



STREET FIGHTER RPG

RAJADA DE FOGO



CRÉDITOS

Esta é uma aventura criada por um fã para Street Fighter: the Storytelling Game, distribuída gratuitamente.

Escrito por: Richard 'Bat' Brewster

Capa por: Richard 'Bat' Brewster

Diagramação por: Richard 'Bat' Brewster

Mapas por: Eric Henrique "Musashi" de Souza, Floorplans by Richard 'Bat' Brewster

Feedback / Revisores: Benjamin Terry, Damian Kendrick, Eric Henrique "Musashi" de Souza, e Stefan Sumser.

Tradução por: Richard 'Bat' Brewster and Eric Henrique "Musashi" de Souza ([English version](#)).

DEDICATÓRIA

Obrigado aos criadores originais por essa joia subestimada de RPG.

Obrigado aos muitos jogadores com quem joguei.

Agradecimentos especiais à comunidade global de Street Fighter RPG, por manter vivo esse jogo antigo e especial.

Muito obrigado ao elenco e à equipe de **Rajada De Fogo / Rapid Fire** e, em especial, à memória de Brandon Lee. Um filme que vale a pena ser comprado e assistido novamente.

Arte Extra: By J. Crocker, Atribuição, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9543641>

Por Daniel Schwen, Atribuição, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CTA_loop_junction.jpg

Por Payton Chung - <https://www.flickr.com/photos/paytonc/3785616575/>, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9696705>

Além dos livros oficiais do SFRPG, muitos suplementos feitos por fãs estão [disponíveis](#). Destacam-se o [Guia do Circuito](#) e o [Guia do Circuito Basico](#), bem como as várias edições do Punho do Guerreiro, além da [lista de artigos da WF](#).

Sites de fãs: Eric's <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>, Matt Meade <https://sfrpg.com/>

Benjamin Terry <https://sfrpg.neocities.org/>, <https://batjutsu.wordpress.com/street-fighter-rpg/>,

Mapas de fãs: <https://www.sfrpg.com.br/shotokan/materiais.htm>, Lista do Bat [Warrior's Fist maps](#)

ÍNDICE

PRELÚDIO SOB FOGO RÁPIDO	4
INTRODUÇÃO	6
REFERÊNCIAS DE FILMES	6
CAPÍTULO UM: HISTÓRIA DE JAKE E ENREDO DO FILME	7
CAPÍTULO DOIS: DETALHES DA CENA	10
CAPÍTULO TRÊS: ADAPTANDO O ENREDO PARA SFRPG	14
TORNEIOS E EQUIPES LOCAIS	15
RAJADA DE FOGO E ARMAS DE FOGO	15
ENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS JOGADORES	16
CAPÍTULO QUATRO: ELENCO DE PERSONAGENS	17
PERSONAGENS ATIVISTAS POLÍTICOS	17
JAKE LO	18
POLÍCIA	20
FBI	21
ANTONIO SERRANO	23
CARL CHANG	23
BRUNNER GAZZI	24
MINH GOH	26
KINMAN TAU	28
APÊNDICE UM: O FUTURO DE JAKE LO	30
APÊNDICE DOIS: ARENAS E MAPAS	31

Prelúdio:

SOB

FOGO RÁPIDO

Noah pulou o muro do jardim assim que ouviu os tiros. Um segundo depois, dois carros derraparam na calçada, onde ele estava apenas parado, batendo contra o muro. Em um momento, ele estava correndo pela rua tranquila e, no outro, estava preso em um tiroteio. Mais tiros, parecia que estavam sendo trocados tiros rápidos, uma mistura de pistolas e metralhadoras, mas ele não era especialista, além disso, que diferença faria o tipo de arma, se sua bunda de corredor fosse atingida!

De repente, houve uma pausa no tiroteio e, em seguida, o som de outro carro e de freios chiando. Noah pôde ouvir alguém gritar: "Deixe-os, temos que ir!", e então ouviu-se o som de um carro se afastando em alta velocidade. Alguns segundos depois, Noah se levantou de trás da parede. Ele olhou para os dois carros, ambos pareciam ter sido destruídos. Vários corpos estavam espalhados pelo local. Por um momento, ele ficou olhando para a carnificina, sem saber o que fazer. Então, seu treinamento em primeiros socorros entrou em ação: faça alguma coisa, nunca se sabe, verifique se há pulsos, etc.

Ele verificou vários corpos, mas todos estavam mortos. Ele teve que lutar contra a náusea, o cheiro e o sangue, oh Deus, o sangue, suas mãos já estavam cobertas pela bagunça vermelha e pegajosa. Ele não tinha ideia de como lidar com esse tipo de dano, seu treinamento era para ajudar a estancar narizes ensanguentados de lutas, verificar danos superficiais. Por um breve segundo, ele se preocupou consigo mesmo, pois tinha uma luta pela frente... -Noah percebeu que estava entrando em pânico novamente, então fez alguma coisa. Ele correu para o segundo carro e, primeiro, verificou o homem que estava lá, pois havia pulso. Noah viu que o homem tinha um ferimento no ombro, então pegou o chapéu do homem e o usou para cobrir as mãos enquanto pressionava o ferimento. Noah percebeu que o homem parecia familiar, ou melhor, parecia alguém que também treinava na Wind'Em, a mesma academia de boxe que ele, talvez um dos homens de Brunner. O que está acontecendo? Os minutos se passaram, cada segundo soava claramente em sua cabeça, quanto tempo até que a ajuda chegasse? Pelo menos o sangramento parecia ter parado.

Ao se lembrar de que havia outras pessoas que ele não havia verificado, ele viu uma das pessoas próximas se levantar e, em seguida, se esforçar para apontar uma arma para Noah, provavelmente o homem no carro... Seus reflexos entraram em ação e Noah mergulhou para frente pouco antes de o atirador puxar o gatilho. Seu recente exercício de rolar de mergulho para dar um uppercut foi retomado, de modo que, ao aterrissar, Noah já estava na posição certa para saltar para cima, dando um soco poderoso ao fazê-lo. O atirador caiu, Noah chutou a arma para baixo do carro.

Noah ouviu uma mulher correndo e gritando: "Uau, boa jogada. Verifique e prenda-o. Eu sou Dorothy, uma paramédica. Me dê os detalhes". Noah explicou rapidamente, enquanto a mulher verificava novamente os vários corpos, voltou para Noah e perguntou: "Você está bem? Você foi atingido?"

Noah olhou para suas roupas ensanguentadas, depois balançou a cabeça: "Consegui me proteger, esse sangue não é meu".

Enquanto Dorothy atendia o homem no carro, o som das sirenes podia ser ouvido. "Bom. Como está seu homem? Você o acertou em cheio." Noah verificou se o homem armado estava ferido: "Não há sinais de perda de sangue ou outro trauma. Acho que ele ficou inconsciente durante o acidente de carro? Depois acordou confuso e tentou continuar atirando."

Noah observou enquanto o atirador recuperava a consciência e começava a se esforçar para se mover. "Ei, cara, você está ferido, fique quieto." Noah decidiu não tentar imobilizar o homem, apenas para o caso de ele ter ferimentos mais sérios, pois seria muito chato ter que bater nele novamente. Noah riu alto com a ideia de imobilizar o homem, com o joelho na barriga ou com outra técnica de controle, mas ele nunca tinha treinado as coisas no chão, mas, por outro lado, esse homem não iria a lugar nenhum por um tempo, então acho que tudo estava bem.

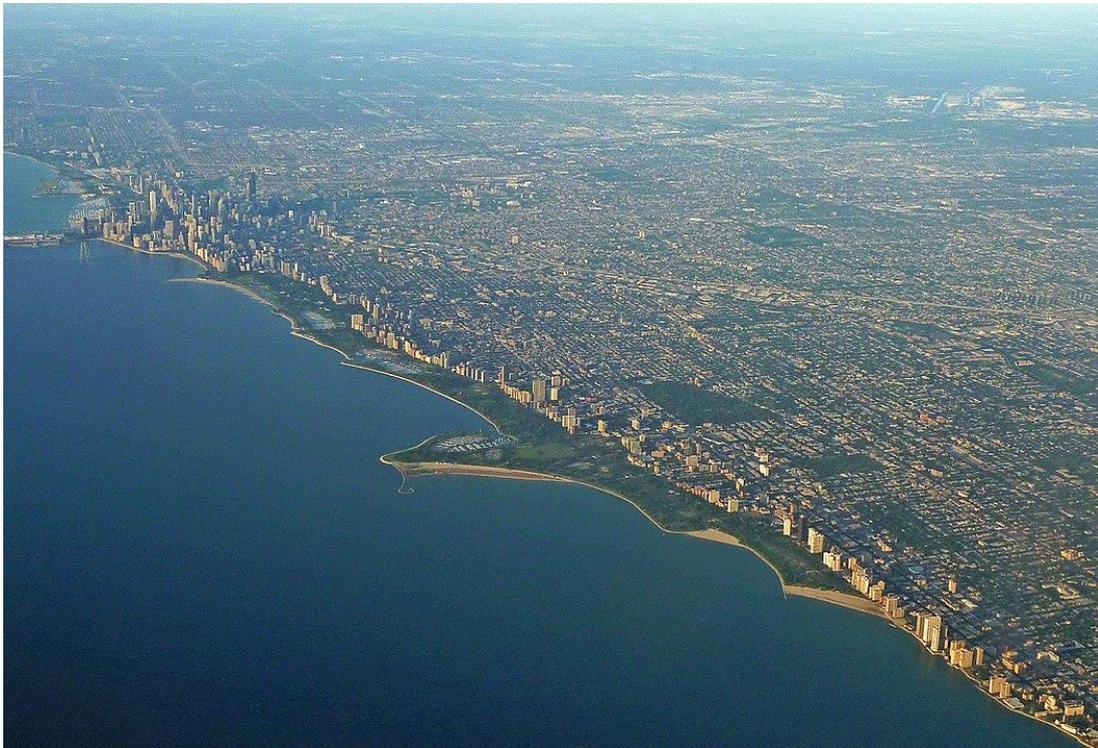
Minutos depois, chegou uma ambulância e, em seguida, alguns policiais, que rapidamente prenderam o atirador. Noah perguntou se podia ir embora, mas eles pediram um depoimento e verificaram a identidade de Noah. Noah simplificou, dizendo que basicamente havia pulado para trás de uma parede e que não tinha visto nada. Em seguida, verificou os corpos e, ao fazer isso, o atirador disparou contra ele ou contra o carro. Um policial disse: "Temos seus dados para o caso de precisarmos acompanhar o caso". O outro policial acrescentou: "O paramédico disse que o homem no carro teria se esvaído em sangue se você não o tivesse ajudado, provavelmente você salvou a vida dele. Você está livre para ir".

--

Noah respirou fundo e se afastou, olhando para suas mãos manchadas de sangue. Era surreal, ele estava acostumado a ter os punhos ensanguentados, mas essa experiência era outra. Ele estava a uma milha de casa e a meia milha da academia. Ele respirou fundo mais uma vez e se esticou um pouco, depois voltou a correr com uma sessão ocasional de boxe-sombra, pois estava atrasado em seu treinamento. Talvez ele pudesse processar isso amanhã.

--

Pouco tempo depois, Noah chegou à Wind'Em e foi recebido por Brunner e sua equipe. O homem enorme deu um passo à frente e disse: "Ouvi dizer que você ajudou a salvar Amalio". Noah assentiu, Brunner continuou: "Também ouvi dizer que você não contou nada à polícia, porque sabe como são as coisas." Noah assentiu com a cabeça. "Você está treinando conosco hoje, bem-vindo ao verdadeiro Wind'Em." Inseguro, Noah assentiu, mais processamento para amanhã.



INTRODUÇÃO

Rajada De Fogo (Rapid Fire) é um filme de ação estadunidense de 1992 dirigido por Dwight H. Little. Brandon Lee interpreta Jake Lo, um estudante de arte que luta para lidar com as lembranças da morte do pai e que agora está tentando viver sua vida. Também estrelando Powers Boothe, Nick Mancuso, Kate Hodge, Tzi Ma, e a lenda cult Al Leong. Lançado nos EUA em 21 de agosto de 1992. Embora não tenha sido um grande sucesso, o filme foi lucrativo e Lee estava supostamente em negociações com a 20th Century Fox para fazer Rajada De Fogo 2, que também seria estrelado por Angela Bassett. Após a trágica morte de Brandon, o projeto passou por mudanças e acabou se tornando parte do grande filme Duro de Matar 3.

Rajada De Fogo é um dos meus filmes de artes marciais favoritos, mesmo agora, mas em muitos aspectos é um filme de ação de artes marciais clichê dos anos 90. Felizmente, especialmente para o tipo de filme que é, ele é bem feito, com bons atores fazendo muito com personagens simples e, principalmente, tem uma excelente coreografia de luta.

Nos anos 90, como eu já havia jogado muitos jogos de Vampiros, Lobisomens e Magos que geralmente se passavam em Chicago, achei apropriado basear meus jogos de Street Fighter nessa grande cidade. Coincidentemente, Jake Lo acaba em Chicago, o que resulta em uma luta desesperada pela sobrevivência. O fato de o filme se passar principalmente em Chicago foi mais um motivo para eu usar eventos de Rajada De Fogo em meus jogos. Meus jogos SFRPG posteriores geralmente deixam a Terra moderna para trás, mas mesmo assim eu reaproveitei detalhes para usar em outros jogos.

Um dos temas da história é o relacionamento entre pai e filho, com Jake assombrado pela morte do pai e, mais tarde, pelo relacionamento com Mace. Algumas pessoas destacaram que esse tema se aplica ao próprio filme no contexto do cinema, o que não é surpreendente, dado o legado que Brandon estava seguindo, a especulação interminável dos fãs sobre um filho seguindo os passos do pai morto. O filme tem várias referências a trabalhos anteriores, por exemplo, o personagem de Bruce Lee em Game of Death (1978) se chamava Billy Lo. Talvez com um pouco mais de tempo, dinheiro e direção, esse clássico cult poderia ter um apelo mais amplo, talvez até mesmo ser classificado como um grande filme.

Este suplemento oferece uma aventura em um formato projetado para equilibrar dois usos diferentes. Após o resumo, é fornecida uma análise detalhada do enredo do filme, cena por cena, bem como informações sobre o local e os personagens presentes. Essa abordagem foi usada porque, na maior parte do filme, as coisas estão acontecendo com Jake Lo e ele não quer se envolver. É somente no final que Jake Lo se compromete conscientemente com planos específicos. Como os personagens dos jogadores têm certa liberdade para agir, acho que é melhor que cada Narrador tenha liberdade para usar cenas e personagens em seus jogos pessoais, como achar melhor, inclusive usando os eventos do filme como pano de fundo para uma crônica maior, como eu fiz. Além disso, como a classificação dos personagens pode variar muito entre os grupos, seria melhor personalizar os oponentes para eles, o que é mais fácil hoje em dia devido ao do livro [Guia do Circuito](#).

REFERÊNCIAS DE FILMES

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Rapid_Fire_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rapid_Fire_(filme)) / [English](#)
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-1071/> / [IMDB](#)
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Film/RapidFire>

[Rajada De Fogo 1992 Trailer](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=4K98eqO5zNU>
<https://www.filmstories.co.uk/features/how-rapid-fire-2-was-turned-into-die-hard-3/>

Capítulo 1:

HISTÓRIA DE JAKE E ENREDO DO FILME

O filme começa na Tailândia, com o chefe da máfia Antonio Serrano visitando Kinman Tau, um traficante internacional de drogas. Serrano exige uma parte dos negócios de Tau, alegando que, como ele ajudou Tau a se tornar bem-sucedido, Tau está em dívida com ele. Tau fica furioso, briga com dois de seus homens e diz a Serrano: cuidado com o que deseja "Nunca peça aquilo que não puder tomar".



Algum tempo depois, vemos Kinman Tau nas docas em um navio, reunido com seu distribuidor Carl Chang.

