhum personagem-jogador pode chegar a esse nível.

Combos: Head Butt para Elbow Smash (dizzy); Death's Visage para Jumping Roundhouse para Bite (dizzy)

Kjoarken

História:

Kjoarkaen nasceu na Finlândia, filho de uma família de pescadores. Quando era criança, em uma grande tempestade no mar, o barco onde ele e seu pai estavam foi destruído. Levado pelas correntezas, Kjoarkaen acabou parando em uma pequena ilha mais ao norte, e teria morrido congelado se não tivesse sido encontrado por Venkra, um caçador que havia fixado residência naquela ilha.

Depois de algum tempo se recuperando, o jovem acordou sem se recordar de sua vida passada. Não se lembrava de ter tido família um dia. Venkra viu a chegada do jovem como um presente dos deuses, em compensação a perda de seu filho Mili, sendo esse o nome dado àquela nova criança que o frio havia lhe trazido.

Venkra treinou seu filho adotivo por vários e vários anos na caça e na sobrevivência em terrenos gelados, como aquele em que eles viviam. Contudo, um bando de piratas modernos escolheu aquele lugar para montar uma base, e para isso tentaram eliminar toda presença viva na ilha. Kjoarkaen lutou com bravura, mas ele ainda não tinha a perícia para lidar com os piratas, e teria sido morto não fosse a intervenção de Venkra, que usou de técnicas e poderes que o jovem jamais havia visto, e derrotou o bando.

Naquele instante, Kjoarkaen caiu de joelhos e pediu para aprender a lutar como Venkra, que aceitou prontamente e iniciou o treinamento de seu filho na arte do Glimae.

Anos mais tarde, quando Kjoarkaen já estava mais velho, ele e Venkra acharam na praia pedaços da embarcação que um dia fora do verdadeiro pai de Kjoarkaen. Vendo aquilo, o jovem se lembrou de parte do passado, e inclusive do seu sobrenome. Logo ele sentiu a vontade de voltar ao mundo civilizado para procurar sua família, que talvez ainda estivesse viva. Venkra foi contra no começo, mas logo viu que não adiantaria manter o jovem por mais tempo ali.

O choque da volta a civilização foi um baque para Kjoarkaen, que viu que um caçador como ele não tinha muito espaço nesse mundo moderno. Foi quando ele esbarrou nos Torneios Street Fighters que aconteciam no local. Depois de um tempo observando, ele decidiu lutar. Como poucas pessoas esperavam que um lutador grande e forte como ele apresentasse algum poder místico, ele venceu facilmente seus oponentes, surpreendendo através do uso da força do gelo. Com isso, ele foi apelidado no mundo da luta de “Frostbite”.

A nova vida de lutas deu os recursos necessários para que Kjoarkaen sobrevivesse, continuasse a ver seu pai adotivo e que procurasse sua família. Atualmente ele tem revezado torneios com investigações em busca do seu passado.

Personalidade e Aparência:

Kjoarkaen é uma pessoa quieta, e pode ser considerada fria. Ele encara a luta como se fosse sua caça, analisando todos os aspectos do seu oponente antes de dar o golpe de misericórdia. A única coisa que parece despertar seu interesse é a busca de sua família mas, infelizmente, ninguém mais parece conhecer nenhuma pessoa de sobrenome Kjoarkaen. Ele é branco, possui quase dois metros de altura e pesa quase cem quilos. Seus cabelos são loiros e seus olhos verdes. Em combate, ele veste apenas peles costuradas por ele mesmo.



Nome: Mili “Frostbite” Kjoarkaen
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta Livre
Escola: Professor particular
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Caçador
Assinatura: Vira de costas, olha oponente com desprezo

ATRIBUTOS

Físicos
Força ●●●●●
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●●

Sociais
Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

Mentais
Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●●●
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos
Prontidão ●●●○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●●○○○
Lábia ○○○○○
Administrar ○○○○○
Instrução ●●●○○
Procurar ●●●●○

Perícias
Luta às Cegas ●●●○○
Condução ○○○○○
Liderança ●●●●○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ●●●●○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos
Arena ●●●○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●●●○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●○○
Cibernética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ○○○○○
Direito ○○○○○
Linguística ●●○○○

VANTAGENS

Antecedentes
Sensei ●●●●○
Recursos ●●●○○

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

Manobras Especiais
Power Uppercut, Head Butt,
Kippup, Throw, Air Throw, Suplex,
Back Breaker, Siberian Suplex,
Disengage, Ice Blast
Ground Fighting
Toughskin, Regeneration, Foot Sweep

Combos: Ice Blast para Foot Sweep para Siberian Suplex,
Bloqueio para Ice Blast.

Renome
Glória

●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 30 Derrotas: 2
Empates: 0 KOs: 25

Chi

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	6	4
Strong	3	8	4
Fierce	2	10	3
Short	4	7	4
Forward	3	9	3
Roundhouse	1	11	3
Apresamento	3	10	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	7
Power Uppercut	2	10	Um
Head Butt	3	10	2
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Throw	1	12	Um
Air Throw	5	15	4
Suplex	3	12	Um
Back Breaker	2	13	Um
Siberian Suplex	3	12	Dois
Disengage	4	-	2
Ice Blast	2	12	-
Ground Fighting	Esp.	Esp.	Esp.
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.
Regeneration	4	-	-
Foot Sweep	1	10	2

Hyjuel

História:

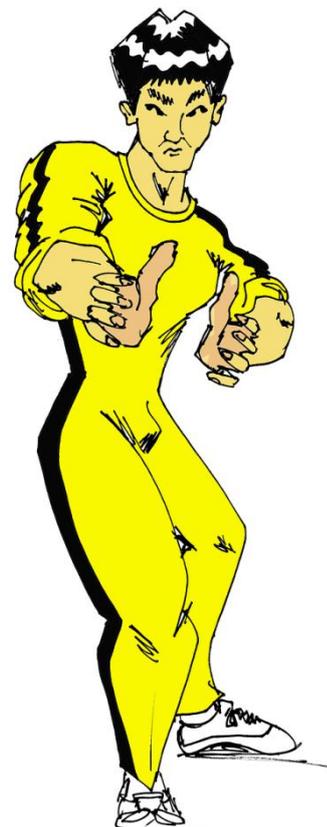
Hyjuel é um jovem apaixonado por Tai Chi Chuan. Ele considera que a arte salvou-o das más amizades e do caminho das drogas quando jovem. Ao contrário da maior parte dos praticantes, Hyjuel veio ao circuito Street Fighter para provar que o Tai Chi Chuan, além de uma ótima maneira de manter a forma física, é uma arte marcial superior. Ele segue fielmente as bases do estilo e considera uma desonra o lutador de Tai Chi Chuan buscar manobras em outro estilo de luta.

Personalidade e Aparência:

Hyjuel é confiante e muitas vezes arrogante, pois realmente acredita que o “último punho supremo” é a melhor forma de luta, unindo a força do corpo e da alma no combate. Ele aprendeu tudo o que sabe sozinho, e orgulha-se muito disso. Ele se mantém sereno, mas se mostra extremamente irritado com “dissidentes do Tai Chi”, ou seja, guerreiros que buscam manobras especiais de outros estilos para complementar o arsenal de golpes. Hyjuel prefere mover-se lentamente na arena, executando posturas tradicionais do Tai Chi Chuan. Ele só mostra sua verdadeira força e destreza quando necessário – ou seja, na hora em que o oponente aproxima-se dele! Seus movimentos brilhantemente executados já distraíram mais de um adversário.

Hyjuel é baixo, mas ostenta ótima forma física, com uma musculatura perfeitamente desenvolvida, mas proporcional a sua estatura. Possui cabelos e negros e olhos azuis, com leves traços orientais. Na arena, utiliza calça e sapatilhas negras, e não usa camiseta, deixando o peito nu. Na cabeça, uma faixa negra segura os cabelos. Seus olhos azuis costumam brilhar em um combate disputado.

Frase favorita: “Agora você entendeu porque Tai Chi Chuan é conhecido como ‘o último punho supremo’”!



Nome: Hyjuel
Jogador:
Crônica:

Estilo: Tai Chi Chuan
Escola: Auto-ditata
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Tradicionalista
Assinatura: Postura de Tai Chi

ATRIBUTOS

Físicos
Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

Sociais
Carisma ●○○○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●○○○

Mentais
Percepção ●●○○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos
Prontidão ○○○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ○○○○○
Lábia ●○○○○
Administrar ○○○○○
Instrução ○○○○○
Procurar ○○○○○

Perícias
Luta às Cegas ●●●○○
Condução ○○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ●●○○○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos
Arena ●●○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●●●○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ○○○○○
Cibernética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ○○○○○
Direito ○○○○○
Linguística ○○○○○

VANTAGENS

Antecedentes
Arena ●●●○○
Recursos ●●○○○

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

Manobras Especiais
Deflecting Punch, Punch Defense,
Kick Defense, Jump, Breakfall,
Chi Kun Healing, Dim Mak,
Missile Reflection, Energy
Reflection

Combos: Jab para Fierce (Dizzy),
Jab para Dim Mak para Dim Mak
(Dizzy)

Renome
Glória
●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Honra
●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Saúde
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Situação Atual
Vitórias: 10 Derrotas: 3
Empates: 0 KOs: 6

Experiência: 91

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	2
Strong	4	9	2
Fierce	3	11	1
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Deflecting Punch	6	8	-
Punch Defense	8	-	-
Kick Defense	8	-	-
Jump	7	-	2
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.
Chi Kun Healing	3	-	1
Dim Mak	4	8	2
Missile Reflection	7	-	1
Energy Reflection	5	-	-

Rosanov

Sadler é o cientista que trabalha para a Shadaloo que aparecem em **Street Fighter Alpha – Animation**. M. Bison está financiando suas pesquisas, que mais tarde resultarão nos cyborgs-monitores da Shadaloo (para maiores detalhes, assista **Street Fighter 2: The Animated Movie**, que apesar de ter sido lançado antes, é a sequência de SF Alpha).

Seu plano consiste em raptar os melhores street fighters e copiar suas técnicas. Mas além disso, ele drenava sua força vital com uma rudimentar máquina, para implantar no seu cyborg (Rosanov). Esse cyborg tem grandes poderes, de modo que somente os mais fortes Guerreiros Mundiais poderão derrotá-lo. A tal máquina também diminui a Inteligência da vítima, assim como o Canhão Mental de Bison (Secrets of Shadoloo).

Quando Sadler viu Ryu manifestando o seu Chi negativo (Satsui no Hadou) na forma de *Evil Ryu*, decidiu usar esse poder. Sadler usa seus cyborgs para copiar as técnicas dos guerreiros e fazer um corpo para ele mesmo, com um poder supremo. Se sua crônica não se passar em SF Alpha, você pode usar Rosanov mesmo assim, apenas dizendo que agora Bison o usa para outros objetivos. Só fica estanho se sua crônica se passar antes de SF Alpha.



Interpretando Rosanov: Você deve obedecer todas as ordens de Sadler, mesmo que isso vá custar a sua vida. Você gosta muito de lutar, principalmente de esmagar seus oponentes! Você é muito confiante, e sabe que é muito poderoso.

Aparência: Um gigante que coloca medo em qualquer um! Tem um olho diferente, pelo qual pode copiar golpes que vê e analisar poderes de lutadores, pelo Chi. Com certeza, é uma visão aterradora.

Estilo: Praticamente todos, Escola: Nenhuma, Conceito: Cyborg de pesquisa, Assinatura: Nenhuma

Atributos: Força 7, Destreza 4, Vigor 7, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 5, Perspicácia 6, Manha 1, Luta às Cegas 5, Furtividade 4, Investigação 2, Estilos 5, Cibernética 2

Antecedentes: Apoio 5, Cibernético 5, Satsui no Hadou 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Power Uppercut, Neck Choke, Fireball, Missile Reflection, Energy Reflection, Dragon Punch, Throw, Air Throw, Backflip Kick, Storm Hammer, San He, Regeneration, Laser (use as regras do Lightknife; consome 2 Chi/Saúde pra executar); Provavelmente outras

Combos: Strong para Power Uppercut para Neck Choke (dizzy)

San He para Backflip Kick para Storm Hammer

Glória
○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Honra
○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	12	4
Strong	4	14	4
Fierce	3	16	3
Short	5	13	4
Forward	4	15	3
Roundhouse	2	17	3
Apresamento	4	12	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	2	16	2
Power Uppercut	3	16	Um
Neck Choke	3	15	Um
Fireball	3	10	-
M. Reflection	7	-	3
E. Reflection	5	-	-
Dragon Punch	4	19	2
Throw	2	14	Um
Air Throw	6	17	4
Backflip Kick	4	15	Dois
Storm Hammer	2	19	Um
San He	6	-	-
Regeneration	5	-	-
Laser Lightknife	7	5(agr)	-

Cyborg Monitor

Os cyborgs monitores apareceram primeiramente em **Street Fighter II: The Animated Movie**. No filme, eram cyborgs enviados por Bison para coletar dados dos melhores lutadores e permitir que ele criasse o soldado perfeito. Mais tarde, o anime **Street Fighter Alpha: Animation** dá um prelúdio para os cyborgs, mostrando o obsoleto (e muito forte!) Rosanov, apresentado na edição anterior do Orgulho da Arte.

Os cyborgs monitores não têm personalidade nenhuma (diferente de Rosanov, que por ser um modelo único, tinha mais individualidade) e também são fracos em combate. Se fossem grandes como Rosanov, com certeza seriam mais fortes, mas devem ser espíões, e se o monte de roupas já chama a atenção, quanto mais um tamanho gigante!

Jogando com um Cyborg: Você não tem personalidade nenhuma. Só faz o que te mandam. Quando não tem nenhuma ordem especial, o que faz é analisar lutadores e captar seus movimentos.

Aparência: Geralmente estão com muita roupa para disfarçar. Nus, são todos cibernéticos, mas não chegam a ter uma aparência assustadora. Um de seus olhos é diferente, e impossível de ser camuflado. É por este olho que os movimentos são captados.



Estilo: Nenhum

Escola: Nenhuma

Conceito: Cyborg monitor

Assinatura: Nenhuma

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 5, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 5, Furtividade 2, Computador 2, Investigação 2, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Apoio 5 (Shadaloo), Cibernético 5

Técnicas: Esportes 1 (Movimento: Velocidade 5, Dano -, Movimento 4)

Manobras Especiais: Nenhuma

Combos: Nenhum

Glória

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Carlos Dalben

Carlos desde pequeno sempre gostou de Artes Marciais, cresceu assistindo filmes de ninjas e queria porque queria ser igual a eles. Passou por diversas academias antes de encontrar sua vocação: o Kung-fu Taisan, isso aos 13 anos de idade. Começou uma longa jornada de treino acompanhado de Rod, que começou a treinar antes, mas diferente de Rod que sempre mostrou total determinação Carlos sempre se mostrou displicente em relação ao kung-fu, ou em qualquer outra coisa, constantemente parando e voltando a treinar, Rod que sempre esteve no mesmo nível dele o sobrepujou muito depressa. Era muito comum a comparação de que Rod não tinha o dom mas sua vontade superava isso, já Carlos tinha o dom mas não a concentração. Carlos sempre foi elogiado como um dos melhores lutadores que a academia podia querer. Até que surgiu aquele estúpido dia, sabe quando bate aqueles cinco minutos de idiotice? Pois é, em Carlos sempre bate aquele UM MÊS de idiotice, abandonou o treino sem dar satisfações, manteve contato apenas com Rod e Dennis. Mas como iria vir a acontecer aquele mês passou e logo chegou o arrependimento, remorso por ter abandonado aquilo que ele sempre chamou de família. Como não tinha coragem de retornar resolveu ir treinando do seu jeito: sozinho. Mas só o dom não bastava para se aperfeiçoar e acabou ficando muito atrás dos outros lutadores. Quando a namorada de Matheus foi sequestrada ajudou o amigo a salva-la mas quase morreu na empreitada. Hoje espera recuperar a velha forma com Matheus que agora o ajuda nos treinos. Coisa que não adianta mais já que esta quase sendo superado pelo amigo.



Jogando com Carlos: Você é irresponsável em tudo que faz, as vezes (só as vezes) você pondera sobre algum assunto, mas mesmo assim você não faz nada que vá contra seu código de honra pessoal, sente que está sendo ultrapassado pelos seus amigos e isso o está deixando perturbado. Você sabe que é bom, mas sente que precisa fazer alguma coisa para voltar a velha forma nem que para isso tenha que deixar o orgulho de lado.

Aparência: Dentro da Arena veste seu antigo ifu negro sem as mangas e um boné verde, já fora veste o que a ocasião pedir mas sempre com uma tiara para segurar os cabelos.

Estilo: Kung-fu; Escola: Academia Taisan; Conceito: lutador em busca da honra; Assinatura: movimentos de respiração

Atributos

Físico: Força 3, Destreza 5, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4

Mentais: Inteligência 2, Percepção 2, Raciocínio 3

Habilidades

Talentos: Intimidação 1, Prontidão 2, Perspicácia 3, Manha 1

Perícias: Lutas às cegas 2, Condução 2, Liderança 1, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Arena 4, Computador 3, Investigação 2, Medicina 1,

Mistérios 3, Estilos 5

Vantagens

Antecedentes: Aliados 2, Arena 2, Fama 3, Recursos 1, Sensei 3

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

Bastão 2, Nunchaku 1

Manobras Especiais: Dragon Punch, Power Uppercut, Senkju Tai, Jump, Throw, Spinning Back Fist, Flying Thrust Kick, Gale Kick, Double Hit Kick, Roundabout Kick, Ax Kick, Chi Kun Healing, Shockwave

Combos: Dragon Punch para Dragon Punch para Flying Thrust Kick (Dizzy); Bloqueio para Ax Kick para Gale Kick

Renome: Gloria 7, Honra 5

Divisão: Estilo Livre, Posto 7

Vitórias 34, Derrotas 1, Empates 1, KO's 29

Chi

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	6	3
Strong	5	8	3
Fierce	4	10	2
Short	6	8	3
Forward	5	10	2
Roundhouse	3	12	2
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Dragon Punch	5	13	1
Power Uppercut	4	10	Um
Senkju Tai	5	11	3
Jump	8	-	3
Throw	3	7	Um
Spinning Back Fist	4	9	4
Flying Thrust Kick	5	14	1
Gale Kick	4	8-10-12	5
Double Hit Kick	3	9	1
Roundabout Kick	3	12	-
Ax Kick	4	12	1
Chi Kun Healing	2	-	2
Shockwave	5	7	-

Akira Mochizuki

Akira entrou muito cedo no Dojo de Hideki, sendo um de seus primeiros alunos, mostrou uma grande aptidão perante ao karatê, evoluindo muito rapidamente. Sempre disposto, se o Sensei pedia vinte abdominais ele fazia quarenta. Quando se formou faixa-preta Sensei Takashi disse que ele não tinha mais nada pra aprender e que deveria viajar ao mundo e testar suas habilidades até que suas barbas ficassem brancas pela idade. E assim ele anda fazendo, vencendo adversário por adversário. Todos acham que ele é um dos favoritos a chegar ao posto de Guerreiro Mundial, outros mais otimistas (e menos numerosos) acreditam que ele pode derrotar até mesmo Ryu.

Jogando com Akira: Você é muito determinado, sempre busca a perfeição em tudo que faz. Seu sonho é subir ao Posto de Guerreiro Mundial e honrar seu Dojo e seu Mestre com o cinturão de Grande Mestre. Nos combates você age rápido sempre usando as suas melhores cartas logo de início.

Aparência: Dentro da Arena ele veste um gi negro com uma camisa branca por baixo, e também usa luvas branca, já fora da Arena veste calça jeans e um camiseta, seus cabelos sempre estão desarrumados.



Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Dojo de Hideki

Conceito: Lutador em Busca da Auto-perfeição

Assinatura: Determinação

Atributos

Físico: Força 4, Destreza 3, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 3

Habilidades

Talentos: Intimidação 3, Prontidão 4, Perspicácia 5

Perícias: Lutas às cegas 4, Condução 2, Liderança 1, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Arena 5, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 3

Vantagens

Antecedentes: Arena 4, Fama 4, Sensei 4

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 5

Manobras Especiais: Dragon Punch, Power Uppercut, Gale Kick, Throw, Jump, Back Roll Throw, Fireball, Improved Fireball

Combos: Fireball para Improved Fireball

Renome: Gloria 7, Honra 6

Divisão: Estilo Livre, Posto 8

Vitórias 42, Derrotas 0, Empates 1, KO's 29

Chi

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	8	2
Strong	3	10	2
Fierce	2	12	1
Short	4	9	2
Forward	3	11	1
Roundhouse	1	13	1
Apresamento	3	5	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	5
Dragon Punch	3	15	0
Power Uppercut	2	12	Um
Dankuukyaku	2	9-11-13	6
Throw	1	7	Um
Jump	6	-	2
Back Roll Throw	2	9	Um
Fireball	1	10	-
Improved Fireball	2	12	-

Wind Yang

Filho de pai chinês com mãe americana. Wind nasceu e cresceu em um bairro nobre de Seattle. Aprendeu com seu pai o básico do kung-fu. Mas não queria só isso. Tudo bem! Ele adorava sua vida de luxo e riqueza, mas precisava ir mais longe. Pediu permissão ao seu pai, arrumou suas coisas e aos 10 anos seu pai lhe mandou para treinar com um antigo amigo que vivia em uma casa nas montanhas ao sul do Japão. O treino era árduo, chegou a pensar em desistir várias vezes. Mas já tinha subido a montanha, estava na hora de descer pelo outro lado. Oito anos haviam se passado, estava na hora de retornar ao seu lar. Já tinha completado seu treinamento, mestre Toji havia lhe ensinado tudo que sabia, ou assim ele imaginava. Voltou aos Estados Unidos, precisava rever sua família que o esperava com uma tremenda festa com amigos e parentes, uma coisa que Wind adorava e não tinha faz tempo. Durante a festa conheceu uma garota, seu nome era Jennie, filha do senador Antony, por quem se apaixonou e faria de tudo pra proteje-la. Tinha que contar a novidade para seu mestre. Mas quando entrou em contato não recebeu resposta. Investigando mais o caso descobriu que seu mestre foi sequestrado por uma tal de Shadalo, comandada por um certo Bison. Eles queriam uma técnica secreta que seu mestre negou-se a entregar e a essas horas já devia estar morto. Mas que diabo de técnica era essa que seu mestre não havia lhe ensinado? Provavelmente era para mantê-lo em segurança. Velho! Será que não acreditava na força de seu discípulo ou tinha outro motivo. Pouco importava, queria fazer alguma coisa para encontrar seu mestre. Foi aí que descobriu o caminho mais difícil, ou o mais fácil, o torneio Street Fighter. Wind demonstrou muita técnica, subindo rápido de Posto em menos de dois anos já era Posto 8. Agora falta pouco para poder peitar Bison



Jogando com Wind: Você é bom e sabe disso. Durante as lutas usa tudo o que sabe sem medo do que poderá acontecer. Esse seu excesso de confiança as vezes o coloca em encrencas, não que você ligue para isso. Ter seu Sensei sequestrado pela Shadalo o deixou furioso. E você não vê a hora de botar as mãos em Bison.