Jake nasceu e cresceu nos EUA, em uma família sino-americana. O pai de Jake, John Lo, trabalhou para a inteligência militar dos EUA e, além disso, uma de suas funções era a de instrutor de artes marciais, ensinando vários estilos: Wing Chun, Kung Fu, Muay Thai, então Jake, é claro, acaba tendo uma mistura de Jeet Kune Do. O pai de Jake recebeu a Medalha de Honra, ele dava aulas em Langley duas vezes por ano, mas o restante de sua carreira é confidencial. Em 1989, Jake testemunhou a morte de seu pai na Praça Tiananmen, em Pequim. Mais tarde, Jake retornou a Los Angeles e se matriculou como estudante de artes na Occidental College. Após a morte de seu pai, Jake se desiluiu com a política.

Algum tempo depois, Jake fica chocado ao descobrir que a modelo de sua aula de arte o atraiu para uma festa de ativistas chineses pró-democracia. Enquanto estava lá, ele testemunha Serrano matando o patrocinador da festa, Carl Chang, que era associado de Tau. Jake tenta fugir freneticamente enquanto Serrano e seus homens tentam matá-lo. Jake rapidamente desarma e nocauteia muitos deles, fugindo em seguida. Agentes federais e policiais chegam e prendem Jake. Durante o interrogatório, Jake tenta explicar que estava apenas tentando sobreviver e que não estava envolvido. Jake faz um esboço do assassino e o agente Frank Stewart fica animado, pois Jake viu Serrano

cometer o assassinato. O FBI chantageia Jake para que ele venha a Chicago e testemunhe contra Serrano. Eles prometem mantê-lo em segurança sob custódia protetora.



Quando vários agentes do esconderijo se revelam corruptos, Jake tem que lutar mais uma vez por sua vida. Depois de uma luta desesperada usando armas improvisadas, Jake consegue escapar pela janela. Infelizmente, uma jovem detetive da polícia chamada Karla Withers detém Jake sob a mira de uma arma, mas quando mais policiais aparecem, além de um dos agentes corruptos do FBI, Jake usa a distração para desarmar Karla e usá-la momentaneamente como refém antes de escapar.



Jake chama o agente Frank Stewart para um encontro, para explicar a confusão e limpar seu nome, mas no encontro os capangas de Serrano quase matam Jake. Felizmente para Jake, o tenente Mace Ryan tinha uma escuta telefônica sobre Serrano, então ele chega a tempo de ajudar Jake a escapar de seus perseguidores. Mais tarde, Ryan revela que estava perseguindo Tau há 10 anos. Descobre-se também que Ryan trabalha na mesma unidade que Karla Withers.

Ryan diz que limpará o nome de Jake se ele estiver disposto a ajudar Ryan a explorar os vínculos de Serrano com o FBI e obter informações sobre o próximo carregamento da Tau. Depois de visitar o agente Frank Stewart, Ryan e Jake colocam em prática uma operação de espionagem, com Jake como isca. Mais tarde, no restaurante de Serrano, as coisas dão errado, Serrano mata Frank, o plano de fuga é arruinado e Jake mais uma vez tem de lutar por sua vida.

Aparentemente, todos no restaurante, exceto Jake e Serrano, são mortos, além de muitos policiais do lado de fora terem sido baleados. Após o "sucesso", Ryan revela a Jake que o envolvimento dele não era necessário, pois o nome de Jake já havia sido limpo, então Jake dá um soco em Ryan.

Mais tarde, Karla mostra a Jake o arquivo militar de seu pai, para que Jake possa descobrir por que ele esteve na Praça Tiananmen. O arquivo é escasso em detalhes, o que leva à conclusão de que ele estava na praça porque acreditava estar fazendo a coisa certa.



Jake e Karla discutem um pouco e, mais tarde, fazem sexo no apartamento dela; eles mal tinham passado algum tempo juntos, mas foi um período estressante e é um filme de ação dos anos 90... Estranhamente, o ato amoroso é intercalado com cenas de Minh, um dos assassinos de Tau, indo matar Serrano na prisão... uma estranha escolha de edição...

Na manhã seguinte, Ryan vai ver Karla e lhe diz que Serrano foi assassinado. Ryan diz que procurou na grande lavanderia de Tau, mas não encontrou nada. Depois de uma discussão, Ryan pelo menos admite que está feliz por não ter matado Jake. Quando a equipe de Ryan está encerrando a operação, Jake e Karla chegam e ajudam Ryan a elaborar um plano: Jake se infiltrará na lavanderia de escala industrial de Tau.

Uma vez na lavanderia do tamanho de uma fábrica, a equipe vê Tau chegar, Jake se junta aos trabalhadores da lavanderia e aprende como funciona a operação de contrabando de drogas de Tau. Ryan e Karla são capturados pelos homens de Tau. Enquanto Tau ameaça matar Ryan e Karla, Jake os resgata. Tau foge e há muita luta com bandidos, Ryan é baleado. Jake luta com mais bandidos e, em seguida, tem uma luta cinematográfica com o assassino Minh. Jake consegue alcançar Tau, que havia priorizado o dinheiro em vez da fuga. Eles lutam no icônico Train Loop de Chicago, Jake consegue sobreviver eletrocutando Tau, e Tau é morto por um trem.



Jake retorna ao prédio da lavanderia que está pegando fogo e resgata Ryan. Como os vários serviços de emergência já estão no local, Karla e Jake se juntam a Ryan na ambulância e pronto.

Um mix de ação sólida, boas atuações, algumas lutas épicas, muitas referências a grandes filmes, tudo combinado para elevar esse filme além de sua premissa clichê. Brandon foi um ator principal fantástico!

Capítulo 2:

DETALHES DA CENA

Expandindo o resumo do enredo fornecido acima, aqui está uma lista das cenas do filme, resumindo quem está presente e do que se trata a cena. O que torna uma cena digna de nota provavelmente dependerá do foco do seu jogo, portanto, todas elas foram incluídas aqui. Embora o filme tenha muitas cenas que não envolvem o protagonista, Jake Lo, talvez você possa usá-las em seu jogo. Por exemplo, em um jogo, os PCs obtiveram acesso a uma gravação da filmagem de Kinman Tau lutando na Tailândia (desde o início do filme), essa evidência foi usada no jogo pelos PCs para ajudá-los a avaliar melhor o perigo de Tau.

Localização	Cena	Personagens
Base do Tau, local desconhecido na Tailândia	Serrano se reúne com Tau para discutir negócios, Serrano exige mais poder, Tau luta com os oponentes para mostrar que as exigências precisam de força. (Luta)	Kinman Tau, 2 caças, além de muitos dos funcionários da Tau, Antonio Serrano, Brunner Gazzzi
Jake em Los Angeles, na Occidental College	Jake na faculdade, Paul Yang tenta envolver Jake em uma manifestação chinesa pró-democracia. A trama foi ambientada logo após o Massacre da Praça Tiananmen, ocorrido na vida real.	Jake Lo, Paul Yang, estudantes,
Aula de arte	Jake vai para sua aula de arte. Ele faz um desenho de fantasia da modelo Rosalyn. Rosalyn convida Jake para uma festa.	Jake Lo, Rosalyn, professor, e estudantes
Docas de Los Angeles	A remessa da Tau chega e agora é administrada por seu representante em Chicago, Carl Chang. Eles conversam sobre Serrano.	Kinman Tau, Carl Chang, muitos funcionários da Tau, funcionários de navios e docas
Galeria de arte de Carl Chang.	<p>Jake é atraído para um evento de arrecadação de fundos para ativistas chineses pró-democracia. Uma galeria de arte de propriedade de Carl Chang com um grande andar térreo com várias exposições espalhadas ao redor. Há muitas salas laterais, além de uma cozinha e uma área de alimentação.</p> <p>Um segundo andar não cobre a seção principal da galeria, permitindo que seja usado como uma varanda. Há mais salas laterais e escritórios.</p> <p>Por ser um evento beneficente, há muitas pessoas. Embora seja provável que haja uma grande variedade de pessoas de diferentes níveis de riqueza e experiência, por se tratar de uma arrecadação de fundos, é provável que a maioria dos participantes seja de classe média ou mais rica.</p> <p>As negociações hostis entre Carl Chang e Antonio Serrano fracassam. Serrano mata Chang e Jake vê o assassinato! Começa um tiroteio entre os homens de Serrano e os de Chang. Jake tem que lutar para escapar.</p>	<p>Jake Lo, Rosalyn, Paul Yang.</p> <p>Muitas pessoas, de diferentes idades e origens.</p> <p>Antonio Serrano, Brunner Gazzzi, além de bandidos da máfia.</p> <p>Carl Chang, além de membros da organização (gângsteres).</p>

Localização	Cena	Personagens
Jake sob custódia policial	Enquanto está sob custódia da polícia, Jake é interrogado por policiais e agentes do FBI. Jake está tentando desenhar uma Imagem do assassino, mas o FBI não está prestando atenção e persegue Jake. Com a foto do que Jake viu, Antonio Serrano dispara uma espingarda e assassina Carl Chang. Jake quer ir embora, mas os agentes aconselham que não é tão simples assim sair dessa. Eles o chantageiam e o levam para Chicago.	Jake Lo, Agente Frank Stewart, Agente Wesley,
Sede da Mace em Chicago (beco do x-arcolling)	Karla traz informações para Mace e Farris sobre a chegada de Jake a Chicago para fornecer provas contra Serrano.	Tenente Mace Ryan, Karla Withers, Oficial Farris, além de outros oficiais.
Jake no suposto esconderijo de Chicago	O agente Frank Stewart deixa Jake no esconderijo de Chicago com três agentes do FBI. Acontece que dois deles são corruptos. Enquanto Jake está na cozinha, o agente Daniels e o agente Anderson matam o agente Klein. Jake luta para sair. Na rua, ele conhece Karla Withers, que inicialmente acha que Jake é um perigo. Mais policiais e o FBI chegam e, enquanto Karla está distraída, Jake a desarma. Em seguida, consegue escapar. Jake liga para o agente Frank Stewart	Jake Lo, Agente Frank Stewart, Agente Klein, Agente Daniels, Agente Anderson Karla Withers
Restaurante Lo Scoglio (a Rocha) do chefe da máfia Antonio Serrano.	O agente Frank Stewart liga para o restaurante Lo Scoglio, de Antonio Serrano. Mace e Farris estão ouvindo.	Agente Frank Stewart, Brunner Gazzi, Antonio Serrano, Os homens de Antonio Serrano Tenente Mace Ryan, Oficial Farris
Encontro no beco e tiroteio	Jake tenta se encontrar com o agente Frank Stewart, Mace Ryan chega para avisar Jake. Brunner Gazzi e outros homens de Serrano chegam e tentam matar Jake.	Jake Lo, Agente Frank Stewart, Tenente Mace Ryan, Brunner Gazzi, Antonio Serrano's men
Sede da Mace em Chicago (beco do x-arcolling)	Ryan leva Jake para suas operações e explica que Tau e Serrano estão em guerra, e que ele está atrás de Tau há 10 anos. Ryan elabora um plano. Eles dirigem até a casa do agente Frank Stewart. Eles fazem com que Stewart marque um encontro com Serrano. Jake e Mace voltam para seu QG. Karla e Jake discutem o plano e a vida de Jake.	Jake Lo, Tenente Mace Ryan, Karla Withers, Oficial Farris, além de outros oficiais. Agente Frank Stewart

Localização	Cena	Personagens
Restaurante Lo Scoglio (a Rocha) do chefe da máfia Antonio Serrano.	<p>No restaurante, Stewart entrega Jake a Serrano. Ryan tem o restaurante cercado.</p> <p>Jake é entregue, mas as coisas dão errado. Stewart é morto. Jake tem que lutar para sair durante o tiroteio, principalmente com Brunner Gazzi. Jake captura Serrano e o leva para a polícia</p> <p>Jake descobre que Mace tinha uma fita que inocentava Jake o tempo todo! Karla diz que tem o arquivo do pai de Jake. O arquivo não contém as respostas que Jake queria e esperava.</p>	<p>Jake Lo</p> <p>Agente Frank Stewart, Brunner Gazzi, Antonio Serrano, Antonio Serrano's men</p> <p>Tenente Mace Ryan, Karla Withers, Oficial Farris, além de outros oficiais.</p>
Montagem da prisão, Mace, além da cena de sexo de Jake e Karla.	<p>Antonio Serrano está preso. Tau envia seu assassino Minh (Al Leong) para assassiná-lo. Disfarçado de guarda da prisão, Minh mata um guarda e depois Serrano.</p> <p>Enquanto isso, o ataque de Mace à Monarch Linen não dá em nada. Tau observa o fracasso de Mace.</p>	<p>Jake Lo with Karla Withers</p> <p>Minh with Antonio Serrano</p> <p>Mace Ryan with Kinman Tau</p>
O lugar de Karla Wither	<p>Mace aparece na casa de Karla e explica que o negócio de Tau, Monarch Linen, parece estar limpo. Ele se arrepende de ter tratado Jake mal.</p> <p>Jake está no quarto de Karla e ouve a conversa.</p>	<p>Jake Lo, Karla Withers, Mace Ryan</p>
Monarch Linen - Serviços de lavanderia	<p>O traficante de drogas Kinman Tau tornou-se um grande sucesso, com uma grande operação de distribuição operando por meio da Monarch Laundry Services. Uma lavanderia em escala industrial operando dentro de uma grande fábrica.</p>	<p>Muitas pessoas normais trabalhando no sistema de lavanderia.</p> <p>Kinman Tau, Minh, muitos da gangue de Tau.</p>
Sede da Mace em Chicago (beco do x-arcoling)	<p>Mace Ryan está empacotando itens, já que a operação contra Tau falhou novamente. Jake e Karla aparecem, indicando que há um plano.</p>	<p>Jake Lo, Tenente Mace Ryan, Karla Withers, Oficial Farris, plus other officers.</p>
Monarch Linen - Serviços de lavanderia	<p>Na Lavanderia, Jake recebe uma escuta para registrar informações e entra na Lavanderia disfarçado. Essa operação é secreta, portanto, não há apoio. Jake entra sorrateiramente com outros funcionários, é interrogado e afirma ser "Hong Wong, irmão de Kim Wong". Jake percebe as coisas e descobre como a operação de drogas está funcionando, ligando-se aos lençóis. Withers e Ryan são capturados. Jake percebe que as coisas deram errado.</p> <p>Tau interroga Ryan e Withers. Quando Tau vai matá-los, Jake interrompe as coisas. Ocorre muita luta. Tau foge. Ryan é baleado, mas pede a Jake que pegue Tau.</p>	<p>Jake Lo, Tenente Mace Ryan, Karla Withers</p> <p>Kinman Tau, muitos da gangue do Tau.</p> <p>Muitas pessoas normais trabalhando no sistema de lavanderia.</p>

Localização	Cena	Personagens
Perseguindo Tau na Monarch Linen - Serviços de lavanderia	<p>Tau ordena que algumas provas sejam queimadas e foge quando Jake chega. Em uma área de lavanderia enjaulada, Jake luta com vários gângsteres. Em seguida, Minh chega.</p> <p>Uma longa luta com o épico Minh. Todos os tecidos da lavanderia estão sendo queimados em lixeiras de metal. Durante a luta, eles usam a grande cerca de malha.</p>	<p>Kinman Tau, muitos da gangue do Tau.</p> <p>Jake Lo, Minh</p>
Estação de trem elevada (Chicago's Loop)	<p>Jake persegue Tau. Pulando de um prédio, eles chegam a uma estação de trem elevada.</p> <p>Jake finalmente alcança Tau. Tau está confuso sobre quem é Jake. Começa uma luta, mas Tau é um bom lutador. Depois de alguma luta, eles acabam nos trilhos do trem. Eles acabam lutando com postes de metal (talvez postes de bonde?). Jake é derrubado e preso por um deles, mas consegue agarrar outro poste, que é agarrado por Tau. Com Tau usando apenas uma das mãos em seu poste de fixação, Jake consegue derrubar os postes, que se conectam a um trilho vivo, eletrocutando Tau. Jake salta para o lado dos trilhos. Tau cambaleia para se levantar, mas é atingido por outro trem.</p>	<p>Jake Lo, Kinman Tau</p>
Monarch Linen em chamas	<p>Jake volta para a Monarch Linen, mas o prédio está em chamas. Karla diz a Jake que Ryan ainda está lá dentro. Jake tem flashbacks da sensação de impotência quando seu pai morreu, mas dessa vez ele pode ajudar e consegue tirar Ryan de lá.</p>	<p>Jake Lo, Tenente Mace Ryan, Karla Withers</p> <p>Equipe de bombeiros e ambulância, polícia, funcionários da lavanderia.</p>



ADAPTANDO O ENREDO

Embora o enredo do filme possa ser jogado diretamente, isso corre o risco de limitar as ações dos jogadores; no entanto, sempre vale a pena discutir isso, pois alguns jogadores podem preferir jogar o filme. No Capítulo 2: Detalhes da Cena, cada cena do filme recebeu um resumo, além de quais personagens estavam presentes, para que seja mais fácil para um Narrador misturar as coisas.