Aparência: Wind é um chinês de cabelos longos de cor acizentados, possui olhos castanhos-esverdeados, herança de sua mãe americana. Dentro da arena veste um ifu branco com detalhes em vinho e uma faixa preta na cintura. Fora da arena veste o que a ocasião pedir, desde roupas largas à ternos Giorgio Armani, e usa óculos. Parece que ao aperfeiçoar seu Elemental uma tatuagem de um dragão azul chinês apareceu em suas costas, isso parece deixa-lo mais intimidador. Quando invoca seu poder Elemental seus olhos ficam inteiramente brancos.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Sensei Toji

Conceito: Lutador

Assinatura: Explode o Chi

Atributos

Físico: Força 3, Destreza 6, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 5

Mentais: Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Intimidação 2, Prontidão 4, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 1

Perícias: Lutas às cegas 5, Condução 4, Liderança 2, Sobrevivência 3, Furtividade 3

Conhecimentos: Arena 4, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 5

Vantagens

Antecedentes: Arena 4, Fama 3, Recursos 5, Sensei 5, Herança de Clã 3

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

Manobras Especiais: Flying Body Spear, Jump, Throw, Fireball, Power Uppercut, Rekka Ken, Short Fireball, Haymaker

Combos: Rekka Ken para Fireball (Dizzy)

Renome: Gloria 7, Honra 9; Divisão: Estilo Livre, Posto 8

Vitórias 46, Derrotas 2, Empates 3, KO's 33

Chi
●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

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
Flying Body Spear	6	11	6
Jump	9	-	5
Throw	4	9	Um
Fireball	2	10	-
Power Uppercut	5	11	Um
Rekka Ken	-	-	-
Short Fireball	4	10	-
Haymaker	4	12	3

Hien Aoshi

Hien cresceu num dos raros dojos de nijutsu existentes no Japão. Treinado desde pequeno nas artes ninja. Seu pai era um homem austero, o líder do Clã e mestre do estilo Kodachi Nitou. Sempre foi rígido com Hien, pois sabia que seu filho tinha grande potencial. E um grande destino a cumprir para seu Clã.

Quando Hien estava terminando seu treinamento, seu pai o chamou e disse que aquele era o momento pelo qual ele havia esperado tanto. A luta finalmente começara, pai e filho. Os dois já estavam cansados, quando Hien terminou com tudo: utilizou o Kaiten Kambu e matou o pai, tornando-se o mais novo líder que seu Clã já teve. Porém, antes de morrer, seu pai lhe revelou sua missão: Destruir todo o conhecimento que a humanidade não deve possuir. Muito acham que ele está atrás de Bison por causa do Psycho Power, já outros acham que ele está atrás de Guy, pois acha que Bushin Musou Renge é um dos conhecimentos proibidos. Akuma também está na mira de Hien, que não vai descansar até cumprir sua missão.

Jogando com Hien: Você é extremamente frio e calculista, não permite que ninguém atravesse seu caminho, quem tentar, morre! E acima de tudo, precisa cumprir sua missão de qualquer jeito.

Aparência: Hien é um rapaz bonito e atraente mas pouco simpático. Dentro do ringue se veste de preto num tradicional uniforme ninja sem mangas e sem máscara, e carrega suas duas kodachis em uma só bainha. Fora do combate costuma usar kimonos japoneses em casa e roupas casuais na rua.



Estilo: Ninjitsu Escola: Dojo Nitou Conceito: Okashira Assinatura: Embainha as Kodachis

Atributos

Físico: Força 3, Destreza 6, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Inteligência 5, Percepção 4, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Intimidação 3, Prontidão 4, Perspicácia 5, Manha 2, Líbia 2

Perícias: Lutas às cegas 5, Condução 4, Liderança 5, Sobrevivência 3, Furtividade 4

Conhecimentos: Arena 5, Investigação 5, Medicina 4, Mistérios 5, Estilos 5

Vantagens

Antecedentes: Arena 4, Fama 3, Recursos 5, Sensei 5, Herança de Clã 3

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Espadas 7

Manobras Especiais: Power Uppercut, Shinka-Ken, Boshi-Ken, Jump, Throw, Forward Slide Kick, Disengage, Backflip, Esquives, Chi Kun Healing, Chi Push, Shrouded Moon, Kubiori, Raida

Combos: Kubiori para Raida para Chi Push (Dizzy), Shrouded Moon para Raida

Renome: Glória 7, Honra 5

Divisão: Estilo Livre, Posto 8

Vitórias 42, Derrotas 0, Empates 2, KO's 39

Chi



Força de Vontade



Saúde



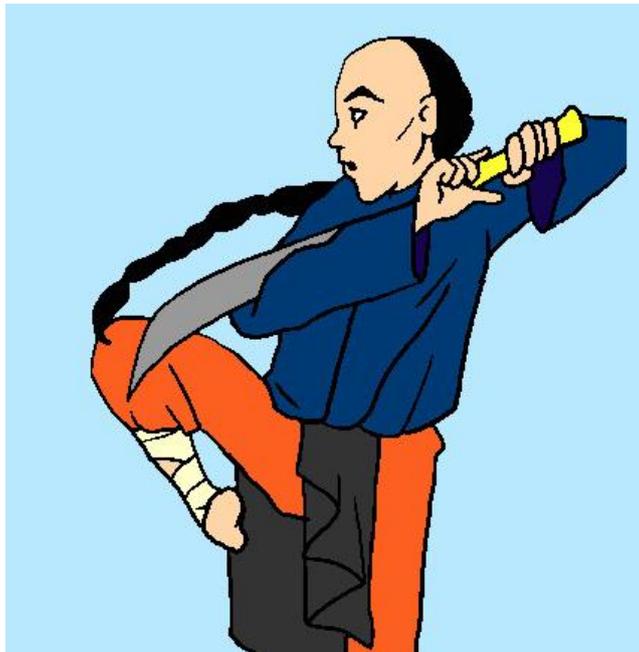
Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	5	5
Strong	6	7	5
Fierce	5	9	4
Short	7	6	5
Forward	6	8	4
Roundhouse	4	10	4
Apresamento	6	6	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Power Uppercut	5	9	Um
Shinka-Ken			
Boshi-Ken	5	8	5
Jump	9	-	5
Throw	4	8	Um
Forward Slide Kick	6	8	5
Disengage	7	-	3
Backflip	9	-	7
Esquives	8	-	Dois
Chi Kun Healing	3	-	4
Chi Push	1	Esp.	-
Shrouded Moon	4	-	4
Kubiori	3	13	4
Raida	4	14	4

Shiryu Han

Shiryu cresceu num templo chinês de kung-fu. Sempre revoltado com tudo, não gostava muito do seu treinamento do kung-fu, a não ser da parte de combate, que ele adorava. Mas cresceu respirando os poemas de seu Sifu, poemas que ele julgava inúteis, pois de acordo com ele poemas não vencem batalhas. Quando julgou estar pronto saiu pelo mundo e nunca mais viu seu Sifu. Foi quando trombou com o circuito Street Fighter, a chance de batalhas verdadeiras atraiu muito Shiryu. Ele seguia firme e forte até que um dia trombou com um oponente que não podia ser vencido. Um gigante, um homem com um tapa-olho e uma horrenda cicatriz no peito, Sagat. Sagat venceu Shiryu rapidamente. Shiryu seguiu Sagat por todos os cantos até se deparar com a Shadaloo. Foi aí a última notícia que tiveram dele. Até ele reaparecer no circuito, agora trabalhando para a Shadaloo, ninguém sabe o que e como aconteceu. mas ele está muito estranho.

Jogando com Shiryu: Antigamente você era até brincalhão zombava de seus oponentes. Porém agora seu sorriso nunca mais foi visto. Uma frieza extrema ocupa seu coração hoje em dia.

Aparência: Shiryu é um chinês alto e se veste com roupas chinesas dentro e fora dos combates. Seus cabelos são negros compridos presos por uma trança. Seus olhos emanam uma frieza terrível.



Estilo: Kung-fu / Ler Drit Escola: Sifu Chin / M. Bison Conceito: Capanga da Shadaloo Assinatura: Ergue o oponente pelo pescoço

Atributos

Físico: Força 5, Destreza 6, Vigor 4

Sociais: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 4

Mentais: Inteligência 3, Percepção 4, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Intimidação 3, Prontidão 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 3, Interrogação 3

Perícias: Lutas às cegas 4, Condução 2, Liderança 3, Sobrevivência 4, Furtividade 4, Segurança 2

Conhecimentos: Arena 3, Investigação 2, Medicina 2, Estilos 5

Vantagens

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 5, Contatos 2, Staff 3, Psycho Power 5

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

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Throw, Psychokinetic Channeling, Ashura Senku, Rekka Ken, Chi Kung Healing, Dim Mak, Dragon Kick, Hurricane Kick, Fireball, Scissor Kick

Combos: Dim Mak para Hurricane Kick para Dragon Kick (Dizzy)
Bloqueio para Scissor Kick

Renome: Glória 7, Honra 3; Divisão: Estilo Livre, Posto 8
Vitórias 48, Derrotas 1, Empates 3, KO's 36

Chi
●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	5
Strong	6	11	5
Fierce	5	13	4
Short	7	11	5
Forward	6	13	4
Roundhouse	4	15	4
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Power Uppercut	5	13	Um
Throw	4	11	Um
Psychokinetic Channeling	-	+2	-
Ashura Senku	8	-	7
Rekka Ken	-	-	-
Chi Kung Healing	4	-	4
Dim Mak	6	10	5
Dragon Kick	5	17	3
Hurricane Kick	6	10	4
Fireball	3	11	-
Scissor Kick	6	14	8

Shin-ryu Team

Esse time é formado pelos melhores ninjas de Shin-ryu. Cada um dominando um tipo de poder. São cinco jovens, todos treinados desde o nascimento para serem os Mestres do Estilo Shin-ryu. Eles entraram para o circuito a fim de encontrarem um renegado do Clã: Hondo Kirasai.



Daisuke

História: Daisuke é o mais frio dos cinco, sendo elementalista do gelo isso já era de se esperar. Quando era pequeno viu sua mãe ser morta pelo próprio pai que com medo de alguma represaria fugiu do clã. Levando consigo a espada sagrada dos Shin-ryu. Jurando vingança à aquele que ele um dia chamou de pai ele aceitou a missão de caçar o renegado que agora não passa de um estranho para ele. Seu mestre sentindo a tristeza em que ele se encontrava construiu um caixão de gelo para sua mãe para que ela nunca perdesse a beleza.

Personalidade: Você é exibido e extremamente confiante pela sua habilidade, por desconhecer muita coisa. Na verdade, você é um dos mais bem preparados Jonins de Shin-ryu. Visita periodicamente o corpo de sua mãe, que permanece intacto na esqui de gelo que seu mestre fez.

Aparência: Daisuke é alto, e muito bonito. Tem cabelos brancos curtos e uma voz imponente, seus olhos são da cor do gelo. Usa roupas azuis, representando os poderes do gelo. É sempre visto com um olhar confiante e postura imponente.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã

Conceito: Ninja do Gelo

Assinatura: Congela o oponente

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	3
Strong	4	7	3
Fierce	3	9	2
Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	2	9	1
Ice Blast	2	12	-
Chill Touch	Esp.	Esp.	Esp.
Throw	2	8	Um

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 3, Luta às Cegas 3, Liderança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2, Linguística 2

Antecedentes: Fama 2, Sensei 5, Elemental (Água) 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Ice Blast, Chill Touch, Throw, Sense Element

Renome: Glória 4, Honra 1

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 10

Saitou

História: Saitou cresceu ouvindo histórias de que os elementalistas do fogo sempre foram os mais fortes do Clã. Seu mestre sempre tentou pôr isso em sua cabeça e você teve que engolir isso todos os anos enquanto crescia. Antes um garoto alegre e cheio de vida, hoje não passa de um exemplo clássico de como um filho do fogo se comporta.

Personalidade: Você é sarcástico, e tem raiva de tudo e de todos. Não suporta quem cruza o seu caminho. No entanto, dentro de você ainda existe o velho Saitou, piedoso e com alguma compaixão.

Aparência: Saitou é alto, robusto e de imponente aparência. Ele tem cabelos um pouco longos e ruivos.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã

Conceito: Jonin do Fogo

Assinatura: Cria um tornado de fogo

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 3, Lábia 1, Luta às Cegas 4, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Arena 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 4, Linguística 3

Antecedentes: Aliados 5 (Ninjas Menores), Elemental (Fogo) 5, Sensei 5

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

Manobras Especiais: Death's Visage, Flaming Fist, Fire Strike, Jump, Kippup, Foot Sweep, Fireball

Renome: Glória 3

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 13

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	3
Strong	5	9	3
Fierce	4	11	2
Short	6	8	3
Forward	5	10	2
Roundhouse	3	12	2
Apresamento	5	7	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Death's Visage	6	-	-
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Fire Strike	4	11	-
Jump	8	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	3	11	1
Fireball	3	10	-

Kyosato

História: Kyosato é o mais animado do grupo, mantém sempre um sorriso no rosto, e é muito educado. Tenta manter um amizade com todos no time, mesmo que as vezes não dê muito certo. Na verdade seu único defeito marcial é sua incapacidade de controlar algum caminho da natureza. Treinou durante anos mas nada deu certo.

Personalidade: Você não luta por glória, e sim porque quer provar que mesmo sem controlar um elemental você pode ser o melhor ninja do seu Clã. Você age impulsivamente, mas quando a situação requer que você pense antes de agir, você o faz. Nos combates, age de forma ocasional, de acordo com o poder do inimigo que vai enfrentar.

Aparência: Kyosato é de média estatura. Ele tem cabelos curtos e castanhos. Usa roupas ocasionais e é sempre divertido.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã

Conceito: Jonin

Assinatura: Grito de Vitória!

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 1, Perspicácia 2, Manha 3, Lábia 2, Luta às Cegas 2, Liderança 4, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 2, Linguística 2

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	4
Strong	4	9	4
Fierce	3	11	3
Short	5	5	4
Forward	4	7	3
Roundhouse	2	9	3
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Foot Sweep	2	8	2
Flying Body Spear	4	10	5
Throw	2	8	Um
Rekka Ken	-	-	-
Power Uppercut	3	11	Um

Antecedentes: Aliados 1 (Lia), Sensei 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Flying Body Spear, Throw, Rekka Ken, Power Uppercut

Renome: Glória 2, Honra 5

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 10

Enishi

História: Como os demais membros do time, Enishi nasceu no Clã. Mas assim que seu treinamento teve início ele viajou pela China e Japão junto de seu Mestre para aprender diversas formas de lutar. Enishi é o mais sábio dos Jonins e controla os poderes da água.

Personalidade: Você é sério e taciturno, encarando qualquer situação com bastante naturalidade. Você não luta por glória, e sim, para honrar seu mestre. Você é muito leal e bondoso.

Aparência: Enishi é alto, e tem longos cabelos negros com mechas azuis. Usa roupas chinesas e age com grande seriedade, em qualquer coisa que esteja fazendo. Enishi se mostra muito sereno e taciturno.

Estilos: Ninjitsu, Karatê Shotokan, Kung Fu Escola: Clã e o mundo

Conceito: Jonin da Água

Assinatura: Levanta o braço

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 2, Perspicácia 4, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 5, Linguística 2

Antecedentes: Aliados 1 (Mai), Elemental (Água) 5, Sensei 5

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 5, Espada 3, Bastão 2, Nunchaku 2, Lança 1

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Power Uppercut, Dragon Punch, Foot Sweep, Throw, Drench

Renome: Honra 5, Glória 1

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	3
Strong	5	9	3
Fierce	4	11	2
Short	6	6	3
Forward	5	8	2
Roundhouse	3	10	2
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Jump	8	-	3
Power Uppercut	4	11	Um
Dragon Punch	5	14	1
Foot Sweep	3	9	1
Throw	3	7	Um
Drench	4	10	1

Jin

História: O mais sereno dos Jonins, Jin odeia a violência e prefere não lutar quando tem oportunidade. Domina o poder do Ar. Jin entra em contraste com seu elemental pela paz que possui com a terror que seus poderes causam aos seus inimigos.

Personalidade: Você não gosta de lutar. Sabe quando vencerá e quando perderá, e tenta soluções pacíficas para tudo. Você quer mais do que tudo encontrar o renegado, e não participa do torneio por outro propósito.

Aparência: Jin é bonito, e faz muito sucesso com as mulheres. Tem um jeito meigo e pacífico, mas isso não provoca nenhuma piedade em seus oponentes. Jin tem uma voz suave e sempre busca as soluções mais amigáveis para os problemas.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã

Conceito: Pacifista

Assinatura: Levanta o braço

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 1, Luta às Cegas 3, Liderança 1, Furtividade 4, Investigação 2, Mistérios 3, Estilos 2, Linguística 2

Antecedentes: Sensei 5, Elemental (Ar) 5

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

Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Kippup, Wall Spring, Air Blast

Renome: Honra 4

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 10

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	3	3
Strong	4	5	3
Fierce	3	7	2
Short	5	4	3
Forward	4	6	2
Roundhouse	2	8	2
Apresamento	4	4	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Foot Sweep	2	7	1
Wall Spring	6	-	3
Air Blast	3	12	-

Li Pak

Histórico: Membro formado da associação Lótus Branca, Li aprendeu suas técnicas com os grandes mestres da Ásia. Em sua jornada para o ocidente ele conheceu seu amigo e aliado, Chin Kang, na América. Agora, ele se une a ele na batalha contra Shadaloo.

Personalidade: Você tende a ser sério, e altamente doutrinado; isto reflete seu ótimo treinamento com os melhores mestres da Ásia. No momento você está fascinado pelo mundo exterior que é muito diferente dos templos onde você passou quase toda a sua vida, mais mesmo assim anda com seriedade, e atendo a tudo e a todos.

Aparência: Li é de estatura média, e tem cabelos curtos negros. Nos combates, prefere usar uma calça preta tradicional do Kung Fu com detalhes em vermelho. Sempre com um olhar desafiador.



Estilo: Kung Fu

Escola: Templo Shaolin

Conceito: Andarilho

Assinatura: Cumprimento Oriental

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

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

Antecedentes: Aliados 2, Arena 3, Fama 1, Sensei 4

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

Manobras Especiais: Drunken Monkey Roll, Jump, Kippup, Wall Spring, Foot Sweep, Slide Kick, Monkey Grab Punch, Power Uppercut, Fireball, Flying Fireball, Throw, Hair Throw

Combos: Strong – Strong - Power Uppercut
Jumping Forward Kick – Flying Fireball – Slide Kick
Drunken Monkey Roll – Fireball – Flying Fireball

Renome: Glória 6, Honra 9

Chi
●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	6
Strong	5	11	6
Fierce	4	13	5
Short	6	10	6
Forward	5	12	5
Roundhouse	3	14	5
Apresamento	5	10	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Drunken Monkey Roll	8	-	8
Jump	8	-	6
Wall Spring	7	-	6
Foot Sweep	3	13	4
Slide Kick	4	13	7
Monkey Grab Punch	3	11	6
Power Uppercut	4	13	Um
Fireball	3	13	-
Flying Fireball	3	13	6
Throw	3	12	Um
Hair Throw	3	15	Dois

Sylvia Kane

Histórico: Agente Especial Sylvia Kane era líder de uma tropa da Interpol. No entanto, Rolento se infiltrou na tropa e a dizimou, matando inclusive Steve, o parceiro de Sylvia. Deste então, Sylvia partiu em busca desesperada atrás de Rolento, e foi parar no circuito Street Fighter.

Personalidade: Você tem muita seriedade, talvez devido ao seu treinamento especial. Nos combates, prefere lutar a qualquer distância, contanto que nocauteie o oponente logo. Tem um profundo ódio por Rolento. Também tem um interesse amoroso em Max Callister, embora você não assuma isso de jeito nenhum.

Aparência: Sylvia é uma linda jovem. Veste seu uniforme da Interpol e prende seu cabelo em forma de rabo de cavalo. Aparenta ser muito persistente e ter atitudes de liderança.

Estilo: Forças Especiais

Escola: Interpol

Conceito: Agente Especial

Assinatura: Obsessão por vingança

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 5, Perspicácia 4, Manha 4, Lábia 3, Procurar 4, Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 4, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Medicina 3, Direito 2

Antecedentes: Aliados 4, Apoio 3, Contatos 2, Fama 1, Recursos 1

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Power Uppercut, Throw, Back Roll Throw, Sonic Boom, Fireball, Elbow Smash, Thigh Press

Combo: Strong – Strong – Forward (Dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 5

Chi
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	4
Strong	6	9	4
Fierce	5	11	3
Short	7	10	4
Forward	6	12	3
Roundhouse	4	14	3
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	7
Jump	9	-	4
Foot Sweep	4	13	2
Power Uppercut	5	11	Um
Throw	4	11	Um
Back Roll Throw	5	13	Um
Sonic Boom	2	11	-
Fireball	3	9	-
Elbow Smash	8	10	Um
Thigh Press	5	13	Um

Milla

História: Milla veio de uma tribo indiana situada na fronteira do Tibete. Ela era considerada a princesa da vila. Aprendeu com seu pai, um xamã, tudo o que precisava saber sobre Kung-fu e Kabbadi, até o dia em que homens da Shadaloov invadiram a vila. Disseram que ela era um local estratégico para a organização e mataram todos, Milla conseguiu sair e jurou acabar com a organização.

Personalidade: Você é atirada e persegue seus objetivos com todas as suas forças. No entanto, preserva a sua vida mais que tudo, não enfrentando M. Bison de forma alguma. Após o primeiro torneio, você se apaixonou por Chin Kang, vendo nele o herói por quem você sempre esperou.

Aparência: Milla é alta. Ela tem um corpo escultural, e é linda. Ela usa roupas naturais de guerreiras do Tibet. Milla prende seus cabelos para que não atrapalhem no combate.

Estilo: Kung Fu, Kabbadi
Escola: Desconhecida
Conceito: Princesa de Tribo
Assinatura: Desaparece

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

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 5, Manha 2, Procurar 2, Luta às Cegas 5, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 3, Mistérios 5, Estilos 3, Linguística 1

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 5, Fama 2

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 3, Arremesso 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Wall Spring, Stunning Shout, Fireball

Combos: Jab – Short – Fireball

Stunning Shout – Jumping Fierce

Renome: Glória 3, Honra 7

Chi
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	6
Strong	6	9	6
Fierce	5	11	5
Short	7	10	6
Forward	6	12	5
Roundhouse	4	14	5
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Jump	9	-	6
Foot Sweep	4	13	4
Throw	4	10	Um
Back Roll Throw	5	12	Um
Wall Spring	8	-	6
Stunning Shout	7	-	4
Fireball	3	8	-

Keung Jhae

Historia: Sem interesse por dinheiro, vingança e nem mesmo em ajudar alguém, Keung está chateado por não ter nada interessante para fazer. Entrou para o circuito só para se divertir um pouco

Personalidade: Você é altamente egoísta e nem esta ai para os outros ele não chega a ser mal. Adora grandes desafios e esta a procura de grandes adversários que para você é um grande divertimento.

Aparência: Keung é loiro (cabelos tingidos), baixo e magro, é normalmente é visto com seu agasalho azul.



Estilo: Tae Kwon Dô

Escola: Coreana

Conceito: Brincalhão

Assinatura: Gargalha

Atributos:

Força 4 Destreza 6 Vigor 4

Carisma 2 Manipulação 3 Aparência 4

Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábia 2 - Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Arena 2, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 4

Antecedentes:

Contatos 3, Recursos 3, Sensei 3

Técnicas:

Soco 3, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5

Manobras Especiais:

Jump, Kippup, Triple Strike, Foot Sweep, Ax Kick, Double Dread Kick, Double-Hit Kick, Dankuukyaku, Foot Sweep, Slide Kick, Stepping Front Kick, Wounded Knee, Rhino Horn, Throw, Psychokinetic Channeling, Kick Defense

Combos: Stepping Front Kick - Double Hit Kick – Rhino Horn

Bloqueio – Rhino Horn

Movimento - Slide Kick – Foot Sweep

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi
●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●○○
□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●●○○
□□□□□□□□□ □□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	6	5
Strong	6	8	5
Fierce	5	10	4
Short	7	10	5
Forward	6	12	4
Roundhouse	4	14	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Triple Strike	4	Esp.	-
Foot Sweep	4	13	3
Ax Kick	5	14	3
Double Dread Kick	4	11	6
Double-Hit Kick	4	11	4
Dankuukyaku	5	10	9
Foot Sweep	4	13	3
Slide Kick	5	13	6
Stepping Front Kick	6	11	6
Wounded Knee	4	13	4
Rhino Horn	5	13	8
Throw	4	10	Um
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Kick Defense	10	-	-

Kenya Myojin

História: Kenya nasceu e cresceu na parte pobre de uma Tóquio que poucos conhecem, quando criança foi adotado por um velho que o ensinou como se defender e como defender seu almoço. Quando descobriu que podia usar de eletricidade para “turbinar” seus golpes sentiu que estava pronto. Ingressou no Street Fighter para conseguir dar uma vida boa para seu pai adotivo.

Jogando com Kenya: Você é o típico garoto de rua chato. Não confia em ninguém e se acha superior que todos por ter sobrevivido nas ruas, coisa que poucos conseguem. Mas acima de tudo quer dar uma vida boa a seu pai.

Aparência: Kenya é baixo, esbelto e tem seus cabelos de cor branca. Isso reflete seu lado punk, ainda mais com as roupas que usa. Tem uma aparência um tanto desagradável, e possui duas tatuagens de lagartos em seus dois braços.



Estilo: Jeet Kune Dô

Escola: Nenhuma

Conceito: Punk

Assinatura: Flashes de eletricidade

Atributos

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

Habilidades

Prontidão 3, Intimidação 1, Manha 5, Lábria 4, Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Computador 2, Investigação 3, Estilos 3, Mistérios 2

Antecedentes: Aliados 4, Fama 2, Mestre 1

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

Manobras: Jump, Kippup, Breakfall, Esquives, Throw, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Flying Body Spear, Shock Treatment, Suplex, Eletric Channeling

Combos: Shock Treatment - Fierce

Renome: Glória 7, Honra 4

Chi
●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

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	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Esquives	8	-	Dois
Throw	4	11	Um
Foot Sweep	4	12	3
Spinning Foot Sweep	4	12	-
Flying Body Spear	6	12	6
Shock Treatment	3	16	-
Suplex	6	11	Um
Eletric Channeling	Esp.	Esp.	Esp.

Anji Sogetsu

Histórico: Anji veio de um misterioso clã de Ninja que se esconde em kabuki Town e suas redondezas. Seu Sensei o educou e treinou, ensinando todos os segredos do Ninjitsu. Quando veio o desafio final, Eiji se mostrou sério e calculista, como um verdadeiro Ninja deve ser. Qual o desafio final? Entrar no circuito Street Fighter e derrotar o maior lutador de todos os tempos: Ryu.

Jogando com Anji Você é muito calado, e vai mostrar a força de seu Ninjitsu a qualquer custo. Gosta de ser misterioso, e é sempre calmo e calculista num combate. São raras as vezes que parte para cima de seu oponente.

Aparência: Um homem com roupas de ninja e rosto sempre com uma máscara. Seus cabelos, sempre despenteados e negros. Seus olhos mostram o mistério que o envolve. Sempre calado.



Estilo: Ninjitsu
Escola: Desconhecida
Conceito: Ninja misterioso
Assinatura: Cumprimento Oriental

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

Habilidades
Arena 2, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 2, Prontidão 5, Perspicácia 3, Manha 2, Luta às Cegas 4, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2

Antecedentes:
Fama 1, Herança do Clã 4

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

Manobras: Jump, Kippup, Throw, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling, Wall Spring, Foot Sweep, Double-Hit Kick, Sakki

Combos: Strong - Roundhouse - Fierce (Dizzy)
Strong - Fierce - Katana Fierce (Dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 1

Chi ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□

Força de Vontade ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□

Saúde ●●●●●●●●●● ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	6	5
Strong	6	8	5
Fierce	5	10	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	7	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Throw	4	9	Um
Fireball	2	10	-
Improved Fireball	3	12	-
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Wall Spring	8	-	5
Foot Sweep	4	12	3
Double-Hit Kick	4	10	4
Sakki	Esp.	Esp.	Esp.

Takeo Konda

História: Patriarca do Clã Konda, ensina seu Karate apenas para a família. Porém ultimamente ele vem aceitando pessoas de fora do Clã. Facilmente encontrado em Hokkaido

Jogando com Konda: Você costuma ser sério e taciturno, e é muito rígido. Age com uma pequena impulsividade, mas nada prejudicial.

Aparência: Takeo tem cabelos negros bem longos. Usa roupas tradicionais do seu clã e tem um olhar desafiador e penetrante.

Estilo: Karatê Konda-ryu (Shotokan)

Escola: Clã Konda

Conceito: Mestre

Assinatura: Chamas nos punhos

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

Habilidades: Manha 4, Lábria 4, Perspicácia 5, Prontidão 4, Intimidação 5, Instrução 4, Luta Às Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Arena 4, Investigação 3, Mistérios 5, Estilos 4, Medicina 3



Antecedentes

Aliados 5, Elemental (Fogo) 5, Recursos 3

Técnicas

Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5

Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Flaming Fist, Fire Strike, Dankuukyaku, Spinning Back Fist, Foot Sweep, Breakfall, Kippup, Punch Defense, Ax Kick, Shockwave

Combos: (Flaming Fist) Fierce - Flaming Dragon Punch
(Flaming Fist) Strong - (Flaming Fist) Fierce - (Flaming Fist) Strong (Dizzy)
Strong - Power Uppercut - Dragon Punch (Dizzy)
Short - Strong - Flaming Dragon Punch

Renome: Glória 0, Honra 8

Chi
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	10	4
Strong	4	12	4
Fierce	3	14	3
Short	5	10	4
Forward	4	12	3
Roundhouse	2	14	3
Apresamento	4	8	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Throw	2	10	Um
Power Uppercut	3	14	Um
Dragon Punch	4	17	2
Flaming Dragon Punch	3	17	2
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Fire Strike	3	13	-
Dankuukyaku	3	10	8
Spinning Back Fist	3	13	5
Foot Sweep	2	13	2
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.
Punch Defense	8	-	-
Ax Kick	3	14	2
Shockwave	4	11	-

Tobi Koni

Histórico: Tobi veio do clã Azuma. Seu Sensei o educou e treinou, ensinando todos os segredos do Ninjitsu. Quando veio o desafio final, Tobi se mostrou sério e calculista, como um verdadeiro Ninja deve ser. Qual o desafio final? Derrotar seu próprio mestre. No entanto, depois de sua derrota, seu Sensei o revelou sua missão: mostrar ao mundo a força do Ninjitsu, eliminando todos os grandes mestres dos outros estilos.



Interpretação: Você é muito calado, e vai mostrar a força de seu Ninjitsu a qualquer custo. Gosta de ser misterioso, e é sempre calmo e calculista num combate. São raras às vezes que parte para cima de seu oponente.

Aparência: Um homem com roupas de ninja. Seus cabelos, sempre arrumados e negros. Seus olhos mostram o mistério que o envolve. Sempre calado. Muitos já se assustaram com a rapidez de sua Katana.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã Azuma

Conceito: Ninja misterioso

Assinatura: Cumprimento Oriental

Atributos

Força 4, Destreza 6, Vigor 4

Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 4

Habilidades

Arena 2, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 2

Prontidão 5, Perspicácia 3, Manha 2

Luta às Cegas 4, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2

Vantagens

Antecedentes: Fama 1, Herança do Clã 4

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

Manobras: Jump, Kippup, Throw, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling, Wall Spring, Foot Sweep, Double-Hit Kick, Sakki

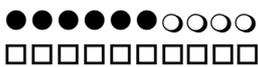
Combos: Strong - Roundhouse - Fierce (Dizzy)

Strong - Fierce - Katana Fierce (Dizzy)

Renome

Glória 3, Honra 1

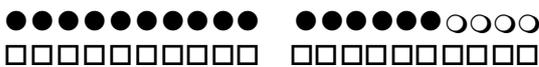
Chi



Força de Vontade



Saúde



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	6	5
Strong	6	8	5
Fierce	5	10	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	7	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Throw	4	9	Um
Fireball	2	10	-
Improved Fireball	3	12	-
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Wall Spring	8	-	5
Foot Sweep	4	12	3
Double-Hit Kick	4	10	4
Sakki	Esp.	Esp.	Esp.

James Crawford

Historia: Um lutador formalmente conhecido como James “Quebra-dentes” que emergiu de uma criança pobre para um campeão no boxe. Tendo em vista o potencial do boxeador a máfia chamou para fazer um trabalho sujo, ele disse não ao pedido. Por ter negado o pedido, a máfia colocou sua cabeça a prêmio e James precisou fugir, sem saber que essa máfia tinha ligação com a Shadalo. Cansado de fugir durante tanto tempo o boxeador viu neste torneio a chance de recuperar seu prestígio e ainda um pouco de seu passado.

Personalidade: James é uma pessoa muito honesta com um passado misterioso. Sua honestidade o privou de sua glória e fama e agora no torneio ele vê a chance de provar que é o melhor.

Aparência: James é moreno de cabelos curtos e olhos azuis. Ele usa Short de Boxe e luta sem camisa.



Estilo: Boxe

Escola: Desconhecida

Conceito: Lutador em Busca da Fama

Assinatura: Tenciona os músculos

Atributos:

Força 5 Destreza 5 Vigor 5

Carisma 3 Manipulação 3 Aparência 4

Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 3

Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 1, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Arena 3, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 0, Estilos 3

Antecedentes:

Aliados 4, Contatos 4, Fama 1, Recursos 3, Staff 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Power Uppercut, Spinning Back Fist, Dashing Punch, Turn Punch, Ducking Fierce, Buffalo Punch, Head Butt, Elbow Smash, Foot Sweep, Throw, Brain Craker, Head Butt Hold, Psychokinetic Channeling, Head Butt

Combos: Bloqueio - Head Butt Hold – Foot Sweep

Ducking Fierce – Buffalo Punch

Movimento – Turn Punch

Renome

Glória 2, Honra 6

Chi

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	10	4
Strong	5	12	4
Fierce	4	14	3
Short	6	7	4
Forward	5	9	3
Roundhouse	3	11	3
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	4	14	Um
Spinning Back Fist	4	13	5
Dashing Punch	5	15	6
Turn Punch	NaN	NaN	Dois
Ducking Fierce	4	15	-
Buffalo Punch	3	16	Um
Head Butt	5	14	2
Elbow Smash	7	13	Um
Foot Sweep	3	10	2
Throw	3	11	Um
Brain Craker			
Head Butt Hold	4	12	Um
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Head Butt	5	14	2

Andy Hoon

Historia: Sem interesse por dinheiro, vingança e nem mesmo em ajudar alguém, Andy está chateado por não ter nada interessante para fazer. Após o conhecer o circuito ele entrou para o Rock Soldiers da Coréia que providenciou diversas missões especiais perigosas para sua distração. Seu pai, antes de morrer lhe entregou o seu maior tesouro, o Dragon Kick.



Personalidade: Andy é altamente egoísta e nem esta ai para os outros, mas não chega a ser má pessoa. Ele adora grandes desafios e esta a procura de grandes adversários que para ele é um grande divertimento.

Aparência: Andy usa seus cabelos pretos, meio longos na altura do pescoço e luta com quimono de Tae Kwon Dô branco com detalhes em azul. Se pegado de surpresa luta com sua farda do Rock Soldiers.

Estilo: Tae Kwon Dô

Escola: Coreana

Conceito: Egoísta

Assinatura: Chutes no Ar

Atributos:

Força 4 Destreza 6 Vigor 4

Carisma 2 Manipulação 3 Aparência 4

Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 2

Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Arena 2, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 4

Antecedentes:

Apoio 3 (Governo Coreano), Contatos 3, Recursos 3, Sensei 3

Técnicas: Soco 3, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Triple Strike, Foot Sweep, Ax Kick, Double Dread Kick, Double-Hit Kick, Dankuukyaku, Foot Sweep, Slide Kick, Stepping Front Kick, Wounded Knee, Rhino Horn, Throw, Psychokinetic Channeling, Kick Defense

Combos: Stepping Front Kick - Double Hit Kick – Rhino Horn
Movimento - Slide Kick – Foot Sweep

Renome

Glória 6, Honra 6

Chi

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	6	5
Strong	6	8	5
Fierce	5	10	4
Short	7	10	5
Forward	6	12	4
Roundhouse	4	14	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Triple Strike	4	Esp.	-
Foot Sweep	4	13	3
Ax Kick	5	14	3
Double Dread Kick	4	11	6
Double-Hit Kick	4	11	4
Dankuukyaku	5	10	9
Foot Sweep	4	13	3
Slide Kick	5	13	6
Stepping Front Kick	6	11	6
Wounded Knee	4	13	4
Rhino Horn	5	13	8
Throw	4	10	Um
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Kick Defense	10	-	-

Seiya Matsuiama

Historia: Seiya foi o campeão do Torneio Japonês de Karatê. Sempre viveu para a luta marcial, vivia para trinar e treinava pra lutas reais. Durante muito tempo os campeonatos comuns saciavam sua vontade de desafios, mas isso inevitavelmente acabou, os torneios foram ficando cada vez mais monótono, chatos. Foi quando conheceu o circuito de street fighting. Seiya se apaixonou pela idéia de poder por a prova sua técnica de luta em batalhas reais e até hoje luta constantemente para provar que é o melhor.

Personalidade: Você é um guerreiro durão sempre em busca de uma boa luta. Tem como sonho o desejo de lutar contra Ryu.

Aparência: Seiya tem cabelos pretos longos, se veste com kimonos japoneses.

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Desconhecida

Conceito: Andarilho

Assinatura: Levanta os braços e comemora a vitória.

Atributos:

Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3,

Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades:

Prontidão 1, Interrogação 3, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 3, Lábia 2, Luta às Cegas 3, Condução 4, Liderança 3, Segurança 3, Sobrevivência 3, Arena 3, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes:

Aliados 2, Contatos 2, Fama 3, Recursos 4, Staff 2, Sensei 3

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

Manobras Especiais: Power Uppercut, Triple Strike, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Slide Kick, Wounded Knee, Kick Defense, Punch Defense, Grappling Defense, Throw, Back Roll Throw, Pin, Improved Pin, Dislocate Limb, Flying Tackle, Jump, Kippup, Psychokinetic Channeling

Combos: Jump - Double Hit Kick – Roundhouse

Bloqueio – Fierce

Renome

Glória 9, Honra 7

Chi

●●●●●●○○○○

Força de Vontade

●●●●●●●●●●

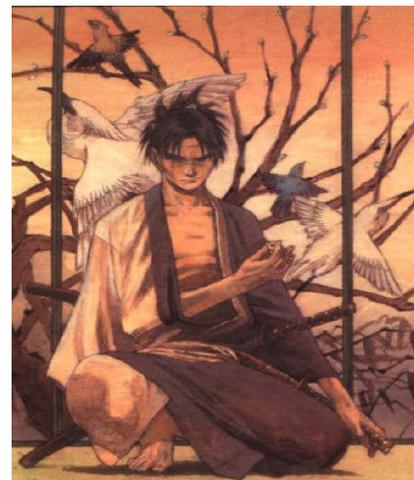
□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	5
Strong	5	11	5
Fierce	4	13	4
Short	6	10	5
Forward	5	12	4
Roundhouse	3	14	4
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Power Uppercut	4	13	Um
Triple Strike	3	Esp.	-
Double-Hit Kick	3	11	4
Foot Sweep	3	13	3
Spinning Foot Sweep	3	13	-
Slide Kick	4	13	6
Wounded Knee	3	13	4
Kick Defense	9	-	-
Punch Defense	9	-	-
Grappling Defense	9	-	4
Throw	3	11	Um
Back Roll Throw	4	13	Um
Pin	4	11	6
Improved Pin	5	11	6
Dislocate Limb	4	10	6
Flying Tackle	4	9	7
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.

Yusuke Gohda

Um jovem japonês estudante da escola Gorin, sempre demonstrou um talento nato para a arte marcial, seu pai vendo isso o matriculou na escola do Sensei Karasu. Yusuke cresceu como um excelente aluno. Porém quando completou 17 anos uma estranha energia tomou posse do seu corpo tornando-o frio e calculista. Entrou para o circuito Street Fighter para testar essa maravilhosa energia.

Jogando com Yusuke: Você demonstra ter perdido toda a emoção que antes existia em você. A força que recebeu é a prova de que você é o lutador perfeito e vai provar isso pra todos que quiserem se meter a besta com você.

Aparência: Tem a imagem típica de um estudante de sua idade, a não ser pelo cabelo azulado e pelo seus olhos vermelhos-sangue.



Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Dojo Karasu
Conceito: estudante
Assinatura: Gargalhada

Atributos

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

Habilidades

Manha 5, Perspicácia 5, Intimidação 4, Prontidão 4
Luta às Cegas 3, Liderança 2, Segurança 1, Furtividade 2
Arena 3, Investigação 2, Mistérios 4, Estilos 4

Vantagens

Antecedentes: Elemental (Fogo) 5, Recursos 2, Satsui no Hadou 3

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

Manobras: Jump, Kippup, Shockwave, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Flaming Fist, Breakfall, Foot Sweep, Punch Defense

Combos: Strong - Fierce - Flaming Dragon Punch

Jab - Power Uppercut - Jumping Fierce (Dizzy)

Renome

Glória 6, Honra 3

Chi
●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

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	7	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Shockwave	5	9	-
Throw	3	9	Um
Power Uppercut	4	12	Um
Dragon Punch	5	15	3
Flaming Dragon Punch	4	15	3
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	3	11	3
Punch Defense	9	-	-

Nicholas Hanson

Foi para a Coréia do Sul muito cedo para aprender Tae Kwon Do. Cresceu respirando essa bela arte. Ganhou um torneio atrás do outro, até que viu que já não tinha mais nada pra ganhar. Seu mestre lhe indicou um circuito de lutas ilegais. Ao ouvir falar sobre lutas emocionantes com os maiores lutadores do mundo, Nick, como gosta de ser chamado, ficou muito empolgado e resolveu participar.

Jogando com Nick: Você é um rapaz desencanado, adora lutar e vê no Street Fighting um meio de extravasar sua vontade de lutar.

Aparência: Nick é um rapaz alto, loiro, e de boa aparência. Quando esta em combate usa um dobok de Tae Kwon Do com as mangas dobradas, fora da arena veste o que a ocasião pedir.