Seja para criar uma história antes dos eventos de Rajada De Fogo, seja para usá-la como inspiração, o enredo pode ser adaptado de inúmeras maneiras, desde o ajuste de personagens até a transferência dos eventos para qualquer lugar. Com algumas mudanças de nome e detalhes do enredo ajustados, mesmo as pessoas que conhecem bem o filme não o reconhecerão. Por exemplo, se um jogo Street Fighter for criado com base em um Torneio de Chicago, poderíamos usar uma premissa como esta:

Chicago acaba de se tornar um lugar mais perigoso, à medida que as tensões entre o traficante de drogas Kinman Tau e o chefe da máfia Antonio Serrano esquentam. O **Windy City 1v1 Tournament** do ano passado foi vencido por Minh Goh, chefe de segurança da Tau's Import and Export, enquanto há seis meses a equipe de boxe de Brunner Gazzi, *Wind'Em*, venceu a equipe da empresa de Tau, *Whirlwind Delivery*, para ganhar o **Windy City Team Tournament**. Ao longo do ano, a rivalidade entre as duas equipes se espalhou pelas ruas, as coisas estão esquentando, e há rumores de que ambas as equipes têm ligações com o crime organizado, e que os pesos pesados foram chamados! Será que uma guerra de rua arruinará o torneio 1v1 deste ano? Os personagens dos jogadores podem ajudar a evitar que as coisas piorem ou podem conseguir ainda mais?

Em seguida, ajuste os detalhes e, em particular, os nomes, para ocultar que isso foi inspirado no Rajada De Fogo:

Chicago acaba de se tornar um lugar mais perigoso, já que as tensões entre as equipes locais mais poderosas, *Wind'Em* e *Whirlwind Delivery*. No ano passado, o **Windy City 1v1 Tournament** foi vencido por Morgane Krupin, chefe de segurança da Gale Whirlwind's Import and Export, enquanto há seis meses a equipe de boxe de Benett Müller, *Wind'Em*, venceu o **Windy City Team Tournament**. Ao longo do ano, a rivalidade entre as duas equipes se espalhou pelas ruas, as coisas estão esquentando, e há rumores de que ambas as equipes têm ligações com o crime organizado e que foram convocados pesos pesados! Será que uma guerra de rua arruinará o torneio 1v1 deste ano? Os personagens dos jogadores podem ajudar a evitar que as coisas piorem ou podem conseguir ainda mais?

Esses homens e suas organizações poderiam estar trabalhando por conta própria ou conectados a grupos maiores. Obviamente, a Shadaloo é a resposta para o SFRPG, mas talvez um sindicato do crime rival, ou o contrabando de drogas também faça parte das operações da CIA, de modo que os eventos se tornem mais complexos, etc.

Outra ideia é que as organizações de Tau e Serrano poderiam estar trabalhando para corporações rivais, uma chance de incluir Mishima, de Tekken, ou ter personagens ligados às tramas de King of Fighter etc. Um Narrador poderia decidir que ambos os criminosos estão trabalhando para a Shadaloo, talvez a rivalidade deles tenha sido manipulada por Adrian Hearse ou por quem quer que seja o Tríade Dracônica da América do Norte em sua crônica. O motivo do apoio da Corporação poderia ser o contrabando de tecnologia ilegal (armas, drogas, cibernética etc.). Se esse for o caso, talvez as drogas ilegais sejam incidentais, uma linha secundária, contrabandeando coisas extras para

maximizar o lucro, o que, obviamente, traz mais riscos. Talvez Tau e Serrano não tenham ideia de que suas operações estão sendo usadas por outras pessoas, que alguns de seus próprios membros são agentes duplos, ou temporariamente comprados, etc.

Muitos filmes de artes marciais são sobre vingança, mas uma das coisas que gostei em *Rajada De Fogo* foi o fato de Jake não querer ter nada a ver com a violência que estava acontecendo. À medida que os eventos caóticos se desenrolam, Jake é forçado a se defender várias vezes e até demonstra remorso quando mata em legítima defesa.

Uma maneira rápida de envolver os personagens dos jogadores nos eventos da história, sejam eles idênticos ou meramente baseados no filme, é fazer com que eles conheçam Jake. Como alternativa, ele poderia ser um Aliado ou Contato estabelecido para o grupo ou um Aliado de seus Aliados. Talvez os PCs ouçam sobre os eventos do filme que estão acontecendo no mundo do jogo e se juntem a Jake no final, como na investigação do Serviço de Lavanderia. Qualquer que seja a premissa usada, há muito dinheiro em jogo. Além disso, uma guerra entre duas grandes gangues criminosas é uma má notícia para todos!!

Nota sobre a arrecadação de fundos: parte do histórico de Jake era que ele estava nos protestos e no [massacre da Praça Tiananmen de 15 de abril de 1989 a 4 de junho de 1989](#); o filme foi lançado em 1992. Talvez o Narrador prefira que o histórico de Jake seja diferente e que a arrecadação de fundos na aventura seja para uma causa diferente, principalmente se o jogo for ambientado em uma data substancialmente diferente.

Considerações de RPG sobre o enredo de ativistas políticos e NPCs: Os ativistas podem ser facilmente alterados para se concentrarem em qualquer causa, especialmente se um evento horrível tiver ocorrido na Crônica ou se um determinado PC tiver algo importante em seu coração. Além disso, essa área poderia ser outra maneira de se conectar às organizações de Tau e Serrano, seja por um subproduto de suas atividades, como um ataque coordenado a rivais que resultou em muitas pessoas feridas e até mortas. Talvez esses eventos tenham levado a promessas vazias de justiça, o que também poderia ser uma forma de transmitir a corrupção política, judicial etc. local e a razão pela qual os Street Fighters externos são usados por agentes locais desesperados.

TORNEIOS E EQUIPES LOCAIS

Como sugerido acima, criei dois torneios Windy City Tournament 1v1 e Windy City Team Tournament, embora eu tenha apenas algumas das minhas anotações antigas sobre isso e elas seriam melhor usadas em um suplemento de torneio separado. Para resumir, cada um é anual, mas com seis meses de intervalo entre eles. A equipe de importação e exportação da Tau, Whirlwind Delivery, e a equipe de boxe de Brunner Gazzi, Wind'Em; embora nem todas as equipes de Chicago usem "vento" no nome, isso ajuda a dar um toque de cultura regional, além de sugerir a possibilidade de Cidade contra Cidade.

Há todos os tipos de motivos pelos quais alguém se tornaria um Street Fighter e também pelos quais pararia; além das pressões pessoais, geralmente financeiras e culturais. Em uma cidade grande como Chicago, especialmente no mundo do Street Fighter, provavelmente existem mais de 100 escolas/clube de artes marciais. Embora nem todas as escolas produzam lutadores fortes, enquanto outras escolas podem ter muitos lutadores profissionais, para simplificar, vamos supor que cada escola tenha alguns lutadores ativos. Para manter as coisas simples, além daqueles que competem na Divisão Tradicional de seu esporte, vamos supor que 150 escolas tenham 5 lutadores no circuito Street Fighter, ou seja, 650 lutadores em Chicago. Embora isso possa parecer muito, no censo de [1990](#), Chicago tinha 2.783.911 habitantes, o que representa 0,023% da população da cidade. Só por diversão, se considerarmos que 0,1% da população tem habilidade de luta suficiente para ser um personagem inicial, isso seria 2.783 pessoas, enquanto 1% é 27.839! Talvez seja útil para aqueles jogos em que 1 em cada 100 pessoas são ninjas. Outra ideia sobre o tópico do número de lutadores de diferentes níveis no mundo pode ser lida na seção Antagonistas no [Guia do Circuito Básico](#) (Exploro esses tópicos com mais profundidade no meu próximo Storyteller's Handbook). A questão é que, assim como em qualquer jogo em uma área populosa, há muitas oportunidades para fazer amigos e inimigos, para tornar os torneios mais pessoais para os personagens dos jogadores.

RAJADA DE FOGO E ARMAS DE FOGO

O filme não é apenas sobre os “Punhos da Fúria” de Jake (A Fúria do Dragão/Fists of Fury), pois há muitas armas no filme. Jake até usa armas em algumas ocasiões; podemos supor que o pai de Jake, que é militar, o ensinou. O filme oferece muita cobertura para Jake usar, para que ele possa entrar em combate corpo a corpo. Além disso, a maioria dos bandidos parece não ter nenhum tipo de treinamento militar básico, muito menos experiência no nível das Forças Especiais. Ainda assim, se forem usadas as regras do Contenders para SFRPG, em que as armas de fogo causam dano agravado, essa aventura poderá se tornar rapidamente bastante mortal.

Quando usei cenas do Rajada De Fogo, certifiquei-me de fornecer aos PCs muita cobertura, encontros em pequenos cômodos adjacentes, com portas para usar como barreiras e armas, bem como uma maneira de minimizar o risco de serem pegos a longa distância. Além disso, dar aos bandidos apenas armas de mão, em vez de SMGs ou rifles de assalto, pode fazer uma grande diferença. Em um jogo, os PCs souberam logo no início que uma equipe mercenária das Forças Especiais, com equipamento de nível militar, estava operando em Chicago, aumentando a tensão da história. Os PCs usaram seus aliados, contatos e várias habilidades para manter informações sobre essa equipe, o que funcionou para eles durante a maior parte da aventura. Como sempre acontece com o SFRPG, o foco é o combate corpo a corpo, portanto o Narrador deve ter cuidado com as cenas que envolvem armas de fogo.

ENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS JOGADORES

Com o FBI e a polícia corruptos, os personagens com conexões com a polícia podem ser trazidos como forasteiros honestos e mantidos em pequenas equipes para manter a Intel protegida. Esse clichê da ficção é provavelmente a norma no mundo de Street Fighter, além de outros mundos de personagens fictícios, como Sherlock Holmes com seu Baritsu ou Batman com seu, bem, tudo!

Além da aplicação da lei, talvez um pedido venha de moradores locais, empresas, representantes da comunidade, políticos e até mesmo cidadãos comuns que estejam sofrendo com a violência. Uma boa chance de utilizar antecedentes de personagens como Aliados, Apoio, Contatos, talvez até mesmo Funcionários por meio de redes sociais estendidas, familiares e amigos. Ter NPCs intimamente ligados aos PCs pode ser uma ótima chance de destacar esses relacionamentos, envolver outros PCs e talvez até criar conexões sociais mais fortes entre muitos PCs e NPCs. No entanto, o fato de ter tantos PNJs ativos corre o risco de ofuscar as ações/objetivos do PC, além de expor esses PNJs a riscos de enredo. Pessoalmente, gosto de evitar o clichê dos RPGs de matar contatos o máximo possível. Sua cultura de jogo pode ser diferente, mas esse é um tópico que discuto com os jogadores e, às vezes, eles sugerem esse ângulo como algo que gostariam de ter.

Para os personagens que estão visitando Chicago (ou onde quer que o jogo se passe) e que não têm conexões ou aliados óbvios que justifiquem seu envolvimento nos eventos de Rajada De Fogo, talvez seja possível usar um torneio para conectá-los aos eventos. Jake poderia ser um competidor no torneio, assim como alguns dos músculos de Serrano, como o grande Brunner. Da mesma forma, alguns membros da equipe de Tau poderiam estar presentes, especialmente o assassino Minh. Essa ideia pode ser expandida; talvez Tau e Serrano estejam usando a competição para avaliar a proeza de combate de suas organizações, além de um evento “amigável” para eles apostarem. Talvez os eventos do torneio aumentem a tensão entre Tau e Serrano; com dinheiro substancial e grandes egos em jogo, talvez seja fácil para outros rivais manipularem Tau e Serrano para uma guerra aberta.



ELENCO DE PERSONAGENS

Além das estatísticas policiais do livro de regras Básico/Núcleo, o Guia de Circuito e o Guia de Circuito Básico podem fornecer estatísticas apropriadas de classificação para que um Narrador possa corresponder melhor às capacidades do PJ(PC). Para os resumos dos NPCs abaixo, como não temos muitos detalhes de muitos personagens, incluindo os básicos, como nomes completos, criei nomes; você pode ver os nomes parciais originais dos personagens nas páginas do IMDB ou da Wikipedia.

PERSONAGENS DE ATIVISTAS POLÍTICOS

Ativismo: Talvez os ativistas sejam mais adequados para se concentrar em causas e instituições de caridade locais, seja em Chicago ou onde quer que a história se passe. Essa pode ser uma ótima maneira de os jogadores se envolverem em quaisquer aspectos da história que o Narrador esteja incluindo. Os personagens e/ou suas instituições de caridade podem ser bons antecedentes para um personagem de jogador.

Estatísticas: N/D, pessoa normal, portanto, eles provavelmente têm a maioria dos dados não combativas em torno de 2 a 4. Talvez você queira que eles tenham estatísticas de não combate mais altas. Por outro lado, talvez você queira alguns ativistas que tenham sido treinados para a violência?

Rosalyn Hopkins –ativista política



No filme, somos apresentados a Rosalyn por meio da aula de arte de Jake, que a apresenta como modelo. Quando a aula termina, ela pergunta a Jake sobre o impressionante desenho que ele fez dela e o convida para ir a uma festa. A festa acaba sendo uma campanha de arrecadação de fundos para os protestos e o massacre da Praça Tiananmen em 1989, já que o pai de Jake morreu durante o evento. Depois da galeria de arte, esses dois ativistas não estão envolvidos.

Imagem: Uma bela mulher com cerca de 1,70 m de altura. Pele clara, cabelos longos castanhos claros com uma franja curta e olhos azuis. Variedade de roupas.

Jogando com: Extrovertida, amigável, agradável, mas também politicamente motivada a ajudar os outros, o que é sua justificativa para manipular Jake; tecnicamente, ela não mentiu, apenas omitiu algumas verdades.

Paul Yang – ativista político



Paul já havia tentado recrutar Jake para a causa, então ele recorre a Rosalyn para manipular Jake. Na festa de arrecadação de fundos, Paul apresenta Jake ao proprietário da galeria de arte, Carl Chang. Depois da galeria de arte, esses dois ativistas não se envolvem mais.

Imagem: Um chinês de 1,70 m (o ator é do Vietnã) de estatura mediana. Ele tem cerca de 20 anos de idade. No protesto, usava camiseta "Free China" (China Livre) e calça jeans azul; na festa, usa um traje casual elegante.

Jogando com: Estudante universitário. Um ativista dedicado que deseja que a China seja responsabilizada pelo Massacre da Praça Tiananmen e se torne democrática. Orador apaixonado e arrecadador de fundos, tentará inspirar as pessoas para a causa. Disposto a debater.

JAKE LO

Um artista lutador, formado em artes na Occidental College. A história inicial de Jake é detalhada no resumo do filme *Rajada de Fogo*.

Jogando com Jake Lo: Jake Lo: Jake é uma pessoa complexa. Ao mesmo tempo em que tenta estudar arte para viver sua vida, ele também é um jovem cansado, irritado com a morte do pai. Ele se sente frustrado com as pessoas que tentam envolvê-lo em causas políticas, especialmente com a morte de seu pai.