Estilo: Tae Kwon Dô

Escola: Desconhecida

Conceito: Campeão Mundial de Tae Kwon Dô

Assinatura: Pose de Vitória

Atributos

Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4

Habilidades

Estilos 2, Computador 1, Arena 3

Prontidão 4, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 2

Sobrevivência 2, Furtividade 3, Luta às Cegas 3

Vantagens

Antecedentes: Aliados 3, Recursos 1, Fama 1

Técnicas: Soco 0, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4

Manobras: Double-Hit Kick, Foot Sweep, Jump, Kippup, Throw, Flash Kick, Wheel Kick, Kick Defense, Dankuukyaku

Combos: Short - Flash Kick - Dankuukyaku (Dizzy)

Renome

Glória 5, Honra 7

Chi

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	10	5
Forward	5	12	4
Roundhouse	3	14	4
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Double-Hit Kick	3	11	4
Foot Sweep	3	13	3
Jump	8	-	5
Throw	3	10	Um
Flash Kick	4	17	-
Wheel Kick	4	13	6
Kick Defense	9	-	-
Dankuukyaku	4	10	9

Miaka Tomoyo

Miaka é a típica adolescente de quinze anos. Estuda para entrar numa escola boa e cursar o colegial, gosta de bater papo com as amigas e pensar em garotos. Ela é atrapalhada, romântica e muito gluttona. Literalmente, morde a mão que a alimenta, principalmente se houver comida nela.

Ela tem uma alma muito boa e é capaz de se sacrificar pra ajudar os outros, a menos que tenha comida envolvida.

Resolveu entrar no circuito, pois ela acha que é o modo mais fácil de conseguir dinheiro para montar um restaurante.

Jogando com Miaka: Você está sempre com fome. Se tiver uma oportunidade de comer, mesmo que sua vida corra risco, vai comer. Também vive pensando em garotos, é muito volúvel e vive se “apaixonando”.

Aparência: Miaka usa uma saia muito curta e uma blusa chinesa pra lutar (e pra andar em qualquer lugar), seus cabelos são presos em tranças e é muito bonita.



Estilo: Wu Shu

Escola: Acrobacia Chinesa

Conceito: Estudante

Assinatura: Faz Um Kati

Atributos

Força 4 Destreza 5 Vigor 4

Carisma 4 Manipulação 4 Aparência 5

Percepção 4 Inteligência 4 Raciocínio 4

Habilidades

Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 2, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 3

Luta às Cegas 3, Condução 1, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Arena 3, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 3

Antecedentes:

Aliados 5, Contatos 2, Recursos 2, Sensei 3

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

Manobras: Ducking Fierce, Monkey Grab Punch, Triple Strike, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Double-Hit Kick, Handstand Kick, Back Flip Kick, Forward Flip Knee, Cartwheel Kick, Jump, Kippup, Flying Heel Stomp, Wall Spring, Drunken Monkey Roll, Air Throw, Throw, Psychokinetic Channeling

Combos: Nenhum

Renome

Glória 6, Honra 6

Chi

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	9	5
Forward	5	11	4
Roundhouse	3	13	4
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Ducking Fierce	4	12	-
Monkey Grab Punch	3	9	5
Triple Strike	3	Esp.	-
Foot Sweep	3	12	3
Spinning Foot Sweep	3	12	-
Double-Hit Kick	3	10	4
Handstand Kick	4	13	3
Back Flip Kick			
Forward Flip Knee	3	13	Dois
Cartwheel Kick	5	10	7
Jump	8	-	5
Flying Heel Stomp	5	10	7
Wall Spring	7	-	5
Drunken Monkey Roll	8	-	7
Air Throw	7	13	5
Throw	3	10	Um
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.

Zhou Thai

Zhou é o mais velho de uma família de cinco filhos. Tem dois irmãos e duas irmãs. Ele é o autentico faz-tudo, e o que mais gosta é lutar pra ganhar dinheiro, já que é um exímio lutador de artes marciais..

Às vezes, Zhou parece ser uma pessoa fria e insensível, mas os reais motivos que o movem ainda são uma incógnita.

Jogando com Zhou: Você demonstra saber de tudo, seus olhos parecem estar sempre fora de foco. Mas você sempre presta atenção em tudo.

Aparência: Zhou vive sempre sem camisa, a não ser quando a ocasião pede. Na arena luta com uma calça de kung-fu, sem camisa e com uma faixa azul na cabeça que impede que seus longos cabelos caiam em seus olhos.



Estilos: Kung-Fu

Escola: Templo Shaolin

Conceito: Monge

Assinatura: Gargalhada

Atributos

Força 4, Destreza 5, Vigor 4

Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades

Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 4

Luta às Cegas 5, Liderança 4, Segurança 3, Furtividade 3

Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 5

Antecedentes

Sensei 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Wall Spring, Light Feet, Ice Blast, Chill Touch, Double-Hit Kick, Lightning Leg, Throw, Back Roll Throw, Power Uppercut, Foot Sweep

Combos: Jab para Lightning Leg (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw para Ice Blast (dizzy), Ice Blast para Double-Hit Kick para Jab (dizzy)

Renome

Glória 5, Honra 7

Chi

●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

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
Jump	8	-	5
Wall Spring	7	-	5
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.
Ice Blast	3	12	-
Chill Touch	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	3	9	4
Lightning Leg	3	9	5
Throw	3	10	Um
Back Roll Throw	4	12	Um
Power Uppercut	4	12	Um
Foot Sweep	3	11	3

Keitaro Touma*



História: Keitaro ascendeu como o líder de um grande clã de artes marciais da China. Ele começou a ficar muito poderoso, tanto fisicamente, quando em influência. Porém ficou ganancioso e começou a usar a influência do clã para o crime organizado e se filiou a M.Bison e a Shadaloo. Durante um acidente com seus poderes matou a própria filha. Dizem que ele fez um pacto com o demônio.

Personalidade: Você é mal, cruel, e só pensa em si mesmo. Você está arrependido de ter matado sua filha, mas nem isso o fará mudar.

Aparência: Keitaro é muito alto. Ele veste roupas verdes, e tem longos cabelos e barbas brancas. Ele tem um olhar amedrontador, e sempre trata os outros com muito rigor.

Estilos: Kung Fu, Karatê Shotokan, Thai Kickboxing, Wu Shu, Tai Chi Chuan / Escola: Desconhecida / Conceito: Líder de Clã / Assinatura: Gargalhada

Atributos

Força 4, Destreza 6, Vigor 5

Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 2

Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades

Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 3, Instrução 5

Luta às Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes

Aliados 5, Contatos 4, Elemental (Água, Ar, Fogo e Terra**) 5, Fama 4, Recursos 5, Pacto 5

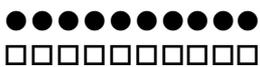
Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6, Espada 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Wall Spring, Flight, Lightness, Air Blast, Push, Sense Element, Heal, Vaccum, Foot Sweep, Double-Hit Kick, Flying Thrust Kick, Throw, Flying Heel Stomp, Punch Defense, Kick Defense, Light Feet, Balance, Elemental Skin, Drench, Heal, Envelop, Elemental Stride, Deflecting Punch, Hundred Hand Slap, Power Uppercut, Hyper Fist, Ice Blast, Chill Touch, Lightning Leg, Back Roll Throw, Stone, Wall, Pit, Weight, Flaming Fist, Fire Strike, Fireball, Heatwave

Combos: Jab para Strong para Strong (dizzy); Short para Forward para Roundhouse (dizzy); Wall Spring para Double-Hit Kick (dizzy); Elemental Stride para Stone; Elemental Stride para Air Blast

Renome: Glória 10, Honra 0

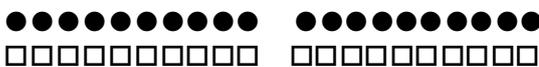
Chi



Força de Vontade



Saúde



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	8	5
Strong	6	10	5
Fierce	5	12	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Wall Spring	8	-	5
Flight	Esp.	Esp.	Esp.
Lightness	Esp.	Esp.	Esp.
Air Blast	3	13	-
Push	2	11	-
Sense Element			
Heal	3	-	4
Vaccum			
Foot Sweep	4	12	3
Double-Hit Kick	4	10	4
Flying Thrust Kick	6	15	3
Throw	4	11	Um
Flying Heel Stomp	6	10	7
Punch Defense	10	-	-
Kick Defense	10	-	-
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.
Balance	Esp.	Esp.	Esp.
Elemental Skin	2	Esp.	Esp.
Drench	5	11	3
Heal	3	-	4
Envelop	2	11	3
Elemental Stride	5	-	Esp.
Deflecting Punch	8	9	-
Hundred Hand Slap	4	9	Um
Power Uppercut	5	12	Um
Hyper Fist	7	9	Um
Ice Blast	2	13	-
Chill Touch	Esp.	Esp.	Esp.
Lightning Leg	4	10	5
Back Roll Throw	5	13	Um
Stone	2	Esp.	-
Wall	2	12	-
Pit	3	11	4
Weight	2	-	4
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Fire Strike	3	13	-
Fireball	2	12	-
Heatwave	4	12	5

* Por ser um personagem muito poderoso use com extrema cautela.

** Por causa do pacto que fez, ele pode controlar mais de um elemento.

Hi Shun Liag

Historia: Não são muitas as informações que se tem de Hi Shun Liag, sabe-se que ele é chinês, mas não se conhece nada de sua família, cogita-se até se seu nome é mesmo esse. Existe uma força tarefa internacional que busca prendê-lo, porém até o momento não tem tido sucesso. Hi aparece nos torneios sem avisar, e desaparece da mesma forma, por vezes deixa de pegar o dinheiro e o troféu da vitória. É um ladrão excepcional, especializado em roubo de obras de arte e cofres particulares, com grande habilidade em disfarces e extremamente hábil com as palavras.

Jogando com Hi: Você é um cara confiante em si mesmo (às vezes até demais), quando se mostra sempre zomba da polícia e das empresas de segurança, trabalha sempre por aluguel, mas não atende a qualquer um, o simples fato de alguém conseguir acordar com você, já deve ser considerado uma vitória por essa pessoa. Você não se preocupa com o futuro, e vive o presente intensamente, gastando à vontade o dinheiro que tem guardado em paraísos fiscais.

Aparência: Fora dos torneios ele veste roupas caras e óculos escuros. Quando luta veste um colant preto que melhora sua capacidade.

Estilo: Wu Shu

Escola: Desconhecida

Conceito: Ladrão

Assinatura: Desaparece

Atributos

Força 4, Destreza 5, Vigor 3

Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades

Prontidão 2, Interrogação 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 5, Lábria 5, Administrar 2, Instrução 3, Procurar 5
Luta às Cegas 5, Condução 3, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Apostar 4, Disfarce 5, Reparos 2
Arena 4, Computador 3, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 3, Finanças 4, Direito 4, Linguística 3

Antecedentes

Sensei 5, Contatos 4, Recursos 3

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

Manobras Especiais: Jump, Double-Hit Kick, Balance, Rekka Ken, Flying Trust Kick, Forward Flip Knee, Flying Fireball, Improved Fireball,

Handstand Kick, Lightning Leg, Fireball

Combo: Flying Fireball para Improved Fireball

Renome: Glória 4, Honra 1

Chi

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	8	5
Forward	5	10	4
Roundhouse	3	12	4
Apresamento	5	6	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Double-Hit Kick	3	9	4
Balance	Esp.	Esp.	Esp.
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN
Flying Trust Kick	5	14	3
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Flying Fireball	2	10	5
Improved Fireball	3	12	-
Handstand Kick	4	12	3
Lightning Leg	3	11	0
Fireball	2	10	-

Feng Yan

Feng era um garoto indisciplinado, fazia arruaça o tempo todo. Nasceu em Pequim e seus pais morreram quando ele tinha apenas três anos. Feng conheceu o lado podre da sociedade. Apanhava na rua, era explorado. Porém, se tinha uma coisa que Feng gostava era de ir a escola, mas não ia muito bem dado ao fato de seus colegas sempre arranjam encrenca com ele. Mas sua vida iria mudar drasticamente aos quatorze anos, quando conheceu o um velho chamado Fon Yuk. O velho morava na rua assim como Feng. Vendo a grande batalha que Feng travava todos os dias nas ruas resolveu dar o seu maior tesouro a ele, o Tai Chi Chuan. Foi difícil no começo, mas logo Feng começou a compreender a real essência do Tao. Feng sempre foi muito grato a tudo o que mestre Fon ensinou e por isso resolveu entrar no circuito Street Fighter assim que completou vinte anos, para dar o restante de vida digna ao seu mestre.

Aparência: Feng é um rapaz bonito de cabelos curtos, veste uma roupa pouco tradicional para praticantes de Tai Chi.

Jogando com Feng: Você sempre foi um rapaz boca suja e indisciplinado, mas seu mestre mudou sua vida, tornando-o uma pessoa de bem consigo mesmo. E você será eternamente grato a ele por isso...



Estilo: Tai Chi Chuan

Escola: Mestre Fon

Conceito: Jovem em busca da iluminação

Assinatura: Ergue o braço

Atributos

Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 5, Lábria 4

Perícias: Luta às Cegas 5, Segurança 5, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Arena 4, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 5

Vantagens

Antecedentes: Mestre 4 (Fon), Arena 3 (Ruas de Pequim)

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

Manobras Especiais: Chi Kung Healing, Jump, Throw, Dim Mak, Fireball, San He, Chi Push, Ghost Form, Levitation

Combos: Dim Mak - Chi Push (Dizzy)

Renome

Glória 5, Honra 8

Chi
●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●● ●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	6	3
Strong	5	8	3
Fierce	4	10	2
Short	6	6	3
Forward	5	8	2
Roundhouse	3	10	2
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Chi Kung Healing			
Jump	8	-	3
Throw	3	7	Um
Dim Mak	5	7	3
Fireball	3	11	-
San He	7	-	-
Chi Push	2	Esp.	-
Ghost Form	6	-	3
Levitation	5	-	Esp.

Benny Mcoy

Pouco se sabe sobre esse misterioso lutador, a não ser que ele ingressou há pouco tempo no circuito e esta eliminando lutadores por ai...

Na verdade, isso é o que todos acham: Benny é um justiceiro inglês de dezesseis anos, ele esta caçando e eliminando lutadores que tenham alguma ligação com a Shadalo.

Quando criança, Benny viu sua mãe sendo violentada e morta por um homem trajando roupas espanholas e uma mascara prateada. Isso causou um trauma irreparável em Benny.

Já adulto e investigando sobre aquele homem, descobriu vestígios de uma organização criminosa que atua no mundo inteiro: Shadalo.

Com um tremendo sentimento de vingança e uma fúria insana, Benny partiu para o circuito a fim de fazer justiça com suas chamas purificadoras.

Aparência: Benny se veste com roupas de couro azuis, seus cabelos são brancos com detalhes púrpuras e os prende com uma tiara. Seus olhos transmitem uma insanidade nunca vista.

Jogando com Benny: Você é louco e sabe disso, a única coisa que importa pra você é ver os responsáveis pela morte de sua mãe mortos.



Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Desconhecida

Conceito: Insano

Assinatura: Gargalhada

Atributos

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Manha 5, Perspicácia 5, Intimidação 4, Prontidão 4

Perícias: Luta às Cegas 4, Segurança 1, Furtividade 2

Conhecimentos: Arena 3, Investigação 4, Mistérios 4, Estilos 4

Vantagens

Antecedentes: Elemental (Fogo) 5, Fama 3

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

Manobras: Jump, Kippup, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Flaming Fist, Breakfall, Foot Sweep, Punch Defense, Ice Blast

Combos: Strong - Fierce - Flaming Dragon Punch

Jab - Power Uppercut - Jumping Fierce (Dizzy) (Combo "Deadly Flower")

Renome

Glória 7, Honra 1

Chi



Força de Vontade



Saúde



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Throw	3	11	Um
Power Uppercut	4	13	Um
Dragon Punch	5	16	2
Flaming Dragon Punch	4	16	2
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	3	11	2
Punch Defense	9	-	-
Ice Blast	2	12	-

Mike Chat

Um jovem militar, filho de um americano com uma coreana pertencente ao grupo Rock Soldiers. Entrou para o serviço procurando algo pra fazer com seu Tae Kwon Do. Pois pra ele não adianta ter um conhecimento de alguma coisa e não usa-la para fazer justiça. E ele conhece seu estilo muito bem!! Seu comandante o enviou para o circuito Street Fighter para que ele investigue sobre uma organização criminosa chamada Shadalo, é só isso que ele Mike sabe sobre tal assunto...

Aparência: Mike é uma rapaz bonito de 21 anos, dentro e fora da arena veste roupas militares e está sempre de óculos escuros. Seus cabelos vivem bagunçados.

Jogando com Mike: Você tem um único propósito. Usar seu Tae Kwon Do para ajudar a pessoas e trazer justiça, e o Rock Soldiers é um apoio pra você conseguiu isso.



Estilo: Tae Kwon Dô

Escola: Seu avô

Conceito: Justiceiro

Assinatura: Chutes no Ar

Atributos

Força 4, Destreza 5, Vigor 4

Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 4

Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 2

Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Arena 2, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 4

Antecedentes

Apoio 3 (Governo Coreano), Contatos 3, Recursos 3, Sensei 3

Técnicas:

Soco 0, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Ax Kick, Double Dread Kick, Double-Hit Kick, Dankuukyaku, Foot Sweep, Slide Kick, Stepping Front Kick, Wounded Knee, Throw, Psychokinetic Channeling, Kick Defense

Combos: Stepping Front Kick - Double Hit Kick

Movimento - Slide Kick – Foot Sweep

Bloqueio - Foot Sweep

Renome

Glória 6, Honra 7

Chi

●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	3	4
Strong	5	5	4
Fierce	4	7	3
Short	6	10	4
Forward	5	12	3
Roundhouse	3	14	3
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Foot Sweep	3	13	2
Ax Kick	4	14	2
Double Dread Kick	3	11	5
Double-Hit Kick	3	11	3
Dankuukyaku	4	10	8
Foot Sweep	3	13	2
Slide Kick	4	13	5
Stepping Front Kick	5	11	5
Wounded Knee	3	13	3
Throw	3	10	Um
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Kick Defense	9	-	-

CAPÍTULO 2: ARENAS E TORNEIOS

Iate de Ken Masters

- **Introdução:** A arena de Masters fica em um iate de sua família. Ken já lutou nessa arena, antes de se tornar amigo dos homens que lhe emprestam a doca na qual ele luta hoje em dia. No entanto, Ken manteve o iate como palco para lutas, dessa vez, para Street Fighters iniciantes.
- **Localização:** Seu iate particular fica na costa de Nova Iorque. Ken costuma ficar perto, mas às vezes ele sai em mar aberto.
- **Torneios:** Os torneios geralmente acontecem nos finais de semana. Quase todo fim-de-semana tem um torneio, mas dificilmente um lutador é chamado mais de uma vez para lutar lá. Quem chama os lutadores são os empresários de Ken, e eles geralmente chamam iniciantes.
- **A Arena:** A arena fica montada ao lado de uma piscina, dentro do iate mesmo. Geralmente há muitos convidados e também uma festa.
- **Prêmio:** O prêmio varia de acordo com os postos dos participantes. Geralmente ele é de 1.000 dólares para o vencedor, mas se ele estiver num Posto mais alto, pode chegar até a 20.000! Os empresários de Ken também costumam aumentar os prêmios de acordo com as apostas, por isso, o prêmio inicial costuma ser baixo mesmo.



Ringue fechado de Fei Long

- **Introdução:** Fei Long mantém um ringue fechado em So-Shu, cidade costeira da China. Todos os filmes de Fei Long têm pelo menos uma cena nessa cidade, e por isso ele mandou montar um ringue de Street Fighting aqui. É uma arena modesta, mas antes era um teatro. Os lutadores se enfrentam no palco, e todos os espectadores e apostadores ficam na platéia. Torneios são regulares aqui, acontecendo a cada fim-de-semana (mas são muito mais frequentes quando Fei Long está aqui).
- **Torneios:** como já foi dito, os torneios acontecem a cada fim-de-semana. Os competidores geralmente são habitantes de So-Shu, enfrentando estrangeiros. Como é uma cidade de porto, muitos Street Fighters costumam passar por aqui.
- **A Arena:** o palco onde acontecem as lutas é bem precário. Abandonado há muito tempo, ele tem o piso todo irregular, e é um ótimo lugar para se cair. A lutas terminam num nocaute, e geralmente todos os nocautes são por queda do palco, pois ele é muito alto (causaria 1 ponto de dano a queda).
- **Prêmio:** os prêmios variam de acordo com vários fatores. Os principais são; as apostas; a presença de lutadores famosos por aqui e; a presença de Fei Long por aqui. O mínimo é de 500 dólares e o máximo já cedido foi de 2.000 dólares. Mas Guerreiros Mundiais costumam ganhar mais, de 5.000 a 10.000 dólares.



Castelo do Drácula

- **Introdução:** O Conde Drácula mora há muito tempo em seu castelo na Romênia. Ultimamente ele tem se interessado no Street Fighting, e seu castelo começou a ser usado como arena para que ele espanque seus rivais. Ele nunca perdeu lutando em casa, e, de fato, é praticamente impossível vencê-lo – imagina na sua toca!
- **Torneios:** O Conde Drácula nunca organizou torneios em seu castelo, e isso não está em seu planos.
- **A Arena:** As lutas costumam ser na sala da casa, para um público muito pequeno (quase toda a platéia deve participar das apostas, e geralmente são turistas). A sala é muito bonita, e há pilares que podem ficar entre dois lutadores. O Conde não costuma danificá-los, e quem o faça pagará muito caro por isso – não só com dinheiro...
- **Prêmio:** Como não há torneios, dificilmente há prêmios. No entanto, o Conde Drácula costuma pagar uma quantia para um oponente que se mostre poderoso. Geralmente entre 10.000 e 50.000 dólares. No entanto, esses

opponentes “valerosos” costumam se procurados mais de uma vez pelo Drácula algum tempo depois da luta. O motivo disso ainda é inexplicado.

Arena secreta de M. Bison

- **Introdução:** M. Bison mandou criar essa arena há pouco tempo, para se divertir. Utilizando uma grande carga de Chi (absorvida do ambiente por uma potente máquina), ele cria uma sala totalmente repleta dessa energia. Ultimamente M. Bison tem usado ela para matar Street Fighters poderosos.
- **Localização:** A arena fica num quarto escondido que fica embaixo do quarto de M. Bison. Geralmente apenas poderosos oponentes entram nela.
- **Torneios:** M. Bison não realiza torneios nessa arena.
- **A Arena:** A arena é muito extensa. Ela tem cerca de 5 km de raio, e é totalmente redonda. A grande quantidade de Chi no ambiente dobra o número de dados do teste de Honra no final do combate, além de diminuir a dificuldade para 3 ao invés de 6. Além disso, projéteis e manobras que gastam Chi sofrem um modificador de +50% de Dano.
- **Prêmio:** Se você conseguir viver, talvez o prêmio seja ser o novo dono da Shadaloo...