Aparência: Jake é sino-americano, mede 1,82m e tem o corpo atlético de alguém que claramente se exercita muito. É um homem atraente, com cabelos escuros de corte médio. Jake prefere coletes escuros, calças e calçados escuros, além de seu capuz verde da sorte. Ele fica feliz em mudar sua aparência para qualquer traje adequado, incluindo roupas de motociclista para as raras vezes em que ainda sai para dar uma volta.



Estilo: Jeet Kune Do	Conceito: Estudante de arte que virou lutador		
Escola: Estudante particular de John Lo	Assinatura: Olhar intenso		
Força ●●●●	Carisma ●●●●	Percepção ●●●	Glória ●●●●●
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●	Inteligência ●●●	Honra ●●●●●
Vigor ●●●●	Aparência ●●●●	Raciocínio ●●●●	Chi ●
Prontidão ●●●	Luta As Cegas ●●●	Arena ●●	□
Interrogação ●	Condução ●●●	Computador ●	FdV ●●●●●●●●
Intimidação ●	Liderança ●	Investigação ●●●	□□□□□□□□
Perspicácia ●●●●	Segurança ●●	Medicina ●●	Saúde ●●●●●●●●●●
Manha ●●●	Furtividade ●●●	Mistérios ●	□□□□□□□□□□
Lábia ●●	Sobrevivência ●●	Estilos ●●●●	●●●●●●●●
Aliados ●●	Soco ●●●●	Pistola ●●	□□□□□□□□
Arena (depois) ●	Chute ●●●●	Faca ●●●	Divisão: Estilo livre,
Fama ●●	Bloqueio ●●●●	Bastão ●●●	Posto: 6
Empresário ●●	Apresamento ●●●●		24 Vit, 4 Der,
Recursos ●●●	Esportes ●●●●		1 Emp, 18 KOs
Sensei ●●●	Foco ●●●		
Bastão ●●			

Combos: Flying Knee Thrust para Stepping Front Kick, Bloqueio para Elbow Smash, Punch Defense para Fierce para Jab (Dizzy), Kick Defense para Double-Hit Kick, Backflip Kick para Foot Sweep (Dizzy)

Manobra	Vel	Dano	Mov	Especial
Jab	7	7	4	Básica
Strong	5	9	4	Básica
Fierce	4	11	3	Básica
Short	6	8	4	Básica
Forward	5	10	3	Básica
Roundhouse	3	12	3	Básica
Apresamento	5	8	UM	Básica, Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Wall Spring	7	-	4 / 6	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; o lutador pode pular em um obstáculo com +0 MOV, quando quica na direção oposta com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Elbow Smash	7	10	UM	
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	8	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Monkey Grab Punch	3	9	5	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Backflip	8	-	7	Linha Reta; lutador não pode ser atingido, 1 FV
Backflip Kick	5	10	DOIS	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Foot Sweep	3	11	2	Agachamento; Knockdown
Flying Knee Thrust	6	10	5	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Double-Hit Kick	3	9	3	
Stepping Front Kick	5	9	5	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Grappling Defense	9	-	3	2 testes de dano; força o alvo a recuar um hex antes do 2º teste, 1 FV
Throw	3	10	UM	Adiciona Apresamento para absorver Apresamentos
Air Throw	7	13	4	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Precisa interromper uma Aérea do oponente; Knockdown; arremessa 3 hexes, segue movimentando Aérea, 1 FV



Polícia



Tenente Mace Ryan - um policial obcecado em deter Serrano e Tau. Ele fará quase tudo para atingir seu alvo, inclusive mentir e manipular civis para que façam coisas perigosas! Mace é um exemplo de alguém que se casou com o trabalho e se tornou ainda pior por isso. Mais tarde na história, Mace entra em conflito. Ele acaba reconhecendo que, embora esteja atrás de pessoas más, começa a aceitar o que fez ao passar dos limites e tenta consertar as coisas com Jake. Portanto, um Narrador poderia usar um arco como esse para mostrar que Mace não é um policial obcecado e unidimensional. No entanto, alguém poderia argumentar que a diferença em Mace não é tão grande quanto deveria ser, ou que tudo está bem depois do fato (usando Jake).

Imagem: Um homem branco de meia-idade, com 1,87 m de altura e constituição física robusta. Olhos castanhos. Cabelo castanho curto penteado para trás. Tem uma barba rala, como se não tivesse se barbeado por um dia ou mais, mas também está um pouco arrumado, o que implica que esse é seu visual preferido.

Geralmente usa camisa sem gravata, calça e blazer, além do coldre de ombro. Sensatamente, usa um colete à prova de balas durante alguns tiroteios.

Jogando com: Uma pessoa obsessiva com um distintivo e algum poder de fogo, com todos os possíveis dilemas morais que essa combinação traz! Ele justifica suas ações como sendo para o bem maior da sociedade. Ele está cansado dos vários sistemas sociais, mas ocasionalmente se lembra de que existe uma linha moral, por isso ainda não atacou diretamente os Tau ou outros criminosos...

Stats: use S.W.A.T.



Karla Withers - - uma policial que leva seu trabalho a sério. Os eventos ocorrem no início de sua carreira; ela tem dificuldade em decidir se deve seguir as ordens de Ryan, um chefe obsessivo que persegue pessoas perigosas, em comparação com o suposto papel da polícia de servir ao público e, espera-se, ter compaixão pelos civis. Por fim, Karla se opõe às obsessões de Ryan, além de ajudar Jake porque acha que é a coisa certa a fazer.

Imagem: Uma mulher branca de 1,70 m de altura, na faixa dos 20 anos. Tem cabelos longos, ruivos e levemente cacheados, até um pouco abaixo dos ombros. Físico mediano, considerando sua idade e seu trabalho, talvez ela seja uma policial mais em forma. Roupas práticas de trabalho: calça jeans azul com um cinto adequado, camiseta com uma camisa aberta por cima.

Jogando com: Tenta ser um bom policial, preocupa-se com as pessoas, mas também entende que ser policial é um ato de equilíbrio complicado de fazer o que acha certo e o que a lei determina. Inventa desculpas para outros policiais, mas está em conflito.

Stats: use Policial, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.



Oficial Farris - Policial, infelizmente não temos detalhes sobre Farris. Sabemos que ele também fala um dos idiomas chineses, mas não foi especificado qual deles. Ele parece ser um policial competente.

Imagem: Um homem asiático de 1,73 m (o ator é do Camboja) com cerca de 30 anos. O físico não foi mostrado, mas parece mediano para atlético. Cabelos escuros com um pouco de comprimento. Barba feita. Roupa prática de trabalho: calça jeans azul com um cinto sensato, camiseta com uma camisa aberta por cima.

Jogando com: Não há muito no filme. Parece ser um policial típico. Sinta-se à vontade para inventar motivações extras e histórias de fundo.

Stats: use Swat

FBI



Agente Frank Stewart - Parece ser um agente do FBI trabalhador e um homem de família. Durante o interrogatório policial inicial de Jake, Frank desempenha o papel de "bom policial", demonstrando paciência e até mesmo preocupação com Jake. Mais tarde, descobrimos que Frank é corrupto e parece estar trabalhando com Serrano há algum tempo.

Imagem: Um homem branco de 1,82 m, com cerca de 50 anos e cabelos castanhos com muitas mechas prateadas. Ele tem um físico de aparência mediana. Barba feita. Ternos cinza, trajes clássicos de FBI.

Jogando com: Frank é mais do que um agente do FBI, ele também é corrupto, portanto, sua fachada de ser simpático, além de ser uma tática comum de aplicação da lei, também é uma tentativa de desviar a atenção de sua natureza corrupta. No filme, não temos uma história de fundo sobre por que ele trabalha para Serrano, nem se ele trabalha com outros criminosos. Ele tem uma casa considerável, então talvez inicialmente quisesse apenas dinheiro extra, mas um Narrador sempre pode acrescentar uma "justificativa" trágica, como pagar contas médicas caras para salvar a vida de sua esposa ou algo semelhante.

Stats: use Policial, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.



Agente Luke Wesley – Temos apenas um pequeno tempo de tela com Wesley

Imagem: Um afro-americano de 1,88m (ator da Jamaica) com um físico médio a atlético. Cerca de 40 anos de idade. Cabelos escuros curtos e bigode bem aparado. Ternos cinza, trajes clássicos de FBI.

Jogando com: Jogando com: Profissional, disposto a desempenhar papéis de policial bom ou ruim, mas é bastante moralista para os padrões da polícia dos EUA. Frustrado com o fato de as pessoas não fazerem o suficiente.

Stats: use Policial, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.



Agente Williard Daniels - um agente corrupto, disposto a fazer quase tudo por dinheiro.

Imagem: Um homem branco de 1,82 m, com cerca de 30 anos, cabelos castanhos com divisão lateral direita. Ele tem um físico de aparência mediana. Barba feita. Ternos cinza, trajes clássicos de FBI.

Jogando com: Pode parecer profissional e até mesmo charmoso, mas é um assassino corrupto com um distintivo!

Stats: use Policial, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.



Agente Roger Klein – Roger é um agente de campo um tanto inexperiente, por isso fica bastante surpreso quando é morto em um caso tão importante.

Imagem: Um homem branco de 1,82 m, com cerca de 30 anos, cabelos castanhos com divisão lateral direita. Ele tem um físico de aparência mediana. Barba feita. Ternos cinza, trajes clássicos de FBI.

Jogando com: Agente do FBI que é um pouco desconfiado e confia demais em seus colegas e acaba morto por causa disso.

Stats: use Policial, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.



Agente Bruce Anderson um agente corrupto, disposto a fazer quase tudo por algum dinheiro.

Imagem: Um homem branco de 1,87 m, aproximadamente na casa dos 30 anos, com cabelos castanhos com divisão lateral direita. Ele tem um físico de aparência mediana. Barba feita. Ternos cinza, trajes clássicos de FBI.

Jogando com: Pode parecer profissional e até charmoso, mas é um assassino corrupto com um distintivo!

Stats: use Policial, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.

BANDIDOS

ANTONIO SERRANO



Antonio Serrano - é um chefe da máfia, um traficante de drogas, um homem violento que está acostumado a fazer o que quer. No filme, a polícia afirma que Antonio não puxa o gatilho há anos. Mesmo que esse seja o caso, podemos supor que ele ainda comanda muitos assassinatos!

Antonio Serrano costumava ser mais poderoso, mas entre as várias organizações do governo dos EUA e as gangues e cartéis de drogas rivais, sua "família" não é mais o que costumava ser, e a percepção de fraqueza pode resultar em um frenesi criminoso, diminuindo ainda mais o poder de alguém. Apesar de seu recente declínio, Antonio ainda é um tanto rico, bem relacionado e um "homem feito", de modo que pode recorrer a alguns recursos, desde bandidos armados até influência política. A menos que ele receba em breve um grande influxo de recursos da organização, seu poder continuará a diminuir rapidamente!

Imagem: Homem branco de meia-idade, 1,80 m, barba feita. Cabelo escuro com um pouco de comprimento e penteado para trás. Geralmente usa terno e gravata.

Jogando com: Um antigo e poderoso chefe da máfia, cujo declínio o deixou desesperado. É rápido para se enfurecer e para matar, até mesmo disposto a matar ele mesmo. Ele age como se ainda fosse o grande chefe. Se não tivesse conhecido Jake Lo, talvez a aposta violenta de Antonio em assassinar para voltar ao topo tivesse valido a pena.

Stats: use Gângster, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.

CARL CHANG



Carl Chang Publicamente, ele é um homem de negócios que lida com importações e exportações, além de estar envolvido com caridade, talvez até mesmo um filantropo. Na realidade, Carl é um dos principais gerentes do império de drogas de Kinman Tau, especialmente no que diz respeito ao transporte de drogas.

Imagem: Um homem sino-americano de 1,73 m, aproximadamente na casa dos 30 anos. Cabelos curtos e penteados para trás, que estão ligeiramente recuados. Barba rala e bem aparada, o que lhe dá uma aparência sutil. Usa ternos de boa qualidade, sem gravata.

Jogando com: Um homem de negócios organizado e eficiente, amigável e que constrói conexões sociais. Em particular, ele justifica seu envolvimento em um cartel de drogas como sendo apenas negócios. Ele é profundamente leal ao Tau, tão leal que está disposto a morrer.

Stats: use Gângster, adicione 1 a Mental, Social e Habilidades.

BRUNNER GAZZI

Brunner Gazzi: Ele é muito mais do que um guarda-costas, é o braço direito de Antonio. Ele demonstra mais do que apenas espancar ou atirar em pessoas, mas também alguma habilidade em lidar com negócios e bens.

Imagem: 1,98 m, constituição física avantajada, move-se lentamente, mas com determinação. Cerca de 30 anos. Cabelo escuro com um pouco de comprimento e penteado para trás. Barba rala. Geralmente usa terno, às vezes com gravata.

Jogando com: He is muscle with enough brains para be relied upon. Quite willing para throw his weight around, whether physically or socially. Quick para violence, but can also show some restraint. Loyal Mafioso.



Estilo: Boxe Escola: Professor Particular	Conceito: Guarda-costas Assinatura: Olhar indiferente	
Força ••••• Carisma ••• Percepção •••• Destreza ••• Manipulação ••• Inteligência •• Vigor ••••• Aparência ••• Raciocínio ••••	Prontidão ••• Luta As Cegas •• Arena •• Interrogação ••• Condução ••• Computador •• Intimidação •••• Liderança ••• Investigação •• Perspicácia •• Segurança •• Medicina •• Manha •••• Furtividade • Mistérios • Lábia •• Sobrevivência •• Estilos •••	Glória ••••• Honra •• Chi ••••••• □□□□□□ FdV •••••••••• □□□□□□□□ Saúde •••••••••••••• □□□□□□□□□□ •••••••••• □□□□□□□□
Aliados •• Soco ••••• Pistola ••• Arena •• Chute • Faca ••• Apoio ••• Bloqueio •••• Empresário •• Apresamento ••••• Recursos ••• Esportes ••• Sensei ••• Foco •• Bastão •	Divisão: Estilo livre, Posto: 6 24 Vit, 5 Der, 2 Emp, 18 KOs	
Combos: Bloqueio para Fierce para Jab (Dizzy), Punch Defense para Fist Sweep, Jumping Shoulder Butt para Buffalo Punch (Dizzy), Heart Punch para Buffalo Punch		

Manobra	Vel	Dano	Mov	Especial
Jab	5	10	3	Básica
Strong	3	12	3	Básica
Fierce	2	14	2	Básica
Short	4	7	3	Básica
Forward	3	9	2	Básica
Roundhouse	1	11	2	Básica
Apresamento	3	11	UM	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	7	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	6	-	6	Básica
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção, esquiva contra projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Fist Sweep	2	14	1	Knockdown; Agachamento
Kick Defense	7	-	-	Absorção +4 vs Chute; -2 vs outros
Punch Defense	7	-	-	Absorção +4 vs Socos; -2 vs outros
Deflecting Punch	5	11	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Brain Cracker	3	13	UM	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Jumping Shoulder Butt	3	13	2	Aérea; esquiva de projéteis como Jump
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	+2 na absorção neste turno, 1 Chi
Lunging Punch	3	11	2	Agachamento; Ignora Bloqueio, only Kick Defense works, or Agachamento Bloqueio
Dashing Punch	3	15	5	1 FdV
Dashing Uppercut	3	15	5	Knockdown vs. Aérea, 1 FdV
Heart Punch	2	16	1	O dano é testado apenas para Dizzy, não para o dano real do Saúde
Grappling Defense	7	-	2	Adiciona Apresamento para absorver Apresamentos
Throw	1	13	UM	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Buffalo Punch	1	16	UM	

MINH GOH

Minh Goh: Particularmente, ele é o assassino de Tau. Publicamente, ele trabalha na segurança da Tau's Import and Export.

Imagem: Um chinês de 1,68 m com um físico atlético. Ele tem cabelos escuros finos na altura dos ombros, mas é careca na parte superior. Seu traje varia, especialmente se estiver em uma missão de assassinato.



Jogando com: Um homem que raramente fala, falando apenas o pouco que acha necessário; ele não está interessado em ser querido. Enquanto está trabalhando, o que acontece na maior parte do tempo, ele é disciplinado e concentrado. Longe de seu foco no treinamento e de suas obrigações no trabalho, ele é normalmente visto como quieto, até mesmo indiferente. Mesmo fora do trabalho, ele acredita que ainda precisa ser vigiado, afinal de contas, ele é um assassino.

Estilo: Kung Fu		Conceito: Assassino	
Escola: Professor Particular		Assinatura: Olhar indiferente	
Força	••••	Carisma	•••
Destreza	•••••	Manipulação	•••
Vigor	••••	Aparência	•••
Percepção	••••	Inteligência	•••
Glória	•••••	Raciocínio	••••
Honra	•••		
Chi	•••••••		
•	□□□□□□		
FdV	••••••••••		
•	□□□□□□□□		
Saúde	••••••••••••		
•	□□□□□□□□□□		
•	••••••••••		
•	□□□□□□□□		
Divisão: Estilo livre,			
Posto: 6			
24 Vit, 5 Der, 2 Emp, 18			
KOs			
Prontidão	•••	Luta As Cegas	•••
Interrogação	•	Condução	•••
Intimidação	•••	Liderança	••
Perspicácia	••••	Segurança	•••
Manha	••••	Furtividade	••••
Lábia	••••	Sobrevivência	•••
Estilos	••••		
Aliados	•	Soco	••••
Arena	••	Chute	••••
Apoio	••••	Bloqueio	••••
Recursos	•••	Apresamento	••••
Sensei	•••	Esportes	••••
		Foco	•••
		Pistola	••
		Faca	•••
		Bastão	•••
		Arremesso	••••

Combos: Backflip Kick para Foot Sweep para Double Dread Kick (Dizzy),
 Bloqueio para Knife Hand Strike, Drunken Monkey Roll para Knife Hand Strike,
 Double-Hit Kick para Double Dread Kick (Dizzy), Jump para Air Throw,
 Movimento para Shuriken,

Manobra	Vel	Dano	Mov	Especial
Jab	7	7	4	Básica
Strong	5	9	4	Básica
Fierce	4	11	3	Básica
Short	6	8	4	Básica
Forward	5	10	3	Básica
Roundhouse	3	12	3	Básica
Apresamento	5	8	UM	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção, esquiva contra projéteis
Wall Spring	7	-	4 / 6	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; quica e volta com mov +2
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento; esquiva de projéteis
Kick Defense	9	-	-	Absorção +4 vs Chute; -2 vs outros
Punch Defense	9	-	-	Absorção +4 vs Soco; -2 vs outros
Deflecting Punch	7	8	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Knife Hand Strike	6	7	3	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Backflip Kick	5	10	DOIS	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Foot Sweep	3	11	2	Agachamento; Knockdown
Forward Flip Knee	3	12	DOIS	Somente acerta alvos no mesmo e/ou adjacente hex; o atacante move-se para trás do alvo e rola o dano; se o alvo foi interrompido, perde o ataque
Double-Hit Kick	3	9	3	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Double Dread Kick	3	9/12	5	Bate no mesmo hex, empurra e bate de novo, 1 FV
Grappling Defense	9	-	3	Adiciona Apresamento para absorver Apresamentos
Regeneration	4	-	-	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno
Throw	3	10	UM	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Air Throw	7	13	4	Precisa interromper uma Aérea do oponente; Knockdown; arremessa 3 hexes, segue movimentando Aérea, 1 FV
Shuriken	7	6	4	Alcance = 8, 4 Shurikens

KINMAN TAU

Kinman Tau: Publicamente, ele dirige a empresa de importação e exportação da Tau, da qual é o CEO. Ele também tem vários outros interesses comerciais, inclusive lavanderias em escala industrial. Na realidade, ele é um chefe do tráfico de drogas, que subiu na vida da maneira mais difícil. De corredor de rua a chefe de cartel.

Embora tenha participado de várias lutas de duelistas há alguns anos, ele raramente compete em lutas. Ele não tem interesse em Glória ou Honra, embora, no fundo, tenha se perguntado o que poderia ter sido.

Imagem: Um chinês de 1,70 m com um físico atlético. Tem cabelos escuros, curtos nas laterais e mais compridos em cima. Veste-se bem, de camisa e calça casuais a ternos de negócios elegantes.



Jogando com: Seu comportamento público é o de um homem de negócios calmo. Ele está disposto a negociar, mas, apesar de parecer razoável e aberto a pechinchas, se for pressionado demais, não tem problemas em agredir ou até mesmo matar alguém. Ele valoriza e recompensa a lealdade. Um homem que, ao enfrentar a derrota, a honra não é uma barreira.

Estilo: Kung Fu Escola: Professor Particular	Conceito: Importação e exportação (chefe do cartel de drogas) Assinatura: Olhar intenso, com um toque de raiva	
Força ●●●● Carisma ●●●● Percepção ●●●● Glória ●●● Destreza ●●●● Manipulação ●●●● Inteligência ●●●● Honra ●● Vigor ●●●● Aparência ●●●● Raciocínio ●●●● Prontidão ●●●● Luta As Cegas ●●●● Arena ●● Chi ●●●●● Interrogação ●●●● Condução ●●●● Computador ●● □□□□□ Intimidação ●●●● Liderança ●●●● Investigação ●● FdV ●●●●●●●●●● Perspicácia ●●●● Segurança ●●●● Medicina ●● □□□□□□□□□□ Manha ●●●● Furtividade ●● Mistérios ●●●● Saúde ●●●●●●●●●● Lábria ●●●●● Sobrevivência ●● Estilos ●●●● □□□□□□□□□□ Aliados ●●●● Soco ●●●● Pistola ●●●●● FdV ●●●●● Contatos ●●●● Chute ●●●● Faca ●●□□□□□ Apoio ●●●● Bloqueio ●●●● Bastão ●●●●● Divisão: Duelistas Recursos ●●●●● Apresamento ●●●● Arremesso ●●●●● Posto: 2 Sensei ●●● Esportes ●●●● Bastão Aparar para Bastão Berserk, 6 Vit, 1 Der, 0 Emp, 6 KOs Foco ●●●●	Combos: Bloqueio para Hair Throw, Stepping Front Kick para Fierce (Dizzy), Bastão Jab para Bastão Fierce (Dizzy), Bastão Aparar para Bastão Strong,	Move para Flying Fireball, Deflecting Punch para Forward Flip Knee, Bastão Aparar para Bastão Berserk,

Manobra	Vel	Dano	Mov	Especial
Jab	6	7	3	Básica
Strong	4	9	3	Básica
Fierce	3	11	2	Básica
Short	5	7	3	Básica
Forward	4	9	2	Básica
Roundhouse	2	11	2	Básica
Apresamento	4	7	UM	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	Básica
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção, esquiva contra projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Drunken Monkey Roll	7	-	5	Agachamento; esquiva de projéteis
Punch Defense	8	-	-	Absorção +4 vs Soco; -2 vs outros
Deflecting Punch	6	8	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Foot Sweep	3	10	1	Agachamento; Knockdown
Double-Hit Kick	2	8	2	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Forward Flip Knee	2	11	DOIS	Somente acerta alvos no mesmo e/ou adjacente hex; o atacante move-se para trás do alvo e rola o dano; se o alvo foi interrompido, perde o ataque
Stepping Front Kick	4	8	4	2 testes de dano; força o alvo a recuar um hex antes do 2º teste, 1 FV
Throw	3	10	UM	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Hair Throw	2	12	DOIS	Deve passar pelo hexágono do oponente. O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Regeneration	5	-	-	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno
Fireball	3	10	-	Alcance = 9; 1 Chi
Flying Fireball	3	10	3	Alcance = 9; Aérea cannot dodge; Aérea; 1 Chi, 1 FV
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	+2 na absorção neste turno, 1 Chi
Zen no Mind	Esp.	Esp.	Esp.	Personagem seleciona outras 3 cartas, precisa esperar até o final do turno para escolher uma delas para jogar, 1 FV
Bastão Jab	6	10	4	
Bastão Strong	4	12	4	
Bastão Fierce	3	14	3	
Bastão Berserk	2	15	1	1 FdV
Bastão Aparar	8	-	-	Absorção 9; Abort; +2 Vel próx. turno
Bastão Disarm	2	-	2	Role 9 para determinar o hexágono da arma do oponente.



O FUTURO DE JAKE LO

Após os eventos de Rajada de Fogo, com o nome de Jake sendo limpo, ele tem muito a processar. Jake continua seus estudos de arte, embora agora em Chicago, e seu relacionamento com Karla vai bem, por um mês. Como era de se esperar, o envolvimento de Jake na derrubada de dois grandes grupos criminosos não passa despercebido e ele é abordado por todo tipo de pessoas que querem lucrar com sua fama. A contagem de corpos era muito alta e com muitas testemunhas para que seu nome fosse mantido em segredo. Seja por jornalistas, promotores de lutas, policiais, advogados que prometem conseguir dinheiro para Jake, políticos que têm Jake como alvo ou que tentam obter seu apoio, as coisas ficam cada vez mais difíceis para ele. Jake abandona a faculdade e seu relacionamento com Karla é submetido a um estresse imenso.

As coisas chegam ao auge com o envolvimento de Jake em lutas organizadas, incluindo algumas lutas não sancionadas, e Karla ainda está trabalhando para a polícia, o que aumenta o estresse. Ambos tomam rumos diferentes e, alguns meses depois, eles se separam.

Frustrado com as coisas e sem foco, Jake mergulha fundo no mundo das brigas de rua. Para ajudar a lidar com a logística e os jornalistas, Jake se une à gerente Eleanor R. Cox. Eleanor convence Jake a incluir sua arte na promoção de suas lutas. Depois de algum sucesso, ela consegue que Jake volte para a faculdade. Com algum dinheiro decente proveniente das vendas de arte, Joe Zaloom se torna o médico regular de Jake e François Chau, seu guarda-costas. O guarda-costas foi uma necessidade surpreendente, já que alguns criminosos tentaram se vingar de Jake ou fazer com que ele participasse de uma luta, etc.

Após a grande sequência inicial de vitórias de Jake, ele infelizmente perde duas lutas seguidas, mas sua equipe o apoia. Eleanor ajuda a lembrar a Jake que, embora as artes marciais possam ser praticadas sozinho, geralmente é melhor com ajuda, que ter um sensei fará toda a diferença à medida que a competição se torna mais difícil. Jake entra em contato com um dos antigos parceiros de treinamento de seu pai, Shaiming Lo. Com o retorno ao treinamento orientado, Jake volta a ser um vencedor e sua vida melhora.

Ele acaba no meio de outra guerra contra as drogas, mais uma vez ajudando Mace Ryan e Karla Withers, de quem era amigo. Karla e Jake fazem as pazes e, alguns meses depois, ficam noivos.

Jake está em uma missão para aprender Rekka Ken e está chegando perto. Agora ele é mais conhecido como o artista lutador, e a vida é boa, por enquanto. Jake ainda se pergunta se o arquivo militar da carreira de seu pai era legítimo. Haveria algo mais nos eventos que foram impostos a ele?

Jogando com Jake Lo: Jake era um jovem irritado e cansado. As coisas mudaram depois que ele sobreviveu a vários atentados contra sua vida. O amor o ajudou a crescer, mas sua história de desânimo ainda o assombrava e ele teve de superar muitos traumas emocionais. Recentemente, as coisas melhoraram, ele geralmente é feliz, sorri rapidamente e fica feliz em ajudar os outros.

Aparência: Jake é sino-americano, mede 1,82 m e tem o corpo atlético de alguém que claramente se exercita muito. É um homem atraente, com cabelos escuros de corte médio. Jake prefere coletes escuros, calças e calçados escuros, além de seu capuz verde da sorte. Ele fica feliz em mudar sua aparência para qualquer traje adequado, inclusive couro de motociclista para as raras vezes em que ainda sai para dar uma volta.

Arena: Jake adquiriu recentemente um armazém para guardar seus projetos de arte, mas também o tem usado para treinamento e como arena de luta. Atualmente, é uma configuração básica, mas ele tem planos. Você pode usar o mapa da LA Art Gallery Arena como base para essa Arena.

Apêndice 2:

ARENAS & MAPAS

Duas versões de cada mapa estão incluídas, uma sem hexágonos e outra com hexágonos, para o caso de você querer usar uma grade de hexágonos de tamanho diferente. Além disso, há também plantas baixas para a Galeria de Arte e a Lavanderia. Mapas separados podem ser baixados [aqui](#).

Durante os eventos do filme, Jake Lo não tem Arena, mas, conforme observado em Future of Jake Lo, decidi que ele adquiriu uma Galeria de Arte, portanto, você pode usar o mapa fornecido abaixo.

Ao adaptar o Minh do filme para os meus jogos, decidi que ele usava a Arena da Lavanderia, pois ela permitia que ele usasse o Wall Spring.

Para Brunner, decidi que ele era um boxeador e tinha conexões com uma academia de boxe local. Não há regras especiais para a Arena.

Para a luta nos trilhos do trem, um Botch durante a luta poderia resultar em eletrocussão. Talvez a chance de um trem chegar seja de 1 em 10, além de dar aos lutadores alguns turnos para sair do caminho.

P32 Galeria de arte - No filme, a Galeria de arte fica em Los Angeles, talvez seja melhor mudá-la para Chicago ou para qualquer outro lugar em que sua versão da história se passe.