Zeka's Moto Bar

- **Introdução:** Um dos bares mais frequentados do Brasil, sediado na cidade de Itu, sempre com shows de rock e com motoqueiros para assistirem as lutas, Carlos normalmente luta aqui em um pequeno dojo feito para ele. O dinheiro das apostas é doado a entidade carentes (podem acreditar, isso realmente acontece!).
- **Torneios:** Há torneios geralmente todo mês, os competidores geralmente são do interior de São Paulo, as apostas são altas mas, como já foi dito, todo o dinheiro arrecadado vai para entidades carentes (da última vez em que isso não se cumpriu, Carlos mostrou pro bar inteiro com é ruim ser egoísta, só que da pior maneira)
- **A Arena:** A arena é um pequeno Dojo situado nos fundos do bar, com vários desenhos de dragões e leões nas paredes, algumas garotas sempre estão por aqui quando Carlos luta.
- **Prêmio:** O prêmio para quem vence o torneio é de R\$ 5.000.

Monte Hiei

- **Introdução:** Localizada ao sul do Japão, o Monte Hiei é um lugar calmo e sereno. É também o local onde se encontra o Clã Tsugumi, um dos mais conceituados do Japão. Wind cedia suas lutas aqui pois acha que aqui seu Chi flui melhor. É um local também, onde se encontram muitas árvores Sakura.
- **Torneios:** Há torneios aqui somente de cinco em cinco anos, para que o Mestre Toji aceite mais um discípulo. O vencedor do torneio será o novo aluno de Toji.
- **A Arena:** A arena é um grande Dojo que fica no topo do monte. É um lugar alto, que pode facilmente causar uma fatalidade, senão forem tomadas as medidas certas.
- **Prêmio:** O prêmio para quem vencer será ser o novo aluno de Sensei Toji.

Os cinco picos antigos



Wulaofeng é o nome dado aos cinco picos antigos, localizado no norte da província de Jiangxi, China, na montanha Lushan, que fica de frente para o rio Yangtze ao norte, e serve de limite para o lago Poyang (o maior lago da China) no leste. Esta montanha possui 99 picos, em que, o maior pico é o Dahanyang, 1474 metros acima do nível do mar. Com o cenário soberbo visualizado pelas montanhas que sombreiam a água, que espelha por sua vez as montanhas, a montanha Lushan é famosa por suas atrações turísticas no verão.

Os rios e lagos ao redor contribuem com o clima da área, sempre úmido com chuvas frequentes. O Monte Lushan possui três maravilhosos atrativos turísticos: as nuvens, que parecem mais formar um lindo oceano branco, as cachoeiras e seus penhascos.

A montanha Lushan é famosa por suas cachoeiras, a mais famosa é a cachoeira de Sandiequan, com uma queda de 155 metros, considerada a primeira maravilha da montanha Lushan. As cachoeiras vitalizam toda a magnífica beleza da montanha. Há aproximadamente 1200 anos, um poeta da dinastia Tang, Libai, fascinado pelas quedas das cachoeiras, sempre acreditava que: Pendurado no rio, estava a Via Láctea, e lá do alto, caíam milhares de estrelas,

formando uma linda cachoeira de estrelas. A cachoeira de Wulaofeng (nome dado aos cinco picos antigos, em chinês) cai a 155 metros.

O "oceano" feito de nuvens é outra maravilha da montanha Lushan. Os picos das montanhas são tão altos, que podemos dizer que os lagos e rios ergueram-se aos céus em forma de nuvens. A montanha, conseqüentemente, é coberta com névoas que vão de tons prateados a brancos, como macios algodões. Às vezes, as nuvens rodeiam em torno dos picos, e outras vezes, se concentram nos vales. Podem estar se direcionando para baixo, como cachoeiras, ou para cima em direção ao céu, como escadas, ou até mesmo enrolar-se em torno dos picos, como cinturões. Estas mudanças nas formas das nuvens soma-se a toda a magicalidade da montanha de Lushan.

Não poderíamos deixar de comentar sobre sua flora. A montanha Lushan é conhecida, também, pela sua variedade de plantas, como raras árvores antigas, gramados verdes e flores de diversas cores. A montanha possui quase todas as plantas que você espera encontrar. Além dos pinhos nas rochas de cavernas, os pinhos no pico de Wulaofeng deixam os turistas atônitos com toda a sua forma contorcida: a árvore inteira projeta-se no vale. Os galhos se torcem para fora como as patas dianteiras de um dragão e as raízes agarram-se na rocha como as garras de um dragão. Entre as outras plantas incomuns, podemos observar a "Three-Treasure Trees" (árvore dos três tesouros). Toda esta rica fauna que decora a montanha como um paraíso ecológico.

Os picos Wulaofeng são os mais exóticos dentre os 99 picos. Um conjunto de cinco picos que se elevam sobre os penhascos enormes. O penhasco Longshouyan Cliff (Dragon Head Cliff) é o principal. As rochas no alto do penhasco projetam-se sobre o vale, antigas civilizações acreditavam, que estas rochas era um dragão levantando vôo. O pico de Xiufeng é o mais bonito com seu brilhar esverdeado nos cumes distantes. Dizem que a beleza da montanha Lushan se encontra ao sul e a beleza do sul se encontra justamente no pico de Xiufeng. Os picos e os cumes caracterizam a beleza da montanha Lushan.

Torneio de James Rockson

- **Histórico:** Esse é um torneio que foi criado por James Rockson. James era um Street Fighter e empresário de Nova Iorque. Ele lutava na década de 80. James era um grande campeão, e era um dos Guerreiros Mundiais. Então, um oponente, chamado John Furrygan, o enfrentou na final do torneio. A luta foi boa, mas James era muito superior. Então John resolveu usar a carta que tinha na manga. John esperou que James atacasse, e se defendeu. Então John agarrou seu braço e o quebrou. A torcida se espantou, mas não era um golpe ilegal! James então não tinha voz, pela grande dor, mas ele tentou desistir. Antes disso, porém, John deu seu golpe de misericórdia: um chute que atingiu a jugular de James, matando-o. John foi preso, mas por pouco tempo, por homicídio culposo. Dois anos depois ele voltou e ganhou esse torneio. No entanto, John matou novamente, e foi expulso do circuito Street Fighter. Após 9 anos, John foi solto, mas foi dado como morto. Muitos suspeitam de alguns competidores desse ano, que estão mascarados, pois John sumiu sem explicação alguma. Há o Ninja Daikon, o wrestler King G, e ainda outros, mas esses são os principais suspeitos.
- **Localização:** O torneio ocorre uma vez por ano, em Nova Iorque, entre os dias 20 e 25 de dezembro. Ele não tem um lugar certo, mas já ocorreu até mesmo na Estátua da Liberdade, durante a madrugada. Os competidores sempre são avisados dos locais das lutas com certa antecedência.
- **Personalidades:** Os Guerreiros Mundiais não costumam participar desse torneio, em protesto, depois do que aconteceu com James Rockson e com Perry Taylor (o segundo homem morto por John Furrygan). No entanto, até mesmo Street Fighters de Posto 8 já foram vistos por aqui. É um torneio muito importante de ser vencido.
- **Regras:** As regras são as mesmas de um torneio de Estilo Livre, tais como: morte proibida, combate desarmado, poderes e animais híbridos permitidos, cibernéticos somente após uma comprovação que não dá uma vantagem extra em combate (o que raramente acontece) e outras coisas.
- **Prêmio:** O prêmio do torneio costuma ser dado apenas para o vencedor. Geralmente é um bonito troféu na forma do Papai Noel (pois é Natal!), além de 50.000 dólares em dinheiro! Mas não se empolgue, pois geralmente são 64 participantes, e todos de grande potencial.



CAPÍTULO 3: NOVAS REGRAS

Controle Mental

Estas máquinas foram criadas há pouco tempo por Bison. Seus cientistas trabalharam muito, e com a ajuda do próprio ditador, conseguiram criar máquinas de controle mental. Mas pra que Bison precisa delas se ele mesmo pode controlar a mente de qualquer um? É muito simples: mesmo aqueles com Honra 10 podem ser controlados pelas máquinas, pois elas também têm um controle físico, pelos seus cérebros.

É um chip metálico triangular, colocado na testa da vítima. Ele tem uma fina “agulha” que penetra na testa da vítima sem causar ferimentos, atingindo o seu cérebro. Com isso, a vítima já estará dominada. M. Bison precisa apenas gastar 1 Chi, e fazer o teste de Inteligência. O alvo não rola nenhum dado, pois não poderá resistir. Somente os resultados de Bison determinarão o tempo da dominação.

Esses chips podem ser quebrados com um impacto muito grande: a critério do Narrador, um personagem que sofra mais de 7 pontos de dano num golpe na testa, terá o chip quebrado. Se for um projétil de energia, nem precisa ser em cheio na testa, pode ser no rosto, pois acabará atingindo o chip. O chip não se quebrará, apenas se soltará. Ele é blindado, e é muito difícil quebrá-lo realmente.

Para mirar um projétil na face, basta rolar Percepção (dif. 8) e obter 2 sucessos (o mesmo teste para mirar o alvo certo). Se tiverem mais personagens no mesmo hexágono, a dificuldade sobe para 9. Já para mirar com um golpe físico, basta um teste de Destreza (dif. 7) que obtenha 2 sucessos. Quando o chip se quebra, o personagem cai inconsciente, salvo algumas exceções (o Narrador deve decidir).



NOVO TALENTO

Criptografia

Quando você segue em busca de técnicas desconhecidas, parte para dentro de tumbas amaldiçoadas e templos já a muitos esquecidos é normal você encontrar vários símbolos e escrituras sagradas. Criptografia permite a você decifrar esses mistérios escondidos nos confins do mundo.

- Novato: Você consegue distinguir um livro com algum quebra cabeça de um jornal da época.
- Praticante: Você consegue decifrar as escritas mais simples que você achar.
- Competente: você consegue decifrar muitas escrituras, inclusive as mais difíceis de se ler.
- Expert: você consegue decifrar da mais simples a mais rara escritura. Policiais, agentes secretos e agencias governamentais virão procurar seus serviços.
- Mestre: Não há um código que você não consiga decifrar. Você descobre seus significados em metade do tempo que alguém especializado no assunto levaria para decifrar. E códigos realmente difíceis em poucas horas.

NOVOS ANTECEDENTES

Bushido

O verdadeiro código samurai. Você não só conhece como segue sua vida baseado em conceitos como, honra, lealdade e justiça. No final de cada aventura, se você seguiu o código do Bushido, você ganha pontos temporários de honra igual ao seu nível de Bushido. Porém se você fez algo que o fez perder pontos temporários em honra, o reverso acontece, você perde pontos temporários em honra por nível do antecedente.

- Você tem um pouco de conhecimento e consegue passa-lo para crianças.
- Você conhece a importância do código, mas algumas coisas ainda iludem você.
- Você realiza segmentos especiais como lealdade, sabedoria e etiqueta. Pra você seguir o código é a sua melhor habilidade.
- Você segue rigorosamente o código. Você sabe a importância de cada um dos sete princípios. Você se alia aos que seguem o código e repugna quem não conhece.
- Você é um samurai moderno. O Bushido é sua comida, sua bebida e seus sonhos. Você possui um grande potencial e possivelmente está em seu destino ser um grande mestre e passar seus conhecimentos a muitas pessoas.

Vampiros

Os mais famosos mortos-vivos de todos os tempos, as criaturas da noite que sugam o sangue dos vivos para manterem sua existência neste mundo. Vampiros são portadores de grande poder e, ao mesmo tempo, uma maldição sem fim, pois o Sono Eterno lhes foi negado, e agora devem esconder sua existência dos mortais e alimentar-se do seu sangue. Muitas vezes tornam-se anti-sociais, pois desprezam a vida alheia e enxergam todos como simples alimento. Vampiros descendem do Conde Drácula, que, por alguma forma, se tornou um vampiro. Eles são mais fortes que humanos normais, mas têm uma incessável sede de sangue. Geralmente fogem para o campo, para se alimentar de animais selvagens... Porém, alguns Vampiros conseguem esconder essa sua condição, vivendo disfarçados em sociedade, mas geralmente preferem simplesmente se esconder durante o dia e caçar a noite. Cada ponto desse Antecedente custa 2 pontos de Antecedentes / Bônus / Experiência por nível.

Vantagens:

- +1 Absorção contra qualquer ataque (exceto fogo; veja abaixo).
- Atributos Físicos podem ser aumentados acima de 5 pelo custo normal (nível atual x4).
- Recebem gratuitamente Intimidação 2 e Mistérios 2.
- Não podem ser destruídos, a menos que sejam decapitados ou carbonizados.
- Podem usar seu Antecedente Vampirismo como se fosse Foco, e comprar Manobras pelo custo mais caro.
- Podem (devem) gastar Saúde ao invés de Chi.
- Dano agravado pode ser recuperado como dano normal.

Desvantagens:

- Não podem recuperar Saúde, a menos que suguem o sangue humano (veja abaixo).
 - Devem começar com Apresamento 2.
 - Seu Chi sempre será zero (não podendo ter a Técnica Foco), sendo impossível aumentá-lo.
 - Se expostos à luz do Sol ou mergulhados em água corrente, perderão 1 ponto de Saúde por turno.
 - Vulnerabilidade ao Calor: -1 de Absorção contra ataques baseados em fogo.
-

- Seu personagem tornou-se um Vampiro recentemente, e ainda consegue se passar por um mortal sem ser reconhecido. No entanto, seus poderes ainda são muito pequenos, e sente-se muito mal ao sugar o sangue dos outros.
 - Seu personagem já possui algumas características que evidenciam sua atual condição (geralmente suas presas não se escondem mais dentro de sua boca), e isso pode vir a trazer problemas dentro de uma sociedade.
 - Já há um tempo razoável que seu personagem é um Vampiro, e dificilmente conseguirá esconder suas características. Ainda mantém certo desejo de integrar-se na sociedade mortal, mas uma moradia em um local escondido é mais recomendável.
 - Neste nível, a aparência de seu personagem é completamente inumana, e matar para se alimentar não é mais um incômodo. Seus poderes merecem respeito.
 - Há muito tempo seu personagem caminha pelas noites à procura de alimento. Agora, matar os pobres mortais chega a ser uma diversão, que faz com muito gosto. Ele possui poderes imensos, e sabe muito bem disso.
-

O Vampirismo funciona como um Estilo, e pode aprender as Manobras que estão listadas logo abaixo.

Apresamento: Head Bite (grátis)

Foco: Cobra Charm (3), Death's Visage (3), Ghost Form (4), Levitation (2), Mind Reading (3), Speed of the MongOOSE (3), Telepathy (2)

- Head Bite: Dano é calculado com Antecedente Vampirismo ao invés de Apresamento. A cada turno, o oponente deverá testar Força de Vontade (dif. 5 + dano recebido naquele turno; máximo de 10), e o número de sucessos necessários para se passar no teste será igual ao Antecedente Vampirismo. Caso não passe, o oponente não poderá mais fazer testes de Força para tentar escapar, pois agora estará completamente dominado pelo Vampiro. Cada ponto de Saúde perdido pela vítima recupera 1 ponto de Saúde do próprio Vampiro.
- Ghost Form: O Vampiro não se transforma em uma forma insubstancial, mas sim em névoa. Portanto, poderá passar apenas por frestas e similares, e não atravessar paredes. Para outras situações, utiliza-se as regras normais.

Vampiros, a critério do Narrador, podem aprender manobras de híbridos animais, com exceção de Tail Slash e seus derivados.

CAPÍTULO 4: REGRAS AVANÇADAS PARA HÍBRIDOS

Híbridos:

Este é um guia de sugestões sobre como usar o antecedente Híbrido Animal, para criar híbridos com poderes interessantes e que, ao mesmo tempo, sejam “realistas” em relação aos animais que realmente existem. Para tornar a criação dos personagens híbridos um pouco mais dinâmica, não segui exatamente as regras do livro. Para usar as sugestões abaixo, sugiro que usem o seguinte esquema:

- 1) Escolha que tipo de animal você pretende ser. O tipo de animal que você for irá orientá-lo sobre os poderes que você poderá comprar. Você também pode fazer um híbrido misto (como o Blanka), mas antes deve pedir permissão a seu mestre.
- 2) Para cada ponto do antecedente animal híbrido, escolha uma peculiaridade. São características de aparência, que não ajudam nem atrapalham um personagem em uma crônica, mas que tornam o personagem facilmente identificável como um híbrido.
- 3) Escolha as vantagens que você pretende ter, as quais refletem os poderes que você tem como um híbrido. Cada vantagem tem um custo em pontos. Para comprar vantagens que modifiquem seu metabolismo interno, você necessita de pelo menos três pontos do antecedente.
- 4) Caso você tenha escolhido mais vantagens do que comprou em pontos de antecedentes, você pode balancear seu personagem com desvantagens. Elas refletem fraquezas que você tem por sua natureza animal, e podem ser físicas ou psicológicas. Cada desvantagem lhe dá alguns pontos negativos.
- 5) A soma dos pontos de suas vantagens e desvantagens deve ser igual ao seu antecedente híbrido animal.

Peculiaridades

Híbridos de animais lembram animais. Sua aparência reflete seus poderes, e eles tem pequenas peculiaridades que os distinguem de seres humanos. Para cada ponto do antecedente animal híbrido deve-se pegar ao menos uma peculiaridade:

Olhos exóticos:

Talvez as pupilas dos seus olhos sejam em forma de fenda como as de um gato, ou ovas como as de uma cabra, talvez eles sejam de cor estranha como amarelo, vermelho ou branco. Talvez você tenha uma terceira pálpebra. O que é certo é que seus olhos não são humanos

Possuído por: qualquer híbrido

Penteado exótico:

Seu cabelo tem listras como um tigre ou pintas como um leopardo, ou talvez sua vasta cabeleira seja composta de penas, não de cabelos. Seja como for, não é cabelo humano.

Possuído por: qualquer híbrido

Pelugem:

Sua pele poderia ser cobiçada por Cruella De Vil. Você é completamente coberto de pêlos. Dependendo do animal que você lembrar, você pode se sentir mais confortável no frio mas em compensação você se sente incomodado em ambientes quentes.

Possuído por: híbridos de mamíferos (exceto cetáceos)

Penugem:

Você é recoberto por penas, como os pássaros. Sejam as penas multicoloridas de um papagaio ou as penas sóbrias de uma perdiz, sua natureza de ave é bem visível. Você passa no mínimo meia hora por dia arrumando suas penas, espalhando o óleo da glândula uropigiana (que você também tem) por elas, para mantê-las impermeáveis (caso contrário você vai se arrepender muito da próxima vez que chover).

Para híbridos que queiram comprar vôo, esta peculiaridade é necessária.

Possuído por: híbridos de aves

Escamas:

Você é recoberto por escamas. Elas são apenas um adereço, e não tornam a sua pele mais resistente, embora a tornem mais lisa e fria ao toque. Você troca de pele mais ou menos uma vez a cada seis meses.

Possuído por: híbridos de répteis, anfíbios e peixes

Cauda:

Você possui uma cauda. Ela não é forte o suficiente para ser usada como arma, nem dextra o suficiente para segurar coisas, embora possa servir para espantar moscas, demonstrar seu estado de espírito ou irritar pessoas.

Para híbridos que queiram comprar vôo, esta peculiaridade é necessária.

Possuído por: híbridos de qualquer animal com cauda.

Cascos:

Você tem cascos nos pés (mas não nas mãos). Embora isso torne impossível comprar sapatos, você também não precisa de sapatos. Talvez apenas uma ferradura. Esta peculiaridade deve ser comprada por quem quiser comprar a vantagem “coice”.

Possuído por: híbridos de equídeos, cervídeos, bovídeos, girafídeos, etc.

Focinho:

Seu rosto, ao invés da configuração humana normal de boca e nariz, possui um focinho. Você consegue sorrir e falar como uma pessoa normal, porém. Esta peculiaridade é necessária para se comprar a vantagem “mandíbula de carnívoro”.

Possuído por: qualquer híbrido

Bico:

Você possui um bico. Ele não é forte o suficiente para causar dano em quem você bica, apenas é um toque diferente em suas feições. Você é incapaz de sorrir com a parte mais dura do bico, o fazendo apenas com o lado destes, o que lhe deu o tique de inclinar a cabeça para o lado quando sorri, para que as pessoas vejam que você está sorrindo.

Possuído por: híbridos de aves

Cristas e protuberâncias:

Você tem estranhas decorações por seu corpo, como uma crista, ou pequenos “chifrinhos” que não chegam a ser fortes o suficiente para serem usados como armas, ou barbatanas, etc..

Possuído por: qualquer híbrido.

Feições animais:

Talvez você tenha vibrissas como um gato, ou uma língua bifurcada como a de uma serpente, ou orelhas peludas no alto da cabeça. Talvez seja apenas a disposição de seu rosto. Mas seu rosto lembra um animal para as pessoas que o vêem.

Possuído por: qualquer híbrido.

Membranas entre os dedos:

Seus dedos são ligados por membranas entre eles. Tanto os das mãos quanto os dos pés. Isso o ajuda a nadar, mas em compensação torna mais difíceis algumas tarefas que exijam muita coordenação motora (como digitar no computador ou tocar piano). Esta peculiaridade é necessária para se comprar a vantagem “nadador”.

Possuído por: híbridos de animais aquáticos

Voz animal:

Sua voz é diferente da voz de uma pessoa comum. Talvez você sibile quando fala, talvez sua voz seja grossa como um rosnado, talvez pareça algo cantante. Seja como for, embora ela não chegue a dar certeza às pessoas de que você não é humano, elas são surpreendidas.

Possuído por: qualquer híbrido

Postura animal:

Ficar ereto sobre duas patas não lhe parece uma posição viável. Você tem mania de andar curvado, ou mesmo sobre os quatro membros, de coçar a orelha com os pés, de dormir apoiando-se de pé em apenas uma perna ou outros hábitos que se adequam melhor a um bicho do que a um ser humano.

Possuído por: qualquer híbrido

Modificações externas

Modificações externas são identificadas ao primeiro olhar, no entanto não modificam tanto o corpo do híbrido quanto as internas, que mudam seu metabolismo.

Vantagens:

Chifres (+2)

Possuído por: híbridos de bovinos, caprinos, ovinos, cervídeos e rinocerontes.

Você possui um par de chifres, adequados à espécie animal à qual você pertence, em sua testa (ou você possui a peculiaridade “focinho” e os chifres em seu focinho, no caso de híbridos de rinoceronte). Eles lhe permitem dar dano extra com cabeçadas (e dão oportunidade para os seus amigos fazerem várias piadinhas sobre você). Seu osso frontal é adaptado para dar e receber fortes pancadas, e por isso você sofre menos dano quando atingido na cabeça.

* Vigor +1 para resistir a qualquer golpe na cabeça.

* Vigor +2 para híbridos de búfalos ou bisões.

Marrada (0)

Pré requisitos: Chifres

Com um movimento lateral da sua cabeça, você atinge com os chifres um personagem que esteja num hexágono adjacente ao seu ou no mesmo hexágono.

Custo: nenhum

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: um.

Carga (2)

Pré requisitos: Esportes 2, Chifres

Baixar a cabeça... mirar... correr... marrar. Um movimento simples, como o conhecido movimento dos touros em uma arena, ou do carneiro na montanha. Este é um movimento perigoso, pois uma vez que você o comece, não está em condições de ver que de para-lo (pois com sua cabeça baixa você não é capaz de enxergar em frente) e, mesmo que o con seguisse, seria impossível deter-se depois de tomar embalo. Como provam os touros em uma arena espanhola, você fica especialmente vulnerável. Mas em compensação, quando acerta o golpe...

Custo: nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: +1 .

Sistema: quando um jogador declara este ataque, ele não pode trocá-lo caso seja interrompido, nem mesmo gastando um ponto de força de vontade. O personagem precisa estar a pelo menos dois hexágonos do seu alvo para poder usar este movimento (é necessário espaço para tomar embalo) . Personagens atingidos por este ataque, se sofrerem dano, ficam atordoados (dizzy) e são empurrados um hexágono para trás.

Garras (+3)

Possuído por: híbridos de qualquer animal que possua garras (carnívoros, aves de rapina, tamanduás, etc.)

Garras. Cinco faquinhas a mais em cada mão. E nos pés.

* dificuldade +1 para movimentos delicados dos dedos (ex. digitar algo no computador, tocar piano, etc.).

Garrada:

Você tem as faquinhas. Use as faquinhas.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +0.

Garras retráteis (+4)

Possuído por: híbridos de felinos (exceto guepardos)

Garras. Cinco faquinhas a mais em cada mão. E nos pés. E elas podem ser escondidas nos dedos, sendo mantidas especialmente afiadas...

Garrada:

Suas faquinhas são ainda mais afiadas.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +0.

Manobras especiais para garras

Pounce (2) (tradução do livro do jogador)

- Pré requisitos: Esportes 3, Jump, Garras ou Garras retráteis

Você se agacha, e então explode em um poderoso pulo sobre sua presa. A ferocidade desta manobra muitas vezes surpreende seus oponentes. Lutadores veteranos recebem uma dica pelo rugido surdo que emana da sua garganta enquanto você se concentra e m seu pulo.

Sistema: o híbrido se joga contra seu oponente. Esta é considerada uma manobra aérea e pode ser usada para esquivar-se de projéteis. O lutador aterrissa sobre seu oponente, e se a manobra causar dano o oponente sofre um knockdown.

Custo: 1 força de vontade

Velocidade: -1

Dano: +2 (garras), +3 (garras retráteis)

Movimento: +4

Ataque da leoa (2)

- Pré requisitos: Apresamento 3, Chute 1, Jump, **Garras retráteis.**

As garras do pé também são bastante úteis, e usá-las é quase instintivo. Na verdade foi mais difícil aprender a controlar seus instintos para não rasgar o ventre do seu adversário do que aprender esta manobra em si.

É uma manobra simples. Você salta sobre o seu adversário, cravando suas garras dianteiras para se segurar. Então, usando suas pernas como poderosas alavancas, você começa a rasgar com as garras traseiras. Esta é uma manobra de apresamento sustentado. Para usar esta manobra, você, obviamente, precisa estar descalço.

Custo: 1 força de vontade

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: +0

Gato Acuado (2)

- Pré requisitos: Bloqueio 3, Chute 1, **Garras retráteis**

Se você segurar um gato com o abdômen para cima, suas patas traseiras começam instintivamente a mover-se, exteriorizando as garras para rasgar o braço que o segura. Mesmo que o gato esteja apenas brincando, é provável que você termine com alguns arranhões. Se você tentar segurar um gato mal humorado, então, certamente o verá torcendo o corpo em posições impossíveis e ainda assim usando as garras traseiras como uma arma letal. Agora, se o “gato” é do tamanho de um ser humano, como é o seu caso, e tentam segurá-lo do lado errado...

Para usar esta manobra, você também precisa, óbvio, estar descalço

Custo: 0

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

Sistema: esta manobra só pode ser usada quando o personagem é capturado por uma manobra de apresamento (neste caso é necessário deixar o outro personagem atingi-lo primeiro) ou apresamento sustentado, desde que a manobra de apresamento não segure o híbrido pela base das costas nem esteja segurando ambas as pernas. O híbrido causa dano no adversário **enquanto** está sendo segurado. Segurar o híbrido pela frente ou pelo pescoço, braços ou ombros não impede o personagem que está segurando de ser atingido (como qualquer um que já tentou vacinar um gato descobre).

Abraço do Tamanduá (3)

- Pré requisitos: Apresamento 2, Garras ou Garras retráteis

Do mesmo modo que um urso ou tamanduá, você espera seu oponente com os braços abertos, como se fosse lhe dar um abraço. Quando o “abraça” porém, você finca suas garras em suas costas, o aprisionando. Se seu inimigo se debater, suas garras apenas se cravam melhor em suas costas. Se ele não se debater, ainda assim o dano que você faz é tremendo, pois retira suas garras em um movimento contínuo, escorregando os braços para os lados.

Custo: nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4 (garras), +5 (garras retráteis)

Movimento: Nenhum.

Pulo do Feneco (5)

- Pré requisitos: Esportes 3, Chute 1, Jump, Garras ou Garras Retráteis

Um pulo para cima, com uma queda controlada sobre a cabeça da presa, as garras em riste e as pernas semi encurvadas. Assim a presa é atingida, as garras das patas dianteiras se cravam em seu pescoço, enquanto as pernas do caçador empurram o corpo da presa para trás, em um movimento extremamente rápido. O caçador cai então, sobre as duas patas traseiras, e encara sua presa caída, sua cabeça em um ângulo que seria impossível se ela estivesse viva. Esta era a manobra original, em que fenecos e servais quebram a coluna de sua presa num único e rápido bote, mas esta é uma luta em arena, e você é um híbrido honrado. Para não matar seus oponentes, você aprendeu a diminuir a força que usa, a cravar suas garras no ombro de seu oponente, não no pescoço. Isso torna seu salto um mais lento, enquanto você tenta refrear seus instintos, mas você não quer ficar conhecido como assassino. Seus amigos que o viram caçando e usando essa manobra da forma original ficaram com um certo medo...

Esta é uma manobra aérea.

Versão arena

Custo: 1 força de vontade

Velocidade: +0 (*lembre-se de mirar no ombro... lembre-se de mirar no ombro!*)

Dano: +3 (garras), +4 (garras retráteis)

Movimento: -1

Sistema: caso esta manobra cause dano, o oponente sofre um knockdown.

Versão caçada-usar esta manobra em arena faz o híbrido perder 2 pontos de honra.

Custo: nenhum

Velocidade: +2

Dano: +4 (garras), +5 (garras retráteis)

Movimento: -1

Sistema: caso esta manobra cause dano, o oponente sofre um knockdown. Caso o dano provocado por esta manobra seja de 4 ou mais, a coluna vertebral da presa se quebra, o que deixa o oponente ou morto ou tetraplégico.

Dentes Cortantes (+3)

**Possuído por: (incisivos) híbridos de roedores e de equinos
(caninos) híbridos de primatas, pinípedes (focas e semelhantes), marsupiais, carnívoros
(outros) híbridos de crocodilianos, lacertídeos e peixes cartilagosos (tubarões e raias)**

“Old shark has
pretty teeth, dear,
and he keeps a
smile pretty wide.
Only a jack-knife
has Mack Gear, dear
and he keeps it
hidden away...” (*Ballad of Mack the knife*)

Você tem os dentes afiados como os do velho tubarão. E não tem medo nenhum de usá-los.

Mordida(0):

Pré requisitos: Dentes cortantes

Bem, é simples. Abre a boca, encoste, cerre os dentes. Caso você queira ser mau, puxe.

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: -1

Ripping Bite (2) (traduzida do livro do Jogador)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Mordida.

Lutadores híbridos de anima is muitas vezes usam suas mandíbulas como armas. O lutador abocanha o membro que deseja enfraquecer e então tenta rasgar os músculos e ligamentos. É por causa desta manobra (e outras como ela) que os híbridos animais são desprezados, dentro e fora dos torneios.

Sistema: o lutador salta e indica qual membro quer golpear. Sucesso inflige dano e faz com que o alvo receba uma penalidade de -1 tanto em Força como em Destreza pelo resto do combate. Essa manobra pode ser usada várias vezes, enfraquecendo assim ainda mais o oponente.

Custo: 1 força de vontade

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: um

Tearing Bite (2) (traduzida do Livro do Jogador)

Pré-requisitos: Apresamento 2, Esportes 2, Mordida

Essa manobra é semelhante à “Head Bite”, descrita no livro básico, com a diferença de que, enquanto o lutador crava seus dentes no pescoço do oponente, ele também se apóia na vítima, jogando-a para trás.

Sistema: depois de causar dano, o híbrido atira seu oponente para a direção oposta à que ele está olhando. A vítima é jogada por um número de hexágonos que equivale à força do híbrido -1.

Custo: 1 chi

Velocidade: +1

Dano: + 4

Movimento: um.

Jaw Spin (3) (traduzido do livro do jogador)

Pré requisitos: Apresamento 4, Esportes 3, Tearing Bite.

Verdadeiramente uma estratégia terrível. O lutador se agacha como se estivesse preparando uma manobra de bloqueio e espera pelo ataque de seu oponente. Quando o ataque é feito, o híbrido salta, agarrando o braço da vítima em sua mandíbula e sacode o oponente.

Sistema: para ter sucesso, o híbrido precisa permitir que o ataque mais lento o atinja. Se a manobra do oponente é mais rápida, esta manobra não funciona. Uma vez que a pancada tenha sido dada (assumindo que o híbrido não esteja atordoado — Dizzy— e ainda de pé), o híbrido executa o Jaw Spin.

Custo: 1 chi

Velocidade: +1

Dano: +5

Movimento: nenhum.

P.S.: algumas destas manobras utilizavam a quantidade de pontos no antecedente “híbrido animal” ao invés das técnicas respectivas, para calcular o dano das manobras. Uma vez que, tendo a vantagem, o híbrido teoricamente já tem todas as modificações que necessita para usar a manobra, e que o sistema de vantagens/desvantagens faz com que não seja diretamente proporcional o quanto o híbrido é animalesco com quantas bolinhas possui no antecedente, essa parte das regras foi omitida.

Mandíbula de carnívoro (+4)

Possuído por: híbridos de carnívoros, crocodilianos, lacertídeos e peixes cartilagosos

Seu sorriso ostenta os grandes caninos de um lobo ou um tigre (ou o sorriso composto de tubarões), e sua mandíbula é um tanto diferente da mandíbula humana (você possui a peculiaridade “focinho”). Você sabe que pode travá-la, fechando-a como uma armadilha mortal, da qual é impossível fugir sem que um belo pedaço de sua presa fique dentro de sua boca.

Mordida(0):

Pré requisitos: Mandíbula de Carnívoro

Bem, é simples. Abre a boca, encoste, cerre os dentes. Caso você queira ser mau, puxe.

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: -1

Ripping Bite (2) (como descrito anteriormente)

Tearing Bite (2) (como descrito anteriormente, com uma exceção)

Custo: nenhum (sua mandíbula se trava automaticamente, sem que você precise de esforço adicional para isso, o que facilita a manobra)

Jaw Spin (3) (como descrito anteriormente, com uma exceção)

Custo: nenhum (sua mandíbula se trava automaticamente, sem que você precise de esforço adicional para isso, o que facilita a manobra)

Mordida travada (3)

Pré requisitos: Apresamento 3, Mandíbula de carnívoro.

Tudo o que você precisa é morder o oponente (num membro, no tórax, no pescoço... onde você quiser e conseguir). Ao fazer isso, você desliza um pouquinho sua mandíbula, e, sem nem precisar fazer força, você a trava (esse travamento é feito pelo formato do osso, não por força muscular) e, ato contínuo, deixa o corpo cair, desequilibrando também o seu oponente. Pronto. Caso a vítima tente se soltar se debatendo, ela recebe dano equivalente à força dela (vítima) +3 por turno. O ser mordido só consegue se soltar se debatendo se a sua mandíbula se fechar completamente, arrancando um naco de carne. Esta manobra é um apresamento sustentado.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: um

O melhor jeito de se soltar é golpear o focinho do ser que está mordendo, o que o faz instintivamente abrir a boca.

Bico Cortante (+2)

Possuído por: híbridos de aves de rapina e de psitacídeos.

Uma águia real pode matar um cavalo com uma única bicada bem dada. Uma arara consegue partir com facilidade uma tora de madeira de três centímetros de diâmetro. Você não simplesmente tem um bico, você tem um destes bicos.

Bicada (0):

Pré requisitos: Bico Cortante

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: -1

Ventosas (+1)

Possuído por: híbridos de pererecas

Como uma perereca, você possui ventosas em cada um dos seus dedos. Isso torna a suas mãos e pés um tanto estranhos, pois suas pontas dos dedos têm o triplo do tamanho das pontas dos dedos de uma pessoa normal, e são circulares, mas em compensação você é capaz de grudar-se mesmo em superfícies verticais (ou no teto), tornando escalar brincadeira de criança.

* -4 na dificuldade para qualquer escalada, exceto quando escalando grades.

Cauda prênsl (+1)

Possuído por: híbridos de primatas inferiores e de lemures.

Caudas por vezes também são úteis como mãos o seriam.

* você pode segurar coisas tão facilmente com sua cauda como o faz com as mãos.

* -2 na dificuldade para qualquer escalada.

Cauda massiva (+3)

Possuído por: híbridos de crocodilianos, lacertídeos e cangurus

Ao invés de seu cóccix ser um pequeno ossinho atrofiado como o da maioria dos seres humanos, ele se estende em várias vértebras, com musculatura pesada, lhe dotando de um quinto “bastão” com o qual acertar seus adversários. Você não apenas possui uma cauda. Ela é uma verdadeira arma.

Além disso, você aprendeu que, para um bípede, uma cauda pode ser muito útil. Você consegue apoiar seu peso em sua cauda, e levantar-se com um simples movimento dela, mais rápido do que a maioria das pessoas conseguiria.

Kippup (0 para quem possui esta vantagem)

Ao invés de levantar-se com um movimento de pernas, o híbrido se levanta com um movimento de cauda. No mais, a manobra é idêntica à do livro básico.

Tail Slash (0) (traduzido do livro do jogador)

Pré requisitos: Cauda Massiva

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

Upper Tail Strike (3) (traduzido do livro do jogador)

Pré requisitos: Esportes 3, Cauda Massiva

Com um movimento de quadris, o personagem joga sua cauda, atingindo a cabeça do oponente diretamente à sua frente. A ferocidade deste ataque normalmente surpreende adversários, especialmente aqueles acostumados a vigiar apenas as mãos, pés e olhos de um oponente.

Sistema: este ataque usa os modificadores abaixo. Oponentes em manobras aéreas ou saltando sofrerão um knockdown se sofrerem dano.

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +1

Tail Sweep (2) (traduzido do livro do jogador)

Pré requisitos: Esportes 1, Upper Tail Strike

Se agachando junto ao chão e girando, o lutador pode golpear com sua cauda. A cauda gira em um círculo, esmagando os pés de todos os personagens nos hexágonos em torno do lutador. Todos os alvos sofrem dano e um knockdown. Como esta é uma manobra de agachamento, nenhum personagem que esteja pulando ou em uma manobra aérea será atingido.

Sistema: qualquer um nos seis hexágonos que cercam o atacante será atingido e (se sofrer dano) receberá um knockdown. Isso inclui aliados do lutador que se aproximem demais enquanto o Tail Sweep estiver sendo usado. Tail Sweep é uma manobra de agachamento.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: nenhum

Dragon's tail (3) (traduzido do livro do jogador)

Pré requisitos: Esportes 4, Upper Tail Strike, Cauda Massiva

Esta manobra é similar à Upper Tail Strike, mas é mais difícil de controlar e requer maior força e coordenação para fazê-la. O lutador se inclina para a frente como se estivesse se preparando para um poderoso uppercut. Então ele joga seu peso na outra direção, enquanto gira a parte inferior de seu corpo para estalar a cauda para a frente. Usando pura força bruta e momento, o lutador estala sua cauda contra a parte de cima do corpo do alvo.

Sistema: O alvo sofre um knockdown se estiver em uma manobra aérea; se não, um alvo no chão que sofra dano por esta manobra irá ser empurrado um hexágono para trás.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: -2

Typhoon Tail (3) (traduzido do livro do jogador)

Pré requisitos: Esportes 3, Tail Sweep, Jump

O Typhoon Tail parece ter sido inspirado pelo Hurricane Kick usado pelos praticantes de Karate Shotokan. O lutador usa os músculos de suas pernas para se propelir no ar. Enquanto desce, rodopia — encolhendo suas pernas junto ao corpo e permitindo a sua cauda se estender em um círculo ao seu redor. Ele então angula sua descida para golpear a cabeça de seu oponente.

Sistema: o jogador inicia o Typhoon Tail fazendo o seu movimento. Enquanto se move, o personagem está no ar, e não pode ser atingido por projéteis. Qualquer oponente no hexágono final do movimento será atingido pelos joelhos do adversário e receberá dano com +5 de modificador. Esse oponente é também lançado para trás um hexágono, na direção oposta à que o atacante veio.

Nesse momento todos os lutadores nos hexágonos adjacentes, incluindo o que acaba de ser atingido, são atingidos pela cauda giratória, e lançados um hexágono para longe do atacante. O modificador de dano para este segundo ataque é +2.

Custo: 1 chi + 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +5 (hexágono central), +2 (hexágonos adjacentes)

Movimento: +1

Couraça (+2)

Possuído por: híbridos de crocodilianos

Você possui escamas que deixam sua pele mais resistente que o normal, uma verdadeira couraça, amortecendo os golpes que são lançados contra você. Isso não o protege de facas ou outros instrumentos cortantes, pois qualquer pessoa esperta lembra de acertar com a lâmina na junção de suas escamas, mas punhos e pés são grandes demais para poderem ser mirados na linha divisória entre cada uma de suas escamas.

* Vigor +1 para resistir a trauma (pancada física).

Carapaça (+4)

Possuído por: híbridos de tatus, pangolins e quelônios (tartarugas)

Você possui uma carapaça, como uma tartaruga, um tatu ou um pangolim. Ela é extremamente resistente, e você mal sente golpes que a atingem. Você pode também recolher-se para dentro dela, numa posição extremamente defensiva. É uma atitude um tanto covarde de se tomar em arena, mas por vezes lhe dá um respiro necessário.

* a carapaça possui uma resistência a dano equivalente a vigor +3.

* A carapaça protege, durante todo o tempo as costas, os ombros e o abdômen (btw, a carapaça NÃO protege a região pélvica.).

* híbridos de tartarugas são incapazes de dobrar o torso, sendo, portanto, incapazes de aprender qualquer manobra que exija “arquear as costas” ou “dobrar-se sobre o abdômen”. Quando sofrem knockdown, demoram um turno a mais para se levantarem.

Esconder-se (0):

Pré requisitos: carapaça

Esta manobra, quando feita em arena, faz o híbrido perder 1 ponto temporário de glória.

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: especial

Movimento: nenhum

Sistema: o híbrido se oculta dentro da carapaça, estendendo a proteção desta para todo o seu corpo. Híbridos de pangolins se enrodilham em uma bola de espinhos e tentar socá-los ou chutá-los provoca dano no atacante equivalente à força deste +1.

Retirada estratégica (0):

Pré requisitos: carapaça. **Apenas para híbridos de tartaruga.**

Custo: nenhum

Velocidade: +2

Dano: especial

Movimento: nenhum

Sistema: o híbrido de tartaruga esconde a cabeça, ou qualquer um dos membros dentro da carapaça, sem esconder-se completamente, estendendo a proteção da carapaça para a parte do corpo escondida. Quando usada em arena esta manobra costuma provocar risos na platéia (especialmente quando uma parte do corpo do híbrido desaparece segundos antes do golpe adversário atingi-la. Ou quando o público assistiu “Tartarugas Ninja” demais), mas não faz o híbrido perder glória.

Acúleos (+5)

Possuído por: híbridos de ouriços e porco-espinhos

Suas costas estão recobertas por espinhos, da sua nuca até quase as suas pernas. Os espinhos são cada um do tamanho de um pequeno punhal, e têm a tendência desagradável de quando fincados na carne de alguém arrancarem nacos de carne quando se tenta arrancá-los sem cuidado (são espinhos, não lâminas).

* Qualquer golpe que acerte suas costas provoca dano no atacante equivalente à força deste +2.

* Sempre que um ataque atingir os espinhos, deve ser rolando um dado (d10). O número rolando, menos o vigor do atacante, equivale ao número de espinhos que se fincaram no atacante. O 0 equivale a zero, não a dez.