P34 Plantas baixas da Galeria de Arte

P38 Restaurante

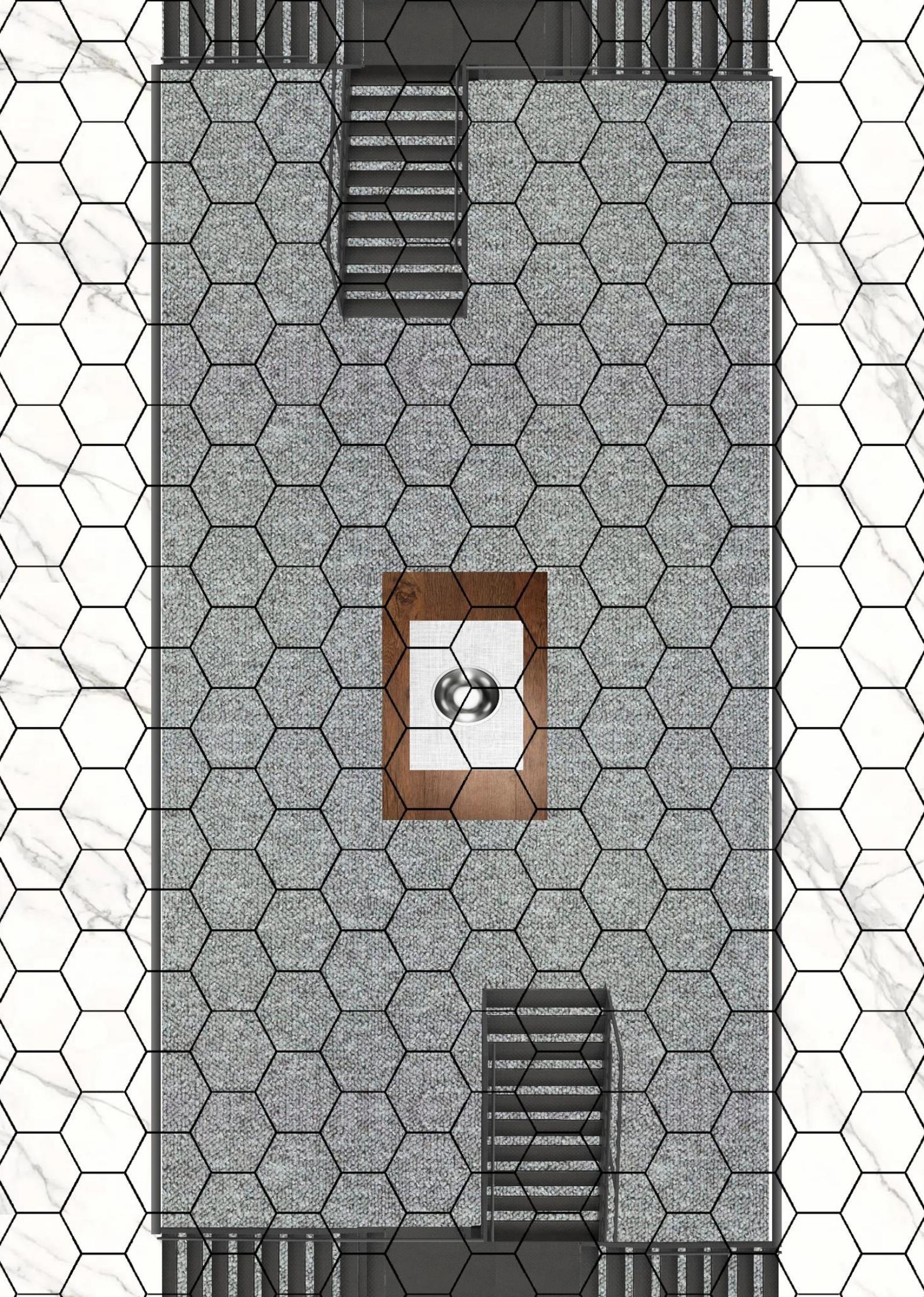
P40 Lavanderia

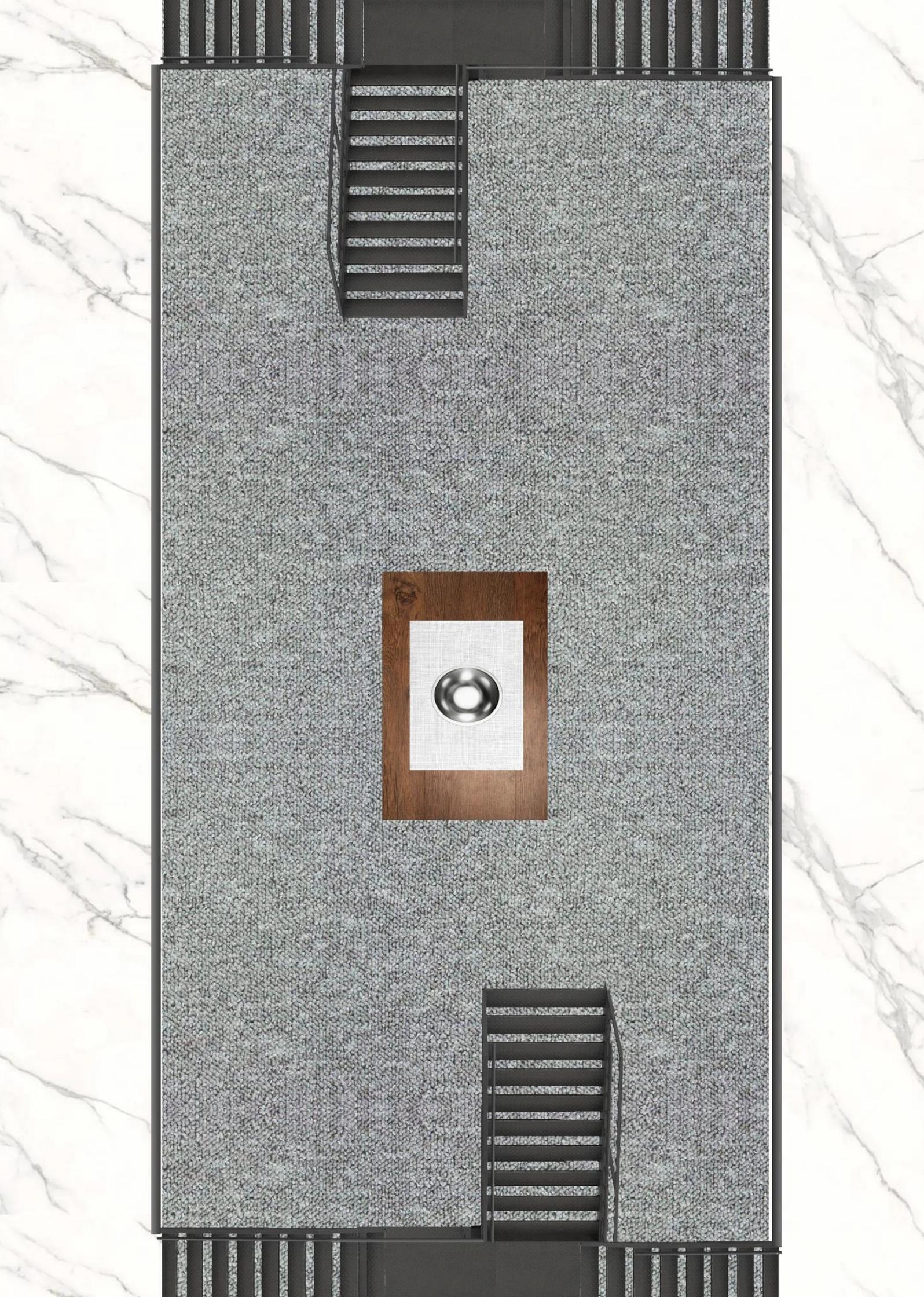
P42 Plantas baixas da lavanderia

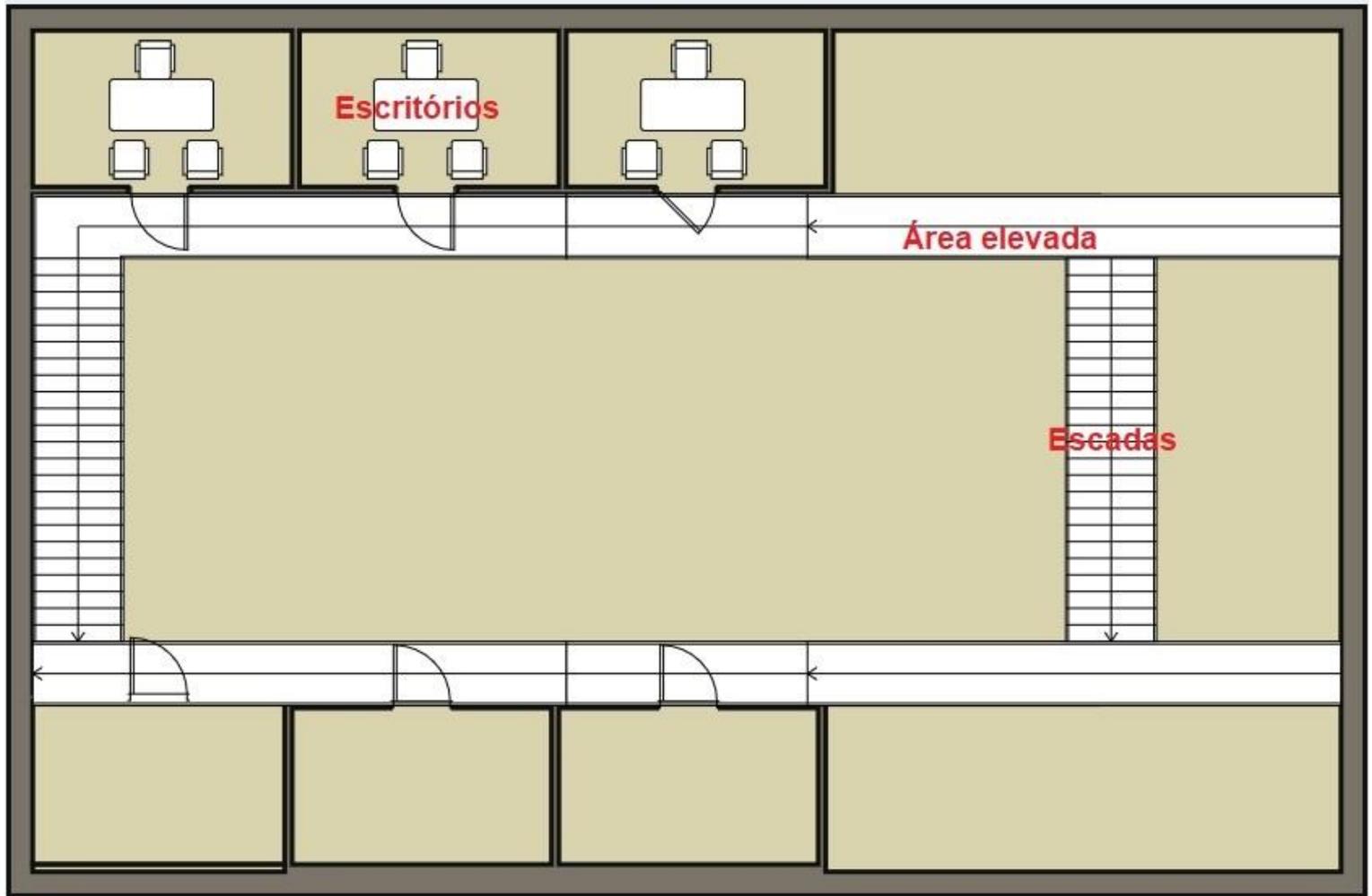
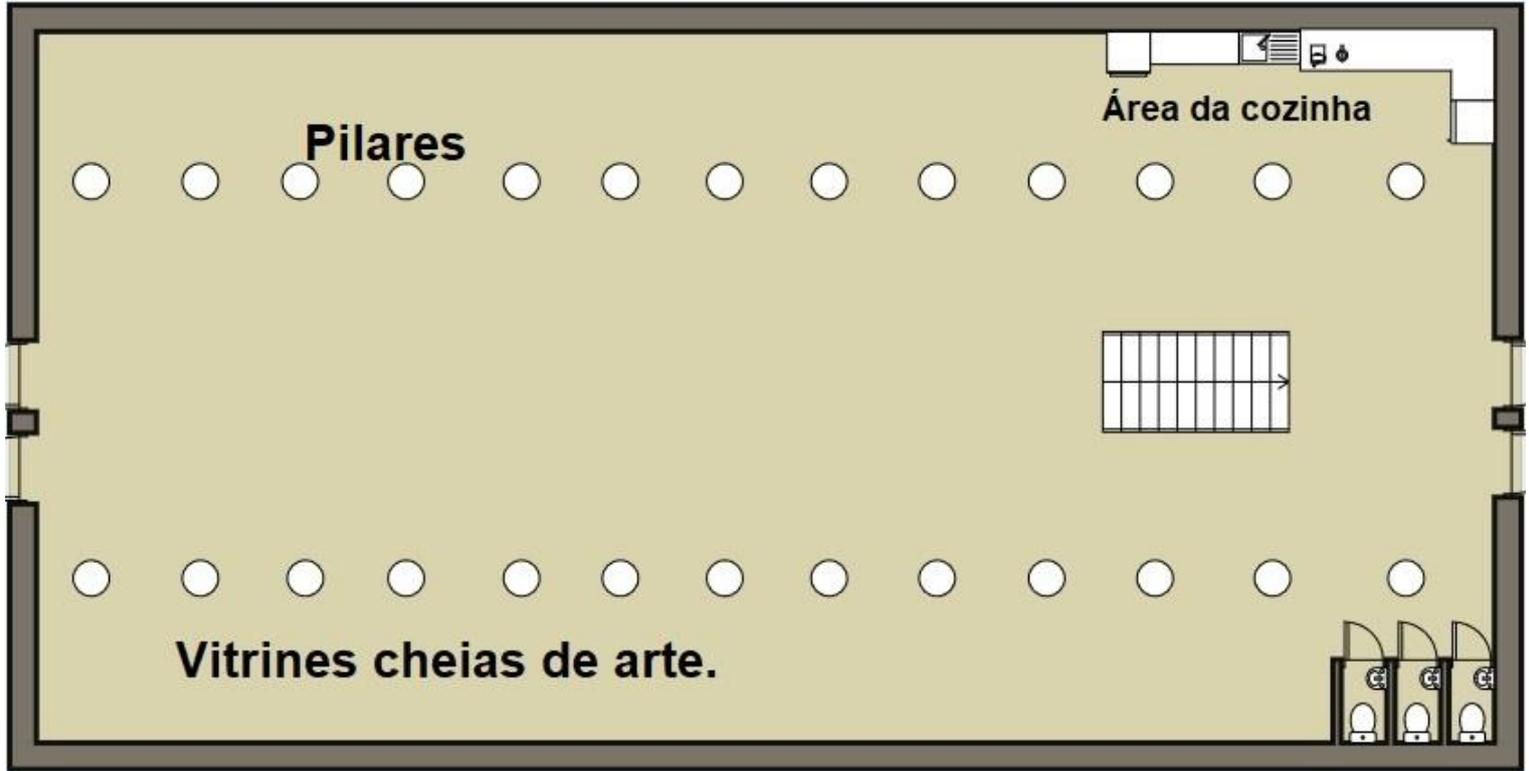
P43 Plataforma de trem à noite

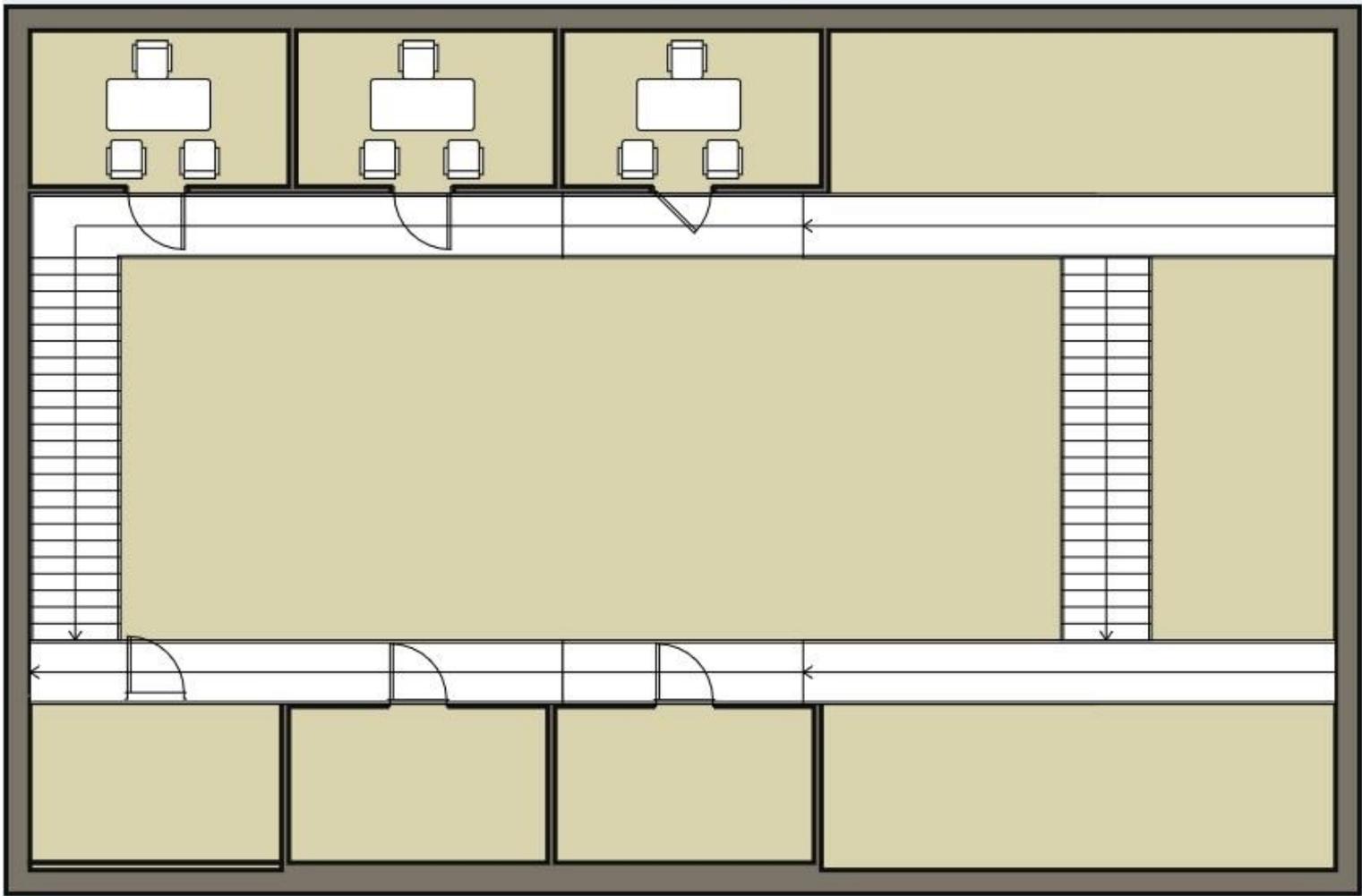
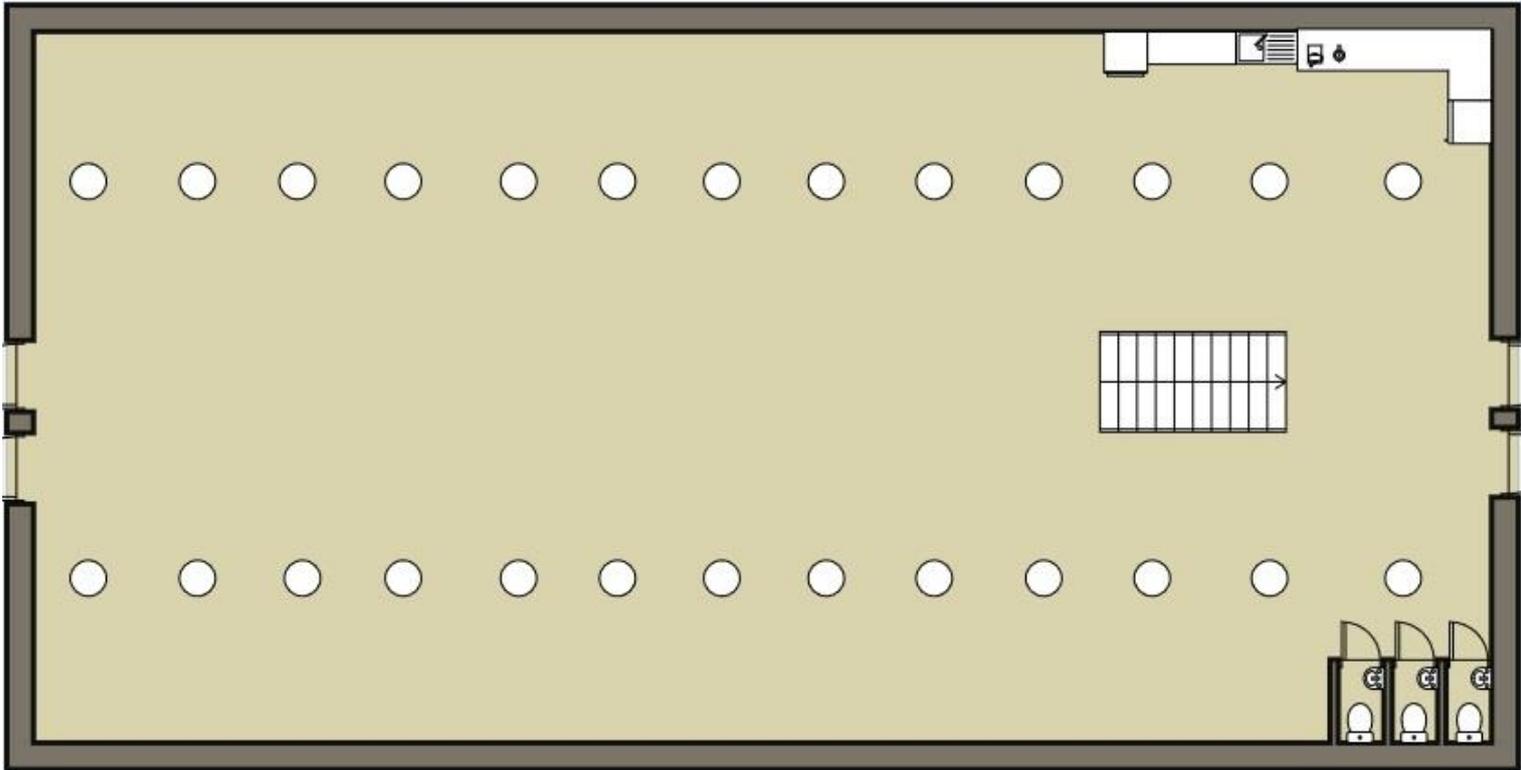
P45 Plataforma de trem durante o dia