* Retirar os espinhos provoca dois dados de dano (ignorando o vigor) por espinho, a não ser que sejam retirados com cuidado (por um médico ou alguém experiente em retirá-los).

* O número de espinhos é finito, mas eles são muitos e crescem de volta, com o tempo. Portanto, a menos que o híbrido esteja enfrentando um exército ou algo assim, ele nunca fica sem espinhos.

Enrodilhar-se (0):

Pré requisitos: Acúleos

Esta manobra, quando feita em arena, faz o híbrido perder 1 ponto temporário de glória.

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: especial

Movimento: nenhum

Sistema: o híbrido se enrodilha, se transformando numa bola de espinhos. Qualquer tentativa de socá-los, chutá-los ou agarrá-los enquanto estão enrodilhados provoca dano no atacante equivalente à força deste +2, e há a possibilidade de espinhos se fincarem no atacante (veja acima).

O atacante pode tentar aproximar-se dos espinhos com cuidado e empurrar o híbrido (como gatos fazem com ouriços), dando-lhe impulso e fazendo-o rodar como se ele realmente fosse uma bola. Isso deixa o híbrido atordoado (dizzy) e o obriga a sair da posição defensiva. Esse pequeno truque é uma ação com velocidade -3 (você não quer se apressar e encher sua mão de espinhos, quer?).

Salto espinhoso (5):

Pré requisitos: Esportes 4, Jump, Acúleos

Uma combinação sádica. O híbrido salta sobre seu oponente, se enrodilhando no ar, e caindo sobre seu alvo na forma de uma bola de espinhos.

Custo: 1 chi + 1 força de vontade

Velocidade: +0

Dano: +1, especial

Movimento: +0

Sistema: este ataque não pode ser bloqueado, apenas esquivado (com Jump, Esquives, Movimento ou equivalente). Se o oponente receber dano, devem ser rolados 2d10. A **soma** do resultado conseguido, subtraída do vigor do alvo, é o número de espinhos que se fincou no oponente (0 é considerado zero, não dez). Caso se tente interromper este ataque com outra manobra de ataque (por exemplo,

um louco tenta dar um Dragon Punch na bola de espinhos que está vindo em sua direção) o dano do ataque do oponente é recebido por **ambos** os lados, e o oponente continua recebendo 2 d10 de espinhos. Esta é uma manobra aérea.

Patágio (+4)

Possuído por: híbridos de morcegos, esquilos voadores e lagartos voadores.

Como um morcego, um esquilo voador ou um lagarto voador, você possui uma membrana que forma uma verdadeira asa entre seu braço e seu corpo. Você pode usar essa membrana para planar, o que faz com que você jamais sofra dano por quedas, e possa percorrer alguma distância no ar se lançar-se de uma altura razoável (você é capaz de planar por uma distância igual ao dobro da altura da qual se lançar). Apesar de morcegos serem capazes de voar, seus híbridos não são, pois são pesados demais para isso.

Para ser capaz de controlar a direção em que plana, você necessita da peculiaridade “cauda”.

* você pode planar. A distância pela qual você plana equivale ao dobro da altura da qual você se lançar.

* você não sofre dano por quedas (a menos que esteja inconsciente ou amarrado, ou por algum outro motivo não possa usar seu patágio).

Salto planado (0)

Pré-requisitos: Esportes 2, Jump, Patágio ou Asa

Custo: nenhum

Velocidade: +2 (porque você está freando a queda)

Dano: nenhum

Movimento: = ao dobro de sua característica esportes.

Sistema: Salto Planado não pode ser combinado com nenhuma manobra que utilize os braços. Obviamente, esta é uma manobra aérea.

Asas (+4)

Possuído por: híbridos de aves (exceto ratitas, penguins e kiwis)

Você possui asas. Você não tem um par de membros extras como uma figura de um anjo. Ao contrário, suas asas são os seus próprios braços, e suas mãos (com apenas três dedos, como as mãos de uma ave cigana) se situam na própria asa. As asas lhe permitem planar, da mesma forma que o patágio, mas não são uma membrana, e sim formadas por gigantescas penas.

Você obrigatoriamente possui a peculiaridade “penugem”.

Para ser capaz de controlar a direção em que plana, você necessita da peculiaridade “cauda”.

Asas são necessárias para jogadores que queiram comprar Vôo.

* você pode planar. A distância pela qual você plana equivale ao dobro da altura da qual você se lançar.

* você não sofre dano por quedas (a menos que esteja inconsciente ou amarrado, ou por algum outro motivo não possa usar suas asas).

* Você dá -2 de dano em qualquer soco que usar (pois seus braços são um tanto “mal adaptados” para dar socos)

Salto planado (0)

Pré-requisitos: Esportes 2, Patágio ou Asa, Jump

Custo: nenhum

Velocidade: +2 (porque você está freando a queda)

Dano: nenhum

Movimento: = ao dobro de sua característica esportes.

Sistema: Salto Planado não pode ser combinado com nenhuma manobra que utilize os braços. Obviamente, Salto planado é uma manobra aérea.

Desvantagens:

Aparência Animalésca (-2)

Possuído por: qualquer híbrido animal.

Alguns híbridos, apesar de suas características animais, ainda são elegantes, ou de aparência nobre, ou, pelo menos, não fazem as criancinhas saírem gritando pela rua quando os vêem. Você não tem essa sorte. Sua aparência é mais animal que humana, mais que isso, é monstruosa, e é difícil para você convencer as pessoas de que você é um ser inteligente. Sua simples aparência pode ser suficiente para chamarem a polícia, caso você não esteja trancado em uma jaula, ou ao menos usando uma coleira (e seguro por alguém de aparência bem forte).

* aparência 0

* +3 de dificuldade em qualquer teste social (menos intimidação) com estranhos

* +1 dificuldade em qualquer teste social mesmo com conhecidos e amigos. A tendência deles é esquecerem que você é um ser humano inteligente e o tratarem como um bichinho de estimação.

* -2 dificuldade em rolagens de intimidação.

Cascos (-4)

Possuído por: híbridos de equídeos, cervídeos, bovídeos, girafídeos, etc.

Ao invés de mãos, você possui cascos. Você é incapaz de manipular qualquer coisa com eles, exceto da forma mais desajeitada, incapaz de segurar coisas, e incapaz de fazer aquele milhão de pequenas coisinhas para as quais uma mão é necessária. Seus cascos tomam seus socos um tanto mais duros, mas isso é um consolo tênue.

* você é incapaz de manipular objetos.

* você é incapaz de executar qualquer manobra especial que necessite que as mãos segurem algo ou de mãos espalmadas ou de movimentos dos dedos.

* +1 no dano de socos.

Modificações nos Sentidos

Muitos animais têm sentidos mais aguçados (ou menos) que o homem. As modificações a seguir refletem isso

Vantagens:

Faro apurado (+1)

Possuído por: qualquer híbrido, exceto os de aves (a não ser urubus)

Seu olfato é muito mais apurado que o de um ser humano, você se orienta por um mundo de cheiros, não apenas de cores e formas e sons.

* -2 dificuldade de qualquer rolagem de percepção por odor.

* -3 no caso de híbridos de canídeos.

Audição apurada (+1)

Possuído por: híbridos de aves, herbívoros, lagomorfos, roedores, felinos e canídeos

Sua audição é muito mais apurada que a de um ser humano, e você vive em um mundo onde os sons tem suprema importância.

* -2 dificuldade de qualquer rolagem de percepção por ruído

Audição de Coruja (+3)

Possuído por: híbridos de coruja

Sua audição não só é mais apurada que a de um ser humano. Você é capaz de se orientar por ela tão facilmente quanto uma pessoa que enxergasse a cena. Uma luta só é “às cegas” para você se houver absoluto silêncio, além de escuridão, pois você consegue planejar seus ataques com exatidão apenas pelos ruídos que ouve.

* -4 dificuldade de qualquer rolagem de percepção por ruído

Visão Noturna (+2)

Possuído por: híbridos de animais noturnos

Seus olhos estão adaptados para a escuridão. Caso haja luz que seja tão tênue como a das estrelas brilhando no céu, isso já é suficiente para você orientar-se. Você jamais está em uma luta às cegas, a menos que a escuridão seja total.

Seus olhos brilham averdeados ou amarelados no escuro, e você deveria comprar a peculiaridade “olhos exóticos”.

Visão aquática (+1)

Possuído por: híbridos de crocodilianos

Você é capaz de ficar semi-submerso, com seus olhos meio a meio na linha d'água, e observar ao mesmo tempo o mundo aquático e o terrestre. Isso é especialmente útil quando você precisa se esconder.

Seus olhos são divididos por uma linha em seu meio, e lembram os de um réptil. Você deveria comprar a peculiaridade “olhos exóticos”.

Visão de águia (+1)

Possuído por: híbridos de aves de rapina

Sua visão é apurada como a de uma águia ou falcão. Você consegue distinguir um ratinho no chão a trezentos metros de altura.

* -1 na dificuldade de testes de percepção por visão.

Desvantagens:

Acromatopsia (-1)

Possuído por: qualquer híbrido, exceto os de aves

A maioria dos animais é incapaz de distinguir cores. Você não é exceção. Seu mundo é todo em preto e branco e tons de cinza, e o conceito de “cores” lhe é estranho.

Modificações internas

Modificações internas são as modificações que tornam diferenciado o próprio metabolismo dos híbridos em relação ao metabolismo de um humano normal. Para ter qualquer uma delas, é necessário no mínimo três pontos no antecedente “híbrido”, pois elas são muito mais extensas do que as externas, modificando não só a aparência, mas todo o equilíbrio do organismo.

Vantagens:

Respiração aviária (+3)

Possuído por: qualquer híbrido de ave

Aves possuem um sistema respiratório mais eficiente do que o de mamíferos. Em mamíferos, a estrutura que retira o oxigênio do ar é o alvéolo, uma estrutura de fundo cego, o que obriga o ar a entrar e voltar pela mesma rota, e só aproveita o oxigênio numa pequena parte do trajeto. Em aves há capilares aéreos, que seguem paralelos com os capilares sanguíneos, e o ar, ao invés de seguir uma rota de “vai e volta”, segue uma rota de fluxo único e contínuo. Isso permite aproveitar muito melhor o oxigênio do ar.

Parece pouca coisa, mas não é. O “cansaço” que uma pessoa sente após exercício físico é causado pelo ácido láctico que se acumula nos músculos quando eles trabalham sem oxigênio. Ou seja híbrido demora **muito** mais para ficar fatigado. Mesmo as lutas mais longas parecem um passeio no parque, e as maiores altitudes não chegam a incomodá-lo.

O híbrido com este tipo de sistema respiratório possui um pulmão rígido, não tem diafragma e possui sacos aéreos, como uma ave. Isso torna seus movimentos respiratórios um pouco diferentes do normal, e se atingido numa das áreas sob as quais há sacos aéreos (dois sob o pescoço, dois no tórax, dois nas costas e um abdominal), ouve-se um som “oco”, o que permite identificar os híbridos com esta vantagem.

Há três desvantagens neste tipo de sistema respiratório. Como a respiração é feita totalmente pelo movimento das costelas, a fratura de uma delas é bem mais grave do que o ferimento similar em um humano comum (duas ou três costelas fraturadas podem significar morte por sufocamento, se a pessoa não for atendida por um médico). Além disso, quando o movimento do tórax é impedido a respiração também o é (aumentando o dano de manobras de apresamento). Além disso, assim como o oxigênio é melhor absorvido, qualquer veneno inalado também é (não é à toa que criavam canários nas minas de carvão), provocando mais dano do que o normal.

Essa vantagem é necessária para que o híbrido de ave possa voar.

* menor cansaço: +3 vigor para não ficar cansado

* resistência prolongada ao esforço: +1 velocidade em todas as manobras em lutas longas.

* insensível a altitude: +1 velocidade em todas as manobras em arenas localizadas em grandes altitudes, quando a luta for contra street fighters que não estejam acostumados a essa arena.

* sufocado em manobras que prendam o tórax: +1 dano/turno quando vítima de manobra de apresamento que pressione o tórax.

* sensível a venenos inalados: +2 na dificuldade do teste de vigor para resistir.

Coração equino (+1)

Possuído por: híbridos de equinos, híbridos de raíças (avestruzes, emas e casuares)

Cavalos, zebras e outros equinos possuem um coração mais resistente e eficiente que o humano, capaz de aguentar maior esforço e de reagir com maior rapidez à demanda do organismo, o que lhes permite correr com maior velocidade e por mais tempo do que um humano jamais seria capaz. Alguns híbridos de equinos tem um sistema cardíaco e de irrigação dos músculos da perna similar, o que lhes permite mover-se invulgarmente rápido.

* carta de movimento: +4 velocidade, 0 dano, +5 movimento.

* bônus de +2 vigor para manter-se correndo.

Coração reptiliano (+3)

Possuído por: qualquer híbrido de réptil.

O coração e o sistema vascular de um réptil são diferentes dos de um mamífero. Ao invés das câmaras do coração serem completamente separadas entre si, há uma abertura entre o ventrículo direito e o esquerdo, a qual permite que a circulação menor (entre o coração e o pulmão) não seja feita quando o réptil está prendendo a respiração. As artérias e veias também são adaptáveis, aumentando a circulação nos tecidos que precisam de mais oxigênio (como o cérebro) e a diminuindo nos tecidos que podem passar sem ele por algum tempo (como o fígado), sempre que a respiração é suspensa. Mesmo o metabolismo de algumas partes do organismo diminui, se adaptando à falta de oxigênio. Isso permite que o híbrido passe períodos incríveis sem respirar.

Em condições de extremo frio, este sistema cardíaco é uma faca de dois gumes. Por um lado o híbrido se torna letárgico, mais lento. Por outro, ele não sofre dano pelo frio, podendo ficar a temperaturas de -20°C por até 4 dias, sem problemas (em comparação: um ser humano normal aquece cerca de 2 horas nessa temperatura sem proteção).

Híbridos com esta modificação possuem a pele fria ao toque, por serem pecilotérmicos (sua temperatura depende da temperatura ambiente).

* capaz de permanecer até 12h sem a necessidade de respirar (híbridos de tartarugas aquáticas: até 48h)

* letárgico em baixas temperaturas (-2 velocidade)

* não sofre dano por frio (golpes de gelo causam letargia por um número de turnos igual ao que causariam de dano)

Esqueleto de paquiderme (+3)

Possuído por: híbridos de paquidermes.

Rinocerontes, elefantes e hipopótamos adaptaram seu esqueleto para ser extremamente resistente e aguentar seu peso. Híbridos destes animais por vezes tem ossos como os deles. Isso lhes dá uma aparência atarracada, especialmente pela espessura dos ossos dos braços e pernas, mas em compensação seus ossos são extremamente resistentes e difíceis de serem quebrados, resistindo a quase qualquer pancada.

* vigor +3 (podendo ultrapassar 5)

* aparência -1 (máximo 3)

Quilha (+2)

Possuído por: híbridos de aves

A quilha é o osso das aves que corresponde ao esterno dos mamíferos. É uma das adaptações que permite a uma ave voar, juntamente com a poderosa musculatura peitoral e a rigidez de algumas vértebras da coluna vertebral, que são fundidas entre si para formarem um eixo que possa ser erguido pelas asas.

Mesmo que o híbrido não tenha asas, porém, a quilha fornece uma grande vantagem: pelo formato de seu osso, ela permite que a musculatura sobre ela tenha uma inserção mais firme, e assim possa fazer maior esforço. A aparência de um híbrido com quilha é estranha, pois seu tórax é mais afunilado, ao invés de achatado, mas a força que um deles possui nos braços é bem maior do que a força de uma pessoa comum. Essa vantagem é necessária para jogadores que pretendam comprar vôo.

* +1 de dano em todos os golpes que usem os braços.

Musculatura de beija-flor (+4)

Possuído por: híbridos de beija-flor

Os pequenos beija-flores parecem delicados e frágeis, mas por trás desta aparência inocente se escondem os músculos mais eficientes dos animais vertebrados. Enquanto uma dessas pequenas jóias vivas paira no ar, ela está batendo suas asas mais de 160 vezes por segundo, um feito que nenhum outro vertebrado seria capaz de fazer. Em compensação, o beija-flor necessita de muita energia para manter essa atividade muscular, o que o obriga a passar praticamente todo o seu tempo acordado se alimentando.

Híbridos de beija-flor com esta vantagem possuem músculos como o de suas contrapartes aves. Não chegam a ser capazes de pairar no ar, mesmo que consigam voar, pois seu peso é muito grande para tais feitos, mas seus músculos são capazes de muito mais do que aparentam, e a velocidade de seus movimentos é simplesmente incrível. Porém eles precisam de mais energia que uma pessoa normal para manterem-se, o que se reflete num apetite exagerado, especialmente por doces, e numa fragilidade bem maior aos danos pela fome.

Músculos de beija-flor podem ser comprados ao invés de “quilha” para personagens que queiram comprar “vôo”.

* +2 de dano em todos os golpes que usem os braços.

* Velocidade +3

* Apetite aumentado, especialmente por doces.

* Falta de alimento causa 2 níveis de dano agravado por dia.

Saltador (+2)

Possuído por: híbridos de cangurus, fenecos, gerbils, lagomorfos (coelhos e lebres), felinos e cervídeos.

Vários animais possuem adaptações especiais em suas patas traseiras para saltar, sendo capazes de fazê-lo de modo muito mais eficiente que um ser humano. Híbridos destes animais possuem os músculos das pernas e da coluna vertebral adaptados com o os de suas contrapartes animais, conseguindo saltar muito mais alto que humanos comuns.

Isso pode ser uma grande vantagem em uma luta, pois mesmo quando um adversário também é capaz de saltar, muitas vezes ele é incapaz de saltar alto o suficiente para alcançá-lo.

Jump (0)

Você é capaz de saltar 3 metros por cada ponto de esportes que possua (ei, um leopardo salta quinze metros brincando).

Nadador (+1)

Possuído por: híbridos de qualquer animal aquático

Você possui uma série de adaptações que tomam a natação mais fácil. Você possui a peculiaridade “membrana interdigital”, uma pele (ou escamas) lisa e sem pelos, é capaz de respirar como um cachalote, permanecendo até uma hora e meia debaixo d’água (mesmo se não for híbrido de cetáceo) e é capaz de orientar-se perfeitamente dentro d’água (seu vestíbulo é modificado, permitindo que você diga onde é “em cima” e “em baixo” com perfeição. Caso você seja híbrido de cetáceo, você possui sonar. Caso contrário, seus sentidos são simplesmente melhor adaptados para a orientação dentro da água). Seus instintos também lhe ajudam. Mares, rios e lagos lhe parecem uma segunda casa.

* -4 dificuldade em rolagens de natação.

* ambientes submersos não representam nenhuma dificuldade extra para o híbrido, pelo contrário, parecem mais agradáveis que os ambientes secos.

Coice (+4)

Possuído por: híbridos de equinos, bovinos e cervídeos.

Quem já levou um belo coice de um cavalo sabe que ele não é um mero “chute para trás”. As articulações da perna dos equídeos são adaptadas para tomarem essa manobra especialmente rápida e dolorosa. Híbridos de equídeos (e de alguns outros animais) por vezes tem as articulações da perna semelhantes às de sua contraparte animal... tomando seus chutes especialmente dolorosos.

Você deve possuir a peculiaridade “cascos”.

Coice (0)

Pré requisitos: chute 1

Você dá um coice, **com apenas uma perna**, atingindo uma pessoa no hexágono atrás de você.

Custo: nenhum

Velocidade: +1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

Coice Aéreo (4)

Pré requisitos: esportes 4, Chute 3, Jump, Coice

Cavalos de guerra são treinados para atacar junto com seus cavaleiros. Um dos seus mais terríveis ataques é o que conjuga um salto para cima com um tremendo coice para trás, voltando porém as pernas ao lugar a tempo de aterrissarem no chão sem se machucar, atingindo outros cavaleiros montados e os derrubando no chão. Apesar de não ser um cavalo de guerra, você aprendeu a usar esse mesmo salto, atingindo oponentes que estejam atrás de você no ar, com ambas as pernas.

Sistema: Este golpe é uma manobra aérea. Oponentes aéreos sofrem um knockdown se receberem dano desta manobra. Ela atinge oponentes que estejam no hexágono atrás do híbrido.

Custo: 1 força de vontade

Velocidade: +0
Dano: +6
Movimento: -2

Pé prênsil (+2)

Possuído por: híbridos de primatas, lemures e aves.

Alguns animais possuem a mesma habilidade de agarrar coisas com os pés que os seres humanos possuem com as mãos. Híbridos destes animais por vezes também tem a mesma característica.

- * você pode segurar coisas tão facilmente com os pés como o faz com as mãos.
- * bônus de -2 na dificuldade para qualquer escalada.
- * dificuldade -1 para manobras de apresamento (a critério do mestre).

Corcova (+1)

Possuído por: híbridos de camelos e dromedários.

Como um camelo ou dromedário, você tem uma corcunda, na verdade, uma corcova. Seu organismo armazena gordura e nutrientes nela, permitindo que você passe dias sem se alimentar nem beber água, sem que isso lhe seja incômodo.

- * você é capaz de permanecer até 40 dias sem se alimentar ou beber água, sem sentir o mínimo incômodo.

Urêmico(+1)

Possuído por: híbridos de répteis, híbridos de aves.

Répteis, aves e alguns mamíferos ao invés de eliminarem uréia eliminam urato. Isso permite uma grande economia de água pelo organismo, e assim permite que eles passem um longo tempo sem beber água.

- * você é capaz de permanecer até 60 dias sem beber água, sem sentir incômodo.

Adaptações árticas (+3)

Possuído por: qualquer híbrido de animal do ártico

Animais que vivem em ambientes muito gelados, como ursos polares, raposas do ártico, focas, pinguins, etc., se adaptaram ao ambiente gelado modificando sua pele. Ela se tornou negra, para absorver o máximo possível de calor do ambiente, e abaixo dela há uma camada de gordura com centímetros de espessura, que mantém esses animais isolados termicamente do ambiente.

Essas camadas de gordura não dão ao híbrido a aparência “flácida” de uma pessoa obesa normal, pois não estão organizadas como numa pessoa obesa, e a pele do híbrido é adaptada para que essa camada de gordura exista. A camada de gordura serve também como uma armadura natural, amortecendo o impacto de golpes, e tornando mais difícil que cortes atinjam regiões vitais (é necessário cortar até dez centímetros de gordura antes de se conseguir cortar qualquer órgão vital).

- * você não sofre dano por frio.
- * você possui uma armadura natural que adiciona um bônus de +1 ao seu vigor para resistir a golpes e cortes.
- * você se sente desconfortável em qualquer ambiente em que a temperatura esteja acima de 15°C. Em temperaturas muito altas (35°C ou mais) você fica letárgico e ofegante.

Armadura de gordura (+2)

Possuído por: híbridos de hipopótamo

Assim como os animais do ártico, hipopótamos se adaptaram para ter uma verdadeira couraça feita com a camada de gordura de seu corpo. Ao contrário do que acontece com os seres do ártico, porém, essa armadura não mantém o calor corporal. Glândulas sudoríparas modificadas tornam possível ao hipopótamo viver nas altas temperaturas do rio Nilo sem problemas. Esse “suor” parece muito com sangue, o que levou à lenda de que os hipopótamos sangram quando fora d’água.

- * você possui uma armadura natural que adiciona um bônus de +1 ao seu vigor para resistir a golpes e cortes.
- * quando você sua, seu suor é semelhante a sangue na aparência.

Imunidade ao congelamento (+1)

Possuído por: híbridos de peixes do ártico

Peixes do ártico vivem em temperaturas abaixo do congelamento da água, que matariam outros seres vivos, mas não são afetados por elas devido a enzimas especiais em seus corpos. Híbridos destes peixes por vezes também possuem estas enzimas

- * você não sofre nenhum dano por frio.

Bioeletricidade natural (+3)

Possuído por: híbridos de enguias ou poraquês.

Enguias e poraquês são famosos por serem capazes de usar a eletricidade como arma, possuindo órgãos que são verdadeiras baterias elétricas. Híbridos destes animais por vezes também têm estes órgãos.

- * Você pode fazer ataques elétricos, desde que toque em seu oponente em pelo menos dois pontos.

Shock Treatment (2): Assim como ela aparece no livro de Street Fighter.

Desvantagens:

Respiração pisciforme (-7 ou -2)

Possuído por: qualquer híbrido de peixe.

Peixes não possuem pulmões, apenas guelras. Guelras são incapazes de retirar oxigênio do ar, e qualquer um que possua apenas elas é incapaz de permanecer mais do que alguns minutos fora da água. Elas permitem, porém, que se permaneça por tempo indefinido debaixo d’água.

Guelras são, porém um tremendo ponto fraco. Por serem uma delicada teia de capilares necessariamente vasta e exposta e via de regra abundantemente inervada, qualquer ferimento feito nas guelras causa sangramento abundante e dor terrível. Qualquer veneno jogado sobre elas, também, tem efeito mais rápido e normalmente mais letal.

desvantagem -7 (apenas respiração aquática)

desvantagem -2 para híbridos com guelras e pulmões

- * Permitem respiração aquática.
- * Todo dano feito nas guelras é **agravado**.
- * Todo dano feito nas guelras provoca atordoamento (dizzy).
- * Todo veneno jogado sobre as guelras provoca +3 de dano.

Respiração anfíbia (-5)

Possuído por: qualquer híbrido de anfíbios.

Os pulmões de anfíbios (e de peixes pulmonados) são pouco desenvolvidos, rudimentares. Para manter seu corpo oxigenado, boa parte da respiração é feita pela pele. Por isso a pele de um anfíbio precisa ser mantida sempre úmida, o que normalmente acontece porque ela secreta uma camada de muco. Mesmo com o muco, é necessário molhar-se pelo menos duas vezes ao dia, caso contrário mesmo este se resseca. Também não é possível usar nenhuma substância sobre a pele (i.e. sabonete), caso contrário o muco pode ser destruído, e o híbrido se sufoca aos poucos.

A única vantagem desse sistema respiratório é a possibilidade de passar longos períodos submerso, sem sufocar-se (sua pele consegue absorver oxigênio suficiente para o híbrido respirar).

- * Necessário molhar-se pelo menos duas vezes ao dia.
- * Sofre dano extra por ácido e fogo (qualquer golpe baseado em ácido ou fogo dá o dobro de dano).
- * Pele ultra-sensível a produtos químicos.
- * Aparência 0 (feições monstruosas por causa do muco).

Coração elafiano (-3)

Possuído por: híbridos de cervídeos, híbridos de pássaros.

Assim como equinos, os cervídeos possuem um coração capaz de aumentar seu batimento a velocidades incríveis em poucos segundos. Ao contrário destes, porém, seu coração não é resistente, não aguentando manter a velocidade por muito tempo. Isso pode levar a paradas cardíacas quando é necessário manter a velocidade por muito tempo. Aves de pequeno porte sofrem do mesmo mal.

* carta de movimento: +4 velocidade, 0 dano, +5 movimento.

* sempre que o personagem precisar fazer esforço (correr, voar, **lutar**, etc.) por mais que vinte minutos, ele deve fazer um teste de vigor. Caso falhe, ele sofre palpitações e tontura e é **obrigado** a parar, permanecendo imóvel e ofegante por no mínimo cinco minutos. Em caso de falha crítica, o personagem tem um ataque cardíaco. Caso seja atacado e obrigado a mover-se, o personagem faz o teste novamente. Caso tenha nova falha, ele não consegue mover-se, mesmo sendo atacado.

Esqueleto pneumático (-2)

Possuído por: híbridos de aves, exceto os de ratitas (avestruzes, emas e casuares)

Para se poder voar, é necessário se ter o mínimo de peso para o máximo de músculo. As aves conseguiram isso com ossos ocos, chamados de “pneumáticos” por serem preenchidos por ar, não por medula e gordura como os de mamíferos. Esses ossos são bem mais leves, mas em compensação, são também mais frágeis.

Híbridos com ossos pneumáticos possuem ossos como os de uma ave na perna e no braço. Seu peso é bem menor do que o de um ser humano comum (calcule cerca de 30% a menos). Essa desvantagem é **necessária** para que o híbrido de ave possa voar.

* ossos frágeis: vigor -1 (maior possibilidade de quebrar braços e pernas)

Falta de clavícula (-4)

Possuído por: híbridos de equídeos, bovídeos, cervídeos, girafídeos, camélídeos, paquidermes e canídeos.

A clavícula é um osso muito útil, permitindo a rotação dos braços. Entretanto a maioria dos animais não possui esse osso, que nem sempre é necessário para quadrúpedes terrestres. Por infelicidade, apesar de não ser um quadrúpede, você não possui esse osso. Assim, seus braços têm movimentos “duros” e, apesar de ser capaz de movê-los para baixo e para cima, você é incapaz de abri-los e fechá-los (fazer os movimentos do abraço).

* Incapacidade de abrir e fechar os braços (e, portanto, de aprender qualquer manobra que exija esses movimentos).

Dieta limitada (-1 a -3)

Possuído por: qualquer híbrido animal

Ao contrário de um ser humano, que é onívoro, você tem as exigências dietéticas de um animal. Talvez você consiga comer somente vegetais e tenha uma quedinha por capim (-1), talvez você tenha uma dieta cara, necessitando de comer grandes quantidades de carne por dia (-2), ou talvez você tenha uma dieta especializada e difícil de conseguir, demandando grandes quantidades de um produto exótico como folhas de eucalipto, brotos de bambu ou mesmo sangue (-3. Híbridos de coala, panda e morcego, respectivamente). Seja como for, você não pode simplesmente ir ao McDonalds e pedir um número para matar a fome.

* você precisa de uma dieta especial para se sentir bem. Tentar comer outros alimentos o faz ficar doente.

Modificações Psicológicas

Ser um animal não mexe apenas com o físico. A mente também é alterada, com instintos falando mais alto. Todo híbrido está sob constante pressão para controlar seu lado animal, e, quando ferido, sente dificuldade em manter seu lado racional no controle, podendo entrar em frenesi animal, como descrito no livro do jogador.

Entretanto, o controle é algo ainda mais tênue e sutil. A parte animal do híbrido não permanece adormecida para acordar apenas durante breves momentos em uma luta. Por vezes ela domina a própria mente do híbrido, durante todo o tempo, fazendo com que ele se comporte mais como um animal, que como um ser humano. Isso é sempre uma desvantagem, quando se está numa sociedade humana.

Atenção, mestres: estas desvantagens somam um belo número de pontos negativos que pode permitir a criação de personagens mais poderosos, e não é difícil que um jogador decida comprá-las só para ser mais munchkin, achando que pode ignorá-las em jogo depois. Vocês podem e devem exigir que elas sejam interpretadas. Caso um jogador teime em ir continuamente contra a “natureza animal” do seu personagem, uma punição adequada, por exemplo, é fazer com que ele gaste um ponto de força de vontade por cada hora que permanecer “agindo como um humano”. E lhe dar menos pontos de xp que o resto do grupo, pois ele não está interpretando.

Desvantagens:

Instintos de Pássaro (-3)

Possuído por: híbridos de aves (exceto aves de rapina)

Seus instintos básicos são como os de uma ave. Ao contrário de mamíferos, como os humanos, que quando acuados decidem lutar, quando acuado, tudo o que você tenta é fugir mais, mesmo que esteja batendo em paredes repetidamente. Quando está assustado, seu primeiro pensamento é “correr”, mesmo você sendo um lutador treinado. Quando preso, você se debate até se soltar, mesmo que para isso tenha que quebrar seu braço ou sua perna. Você jamais entra em um frenesi assassino como o descrito no livro do jogador, muito pelo contrário, quando ferido seu instinto é fugir e fugir e fugir. Você não é realmente covarde. Você pode tomar atitudes bastante corajosas, e até mesmo heróicas, se tiver tempo de se acalmar e pensar. O seu problema, coisa que esses mamíferos nunca vão entender, é que sua primeira reação ao perigo, aquele reflexo instintivo e primal que você faz antes mesmo de pensar conscientemente no assunto é sempre fugir, só **depois** disso é que você consegue pensar, voltar e atacar.

* quando seguro por uma manobra de apresamento sustentado (exceto as que segurem a pessoa pelo pescoço), o híbrido deve fazer uma rolagem de força de vontade (dificuldade 7). Caso falhe, irá se debater tão fortemente para soltar-se que começará a ferir a si mesmo para soltar-se (ao invés de testar sua força versus a força do oponente para se soltar, o híbrido testa sua força +3, recebendo 3 níveis de dano — sem chance de absorção pelo vigor — por turno preso). Caso tenha uma falha crítica, ele quebra um de seus próprios membros (dano agravado, demora 1-6 meses para sarar.) para soltar-se.

* sempre que encurralado, você tenta continuar fugindo, não importa que haja uma parede, um abismo ou seja o que for impedindo o seu caminho (o que o faz bater de cara com a parede, cair no abismo, etc.). Apenas depois de receber dano tentando fugir você consegue virar-se e lutar (mesmo que você esteja indo em direção a uma fornalha, você chamosca as penas primeiro e se toca de que deve tentar o outro lado depois).

* sempre que surpreso por um inimigo especialmente intimidador, sua primeira reação é fugir. Apenas depois de um turno fugindo você consegue parar, raciocinar e tentar enfrentar seu inimigo.

* você jamais entra no frenesi assassino descrito no livro do jogador. Ao contrário, quando você perde metade de sua saúde numa luta, você faz um teste de **Força de Vontade** (não Chi). Caso você falhe, você entra em pânico:

- . você não consegue usar nenhum combo nem nenhuma manobra de luta, exceto movimento simples, Jump, Salto Planado e Vôo.
- . você precisa fugir, independente de estar encurralado e não ter para onde ir (já viu um sabiá batendo no teto, e batendo no teto, e batendo no teto, e batendo no teto enquanto tenta desesperadamente fugir da cozinheira que quer espantá-lo com uma vassoura?).
- . você perde um ponto de Glória temporário por cada turno que passar em pânico. Se sua Glória temporária chegar a zero, você perde um ponto de Glória permanente.
- . você **também** perde um ponto de honra temporário por cada turno que está em pânico (você está falhando miseravelmente em controlar sua natureza animal). Caso sua honra temporária chegue a zero, você perde um ponto permanente de honra.
- . a cada dois turnos que permanecerem em pânico, você pode gastar um ponto de força de vontade, e então tentar rolar **raciocínio** (dificuldade 6). Caso tenha um sucesso, você consegue deixar o pânico.
- . Se você receber dano suficiente para tirar-lhe metade dos seus pontos de saúde restantes, você precisa fazer novamente uma rolagem de força de vontade para não entrar em pânico.

Mentalidade de Matilha (-2)

Possuído por: híbridos de canídeos ou de leões

Adaptada da desvantagem equivalente de Lobisomem

Seus instintos estão completamente voltados para a vida em grupo, ela é a única forma que você conhece de enfrentar o mundo. Sua identidade está ligada a um grupo, muito provavelmente o seu time, e você sempre pensa em “nós”, nunca em “eu”. Lutando, você pensa como membro de uma matilha, bando ou alcatéia, e embora atacarem grupo seja mais fácil, você tem grandes dificuldades para manter o assim chamado (pelos humanos) método “honrado” de lutar, um oponente contra um oponente. No dia a dia, você só é alguém quando está junto ao seu grupo, e fica indeciso e confuso sempre que o confrontam com uma escolha que você tem que fazer sozinho.

* -1 dificuldade para realizar combos de time

- * +1 dificuldade para qualquer manobra que não seja um combo de time
- * Necessário fazer um teste de força de vontade ou gastar um ponto de força de vontade sempre que tiver que tomar uma decisão quando sozinho.

Mentalidade de Rebanho (-3)

Possuído por: híbridos de bovinos, ovinos, caprinos, equídeos, aves e peixes

Maria-vai-com-as-outras é o apelido certo para você. Você só se sente seguro no meio de uma multidão, e agindo exatamente como o resto. Lutando, você não tem problemas, se estiver em um time e eles estiverem lutando também. Mas, quando está sozinho, tudo é diferente, estranho e ameaçador. Você não precisa necessariamente estar com o seu time, mas precisa estar com alguém. O ditado “antes só que mal acompanhado” nunca fez sentido para você. Você sempre prefere companhia, **qualquer companhia**, a estar sozinho. Em qualquer atividade, você tende a seguir o que os outros estão fazendo, e tem dificuldades para contradizê-los. Em termos práticos, se você for separado do seu time e ficar ao lado de um batalhão da Shadalo, você irá terminar por agir como um membro da Shadalo, não importa o quão honrado você seja ou o quão torpes as ações dos soldados da Shadalo lhe pareçam... você vai agir como eles apenas para não deixar de fazer parte de um grupo.

- * -1 de velocidade em todas as manobras quando lutando sozinho, refletindo a indecisão que você sente.
- * Necessário fazer um teste de força de vontade ou gastar um ponto de força de vontade sempre que tiver que tomar uma decisão quando sozinho.
- * Necessário fazer um teste de força de vontade ou gastar um ponto de força de vontade sempre que quiser tomar uma decisão contrária à da maioria que o cerca.

Dono (-4)

Possuído por: híbridos de qualquer mamífero ou ave que possa ser domesticado, especialmente híbridos de cães e cavalos

Você reconhece uma pessoa (que pode ser um NPC ou o personagem de outro jogador) como seu dono. Talvez essa pessoa tenha sido o primeiro humano normal a se aproximar de você, talvez ele tenha lhe acudido quando você estava ferido ou em uma situação difícil, a verdade é que agora você é completamente leal e devotado a ela.

É difícil para você explicar o sentimento que tem por seu dono para as outras pessoas, que normalmente satirizam dizendo que você está apaixonado, ou simplesmente não entendem. Você não está apaixonado, não sente desejo por seu dono e é perfeitamente possível que seu dono seja do mesmo sexo que você mesmo, você não sendo nem um pouco homossexual. O que você sente por ele é uma confiança cega, como a do cavalo que se joga sobre as chamas e os estouros de canhão, mesmo tremendo de pavor, pois seu cavaleiro lhe deu um toquinho na barriga pedindo isso, uma lealdade inabalável como a do cachorro que continua abanando o rabo para seu senhor mesmo depois dele o ter chutado e espancado até ele quase não conseguir levantar. O que você sente pelo seu dono, realmente, de uma certa forma é amor, mas é também muito mais poderoso que o amor, sobrepujando todo o seu lado racional.

Você é completamente incapaz de atacar o seu dono, não importa o quanto ele o provoque (e não irá atacá-lo nem mesmo se estiver em estado berseck), e tem extrema dificuldade em desobedecer qualquer ordem que ele lhe dê, mesmo quando o que ele o manda fazer o coloca em risco de vida. Quando você está em Berseck você tem uma certa dificuldade em **ouvir** as ordens dele, mas, se ele o segurar e sacudir e ordenar, até mesmo você irá entender. Você não se sente obrigatoriamente inferior ao seu dono. Ele é apenas o seu líder, inegavelmente.

Quando longe do seu dono você se sente perdido e sozinho. Sendo inteligente, você consegue racionalizar que ele irá voltar, se ele tiver lhe dito isso, mas quando ele some por muito tempo ou sem falar com você, você se sente sozinho e confuso. Ficar longe de seu dono o faz sofrer, de uma forma que é difícil explicar, e você simplesmente perde a vontade de viver.

Caso seu dono seja morto, ou o abandone, você se sente ainda mais perdido, especialmente quando percebe, em seu coração, que ele realmente não irá mais voltar. O mundo se torna especialmente cinzento e hostil e a única razão que o impede de se matar é o não pensar nessa possibilidade, embora alguns híbridos com esta desvantagem morram de tristeza pouco depois da morte de seus donos. Talvez você adquira o hábito de esperar por ele diariamente em algum lugar onde antes o encontrava, mesmo sabendo que ele não virá. Ou talvez tenha mais sorte, alguém se apiede de você e tente ajudá-lo. É possível, se seu dono morrer ou abandoná-lo, que você se apegue novamente a uma outra pessoa que cuide de você, conseguindo um novo dono.

Para defender seu dono, você não conhece limites, e irá morrer, matar ou deixar-se ser morto para mantê-lo a salvo.

- * +1 dificuldade em todas as rolagens quando longe do dono.
- * +3 dificuldade em todas as rolagens quando abandonado pelo dono.
- * Necessário fazer um teste de força de vontade ou gastar um ponto de força de vontade sempre que tentar desobedecer uma ordem do seu dono (dificuldade 8 em situações normais, 7 se a ordem colocar o híbrido em risco de vida).
- * **Impossível** atacar o dono, mesmo que ele peça ou esteja o espancando. Brincar de briga até é possível, mas lutar realmente contra ele não.

Claustrofobia (-2)

Possuído por: híbridos de gato do mato europeu

Você é incapaz de ficar preso. Caso seja engaiolado ou enjaulado, você entra em estado Berserck, atacando tudo o que estiver perto e se jogando contra as grades repetidamente, até que elas quebrem ou você morra (ou desmaie). É impossível manter você prisioneiro, a menos que você esteja tão drogado que não consiga se mover.

- * quando aprisionado, o híbrido precisa gastar um ponto de força de vontade por turno para não entrar em estado berseck e tentar atacar a sua jaula. O híbrido só consegue sair do estado berseck se libertado (sai no turno seguinte), inconsciente ou morto.

Apêndice:

Vôo:

Alguns raros híbridos de aves são capazes de vôo verdadeiro. Para um híbrido ser capaz de voar verdadeiramente (o que inclui poder decolar e se manter no ar sozinho), ele necessita não apenas de asas, mas de uma série de modificações em relação ao normal humano:

- ✓ Peculiaridade: cauda
- ✓ Peculiaridade: penugem
- ✓ Asas (+4)
- ✓ Respiração aviária: (+3)
- ✓ Quilha (+2)
- ✓ Esqueleto pneumático: (-2)

Além de tudo isso, o personagem necessita ser pequeno e muito magro. O tamanho máximo para um personagem que voe é o de uma pessoa de cerca de 1,55m, que, se fosse um humano normal, pesaria cerca de 50kg. Pela desvantagem “ossos pneumáticos”, um híbrido de aves com essas dimensões pesaria na realidade cerca de 35kg, o que diminuiria seu peso o suficiente para que ele conseguisse levantar vôo.

O personagem seria capaz de carregar **no máximo** (e sendo bonzinho) 3kg além do próprio peso. Nesses 3kg estão incluídas as roupas que o personagem possa estar vestindo.

Um personagem consegue permanecer voando por meia hora por cada ponto de vigor que tiver, e pode se mover por uma velocidade equivalente em metros a duas vezes a sua técnica esportes.

No entanto, há de ser notado que o pacote “vôo” soma 7 pontos. Assim, o jogador que o queira tem duas alternativas:

- 1) chorar com o mestre para que ele o deixe comprar algo chutado assim.
- 2) comprar mais 2 pontos (pelo menos) em desvantagens.

Para quem escolher a alternativa 2 (mais sensata, ao meu ver. Por parte do mestre), há três desvantagens especialmente recomendadas, que melhor refletem a natureza de “ave” do personagem:

Coração elafiano (-3)

Instintos de pássaro (-2)

Mentalidade de rebanho (-3)

Uma vez que o personagem tenha a capacidade física de voar, ele deveria comprar o talento “vôo”, uma habilidade (originalmente detalhada para os Corax no sistema Storyteller) que indica o quão bem você é capaz de voar.

- OOOO novato: você pode decolar e aterrissar sem bater, na maioria das vezes.
- OOO experiente: árvores e prédios não são obstáculos.
- OO competente: você pode brincar entre arbustos ou arranha-céus com a mesma facilidade.
- O expert: raras criaturas conseguem acompanhá-lo no ar.
- mestre: vendado? amarrado? sem problemas.

Não é possível usar socos ou qualquer manobra que use os braços enquanto se voa, pois os braços estão sendo usados para voar. Fora isso, jogadores e mestres podem inventar manobras que usam o vôo como base à vontade, talvez considerando o talento “vôo” como uma técnica.