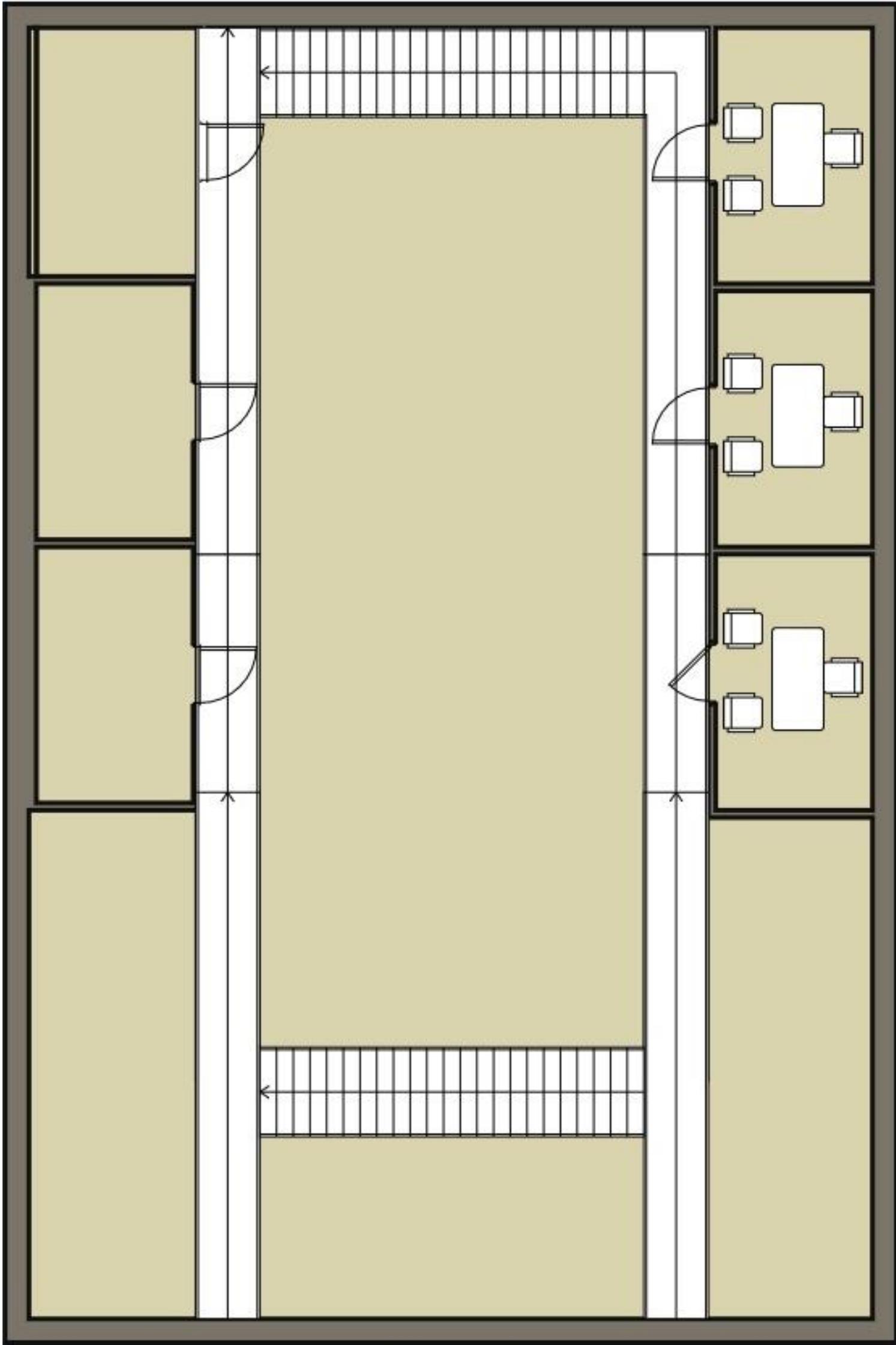


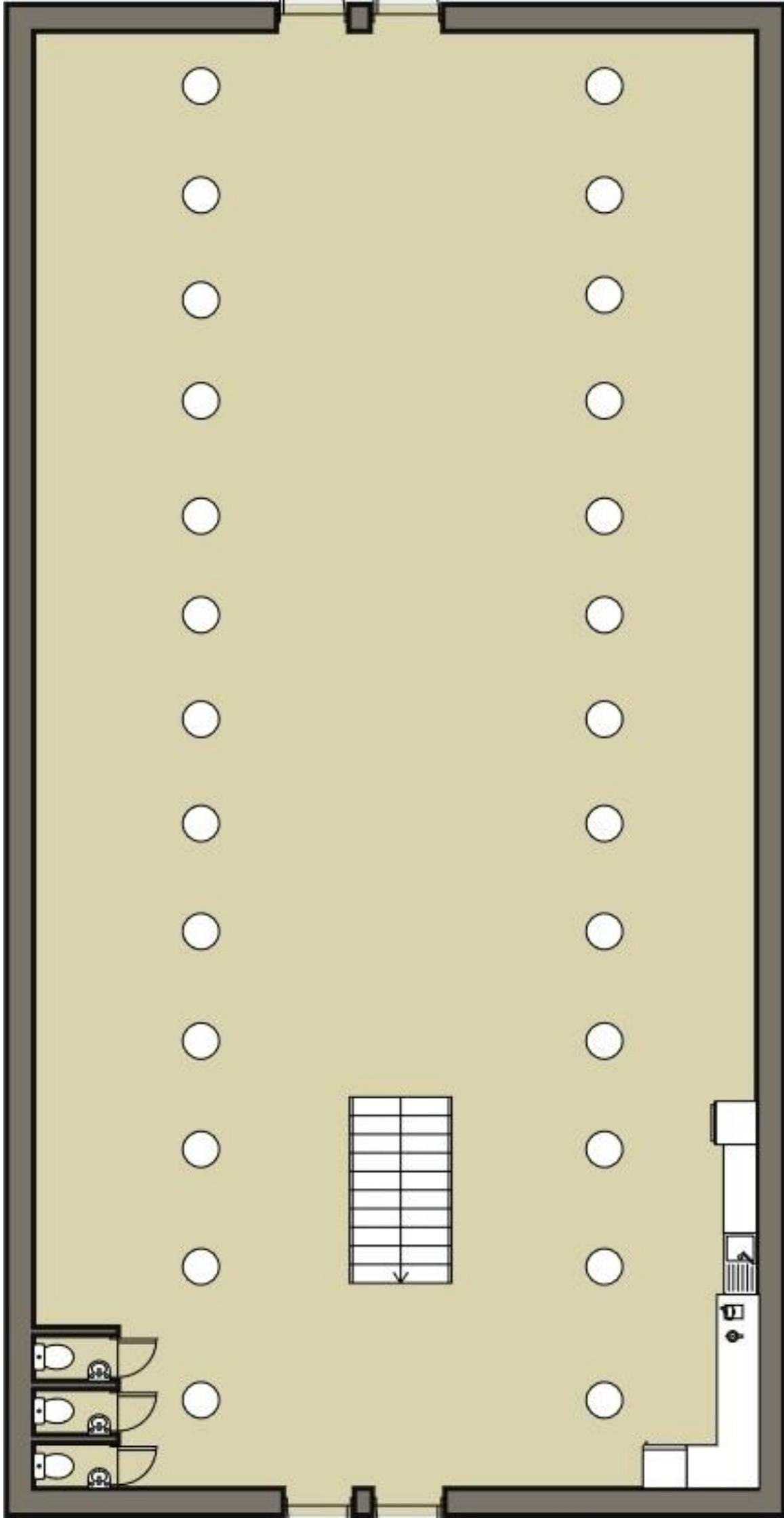


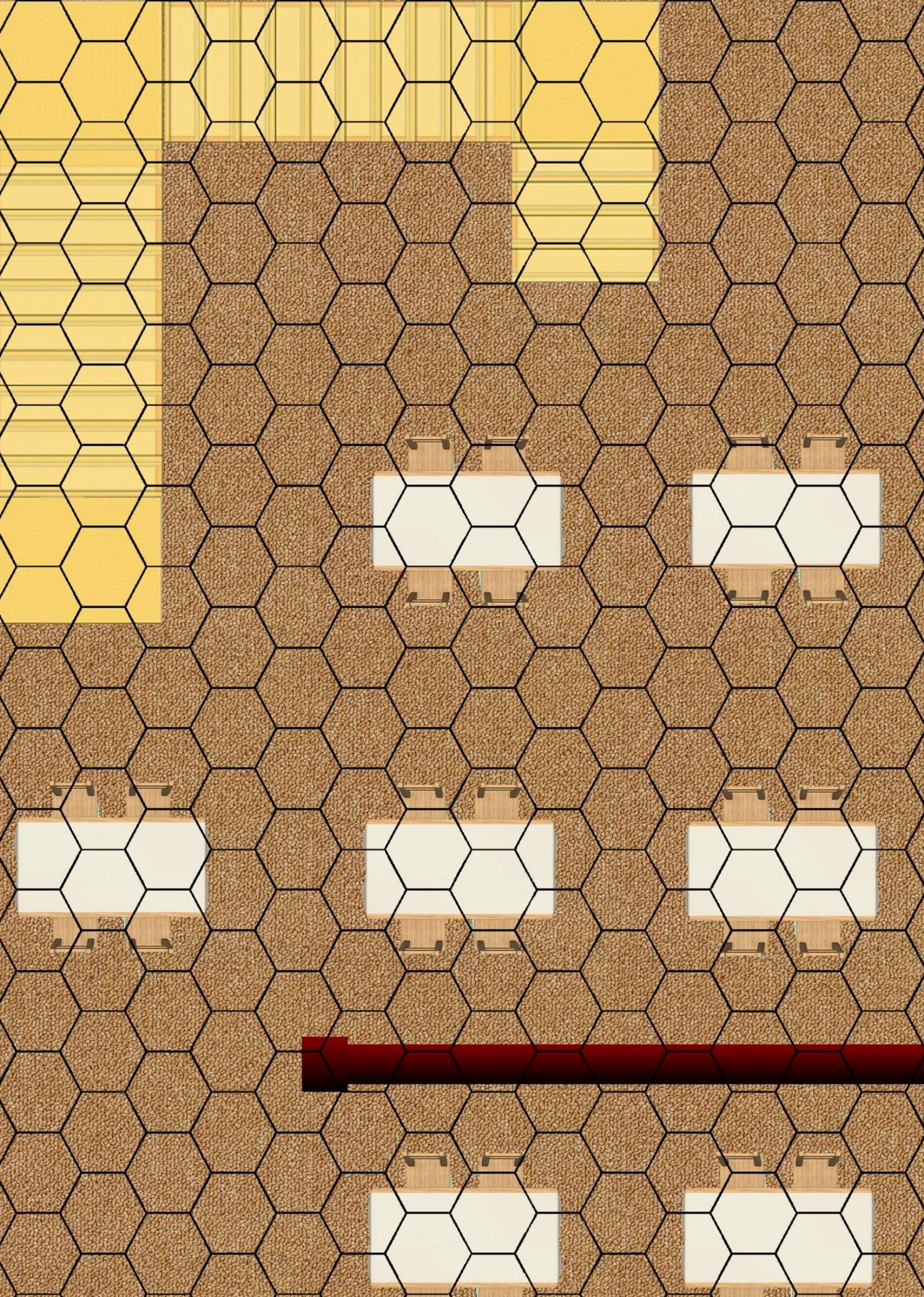


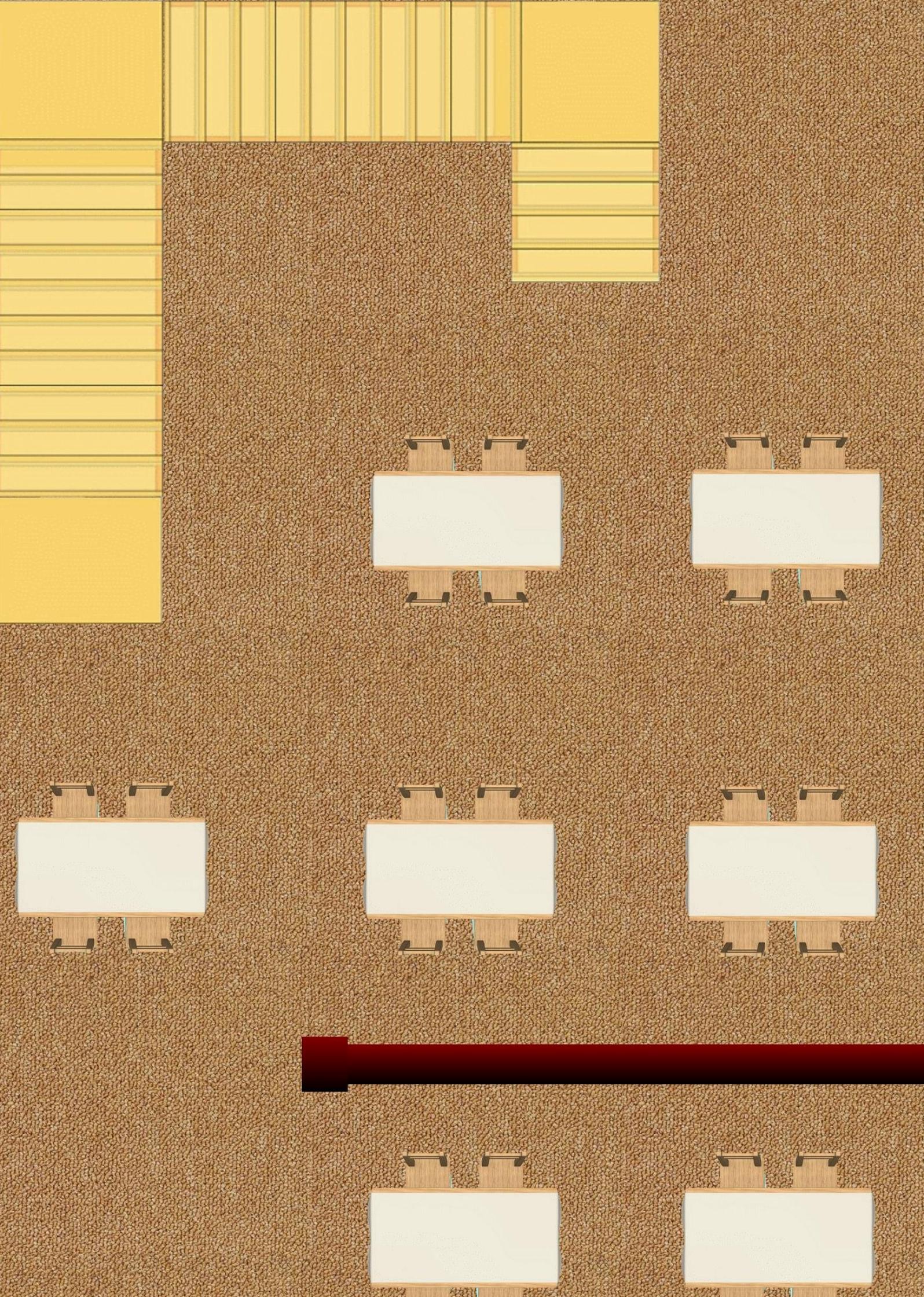


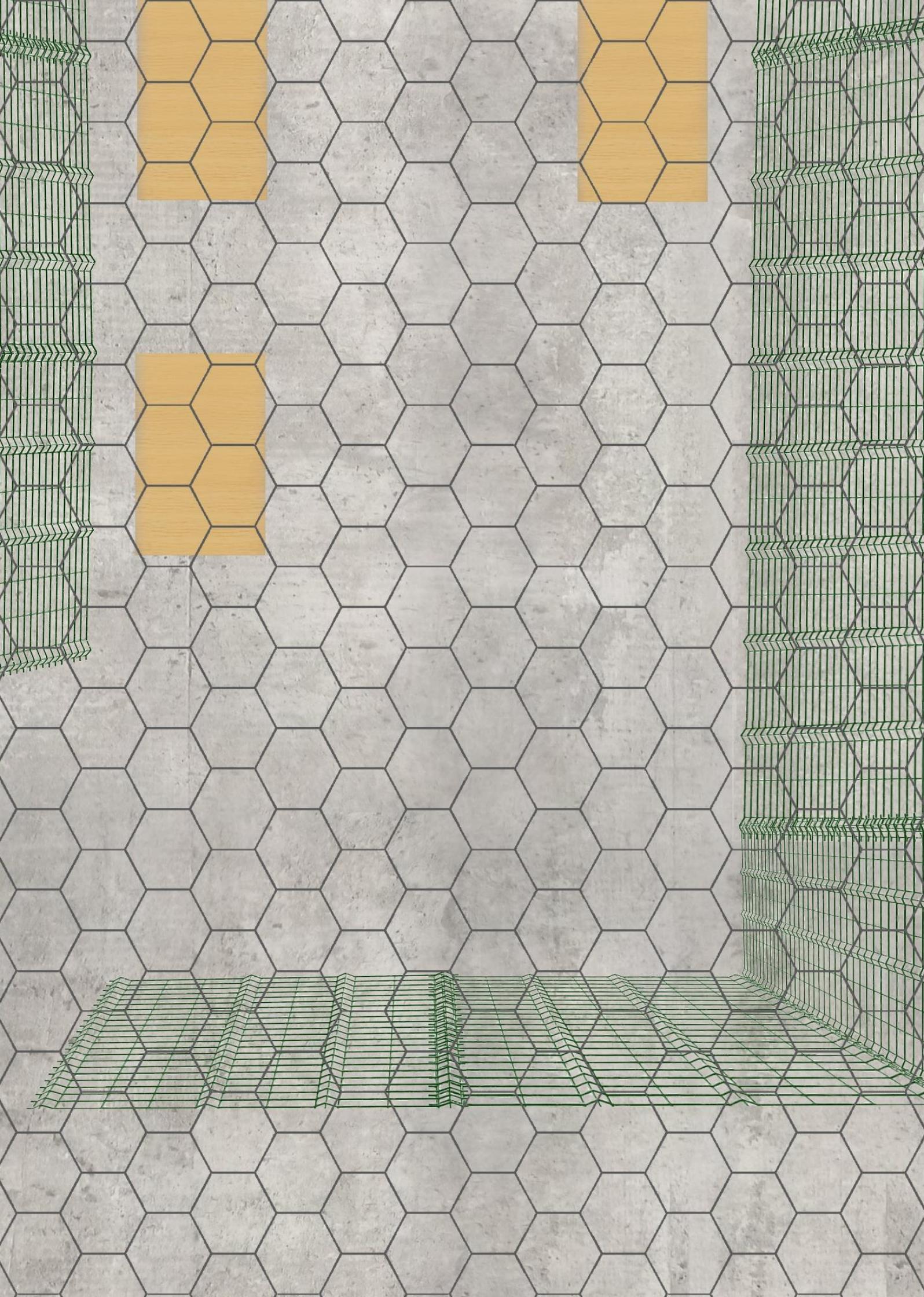




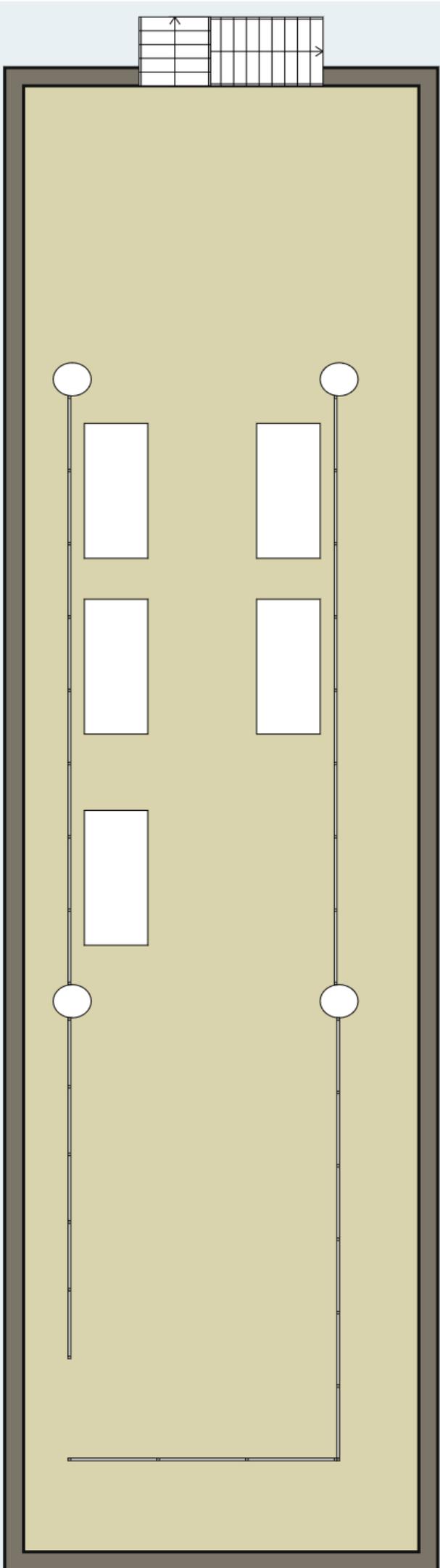
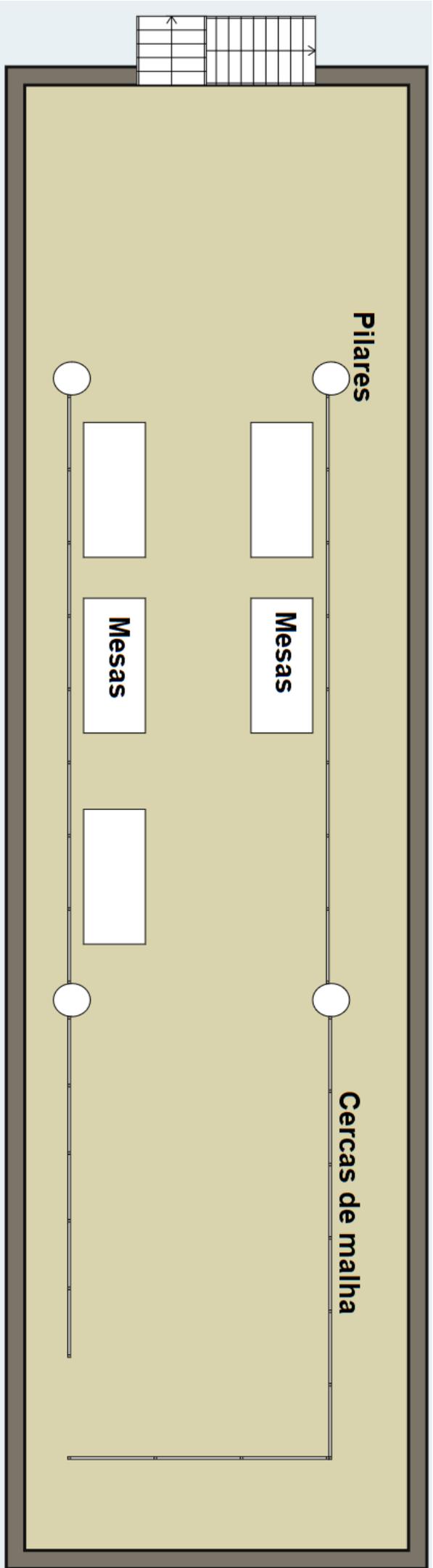


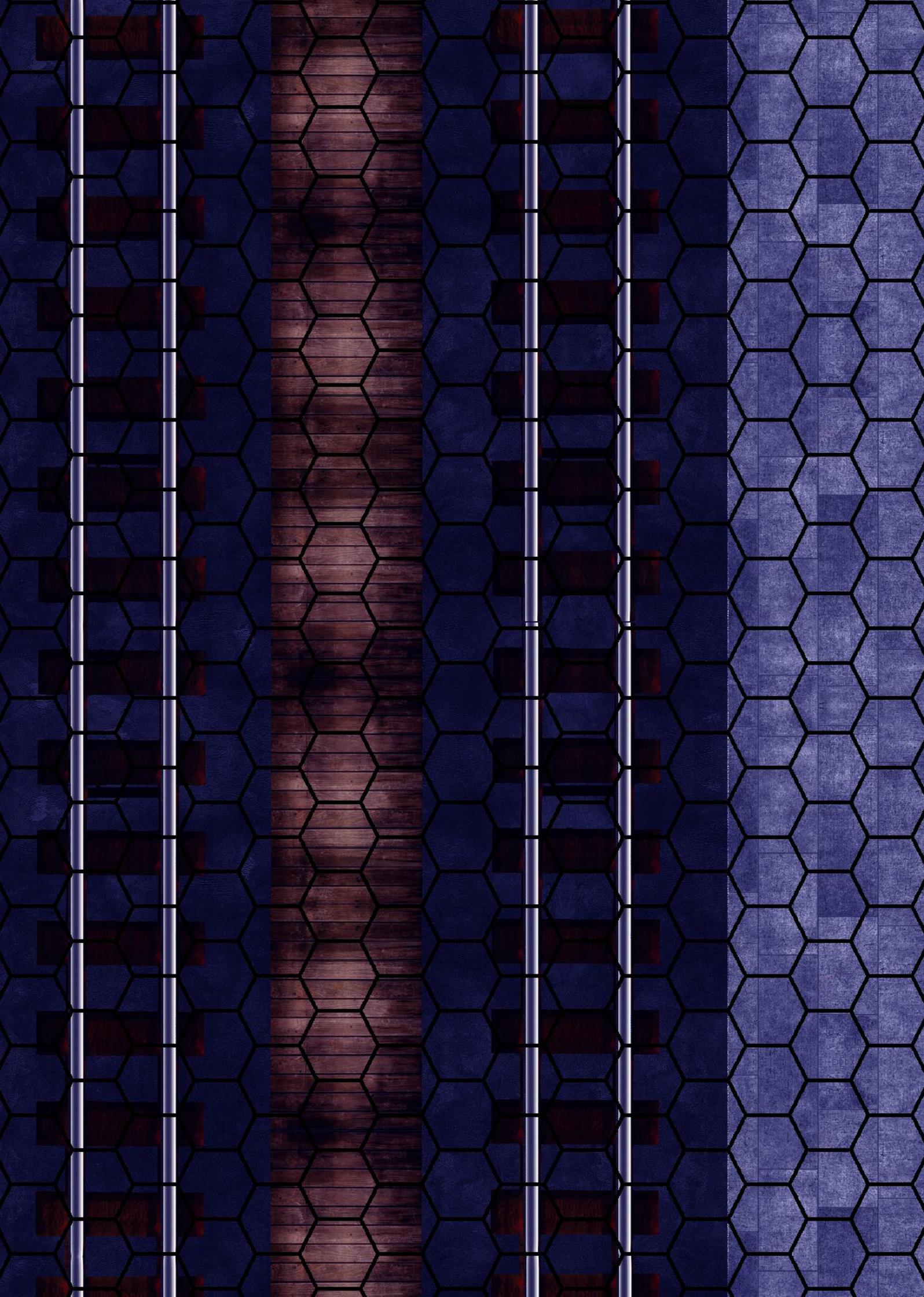


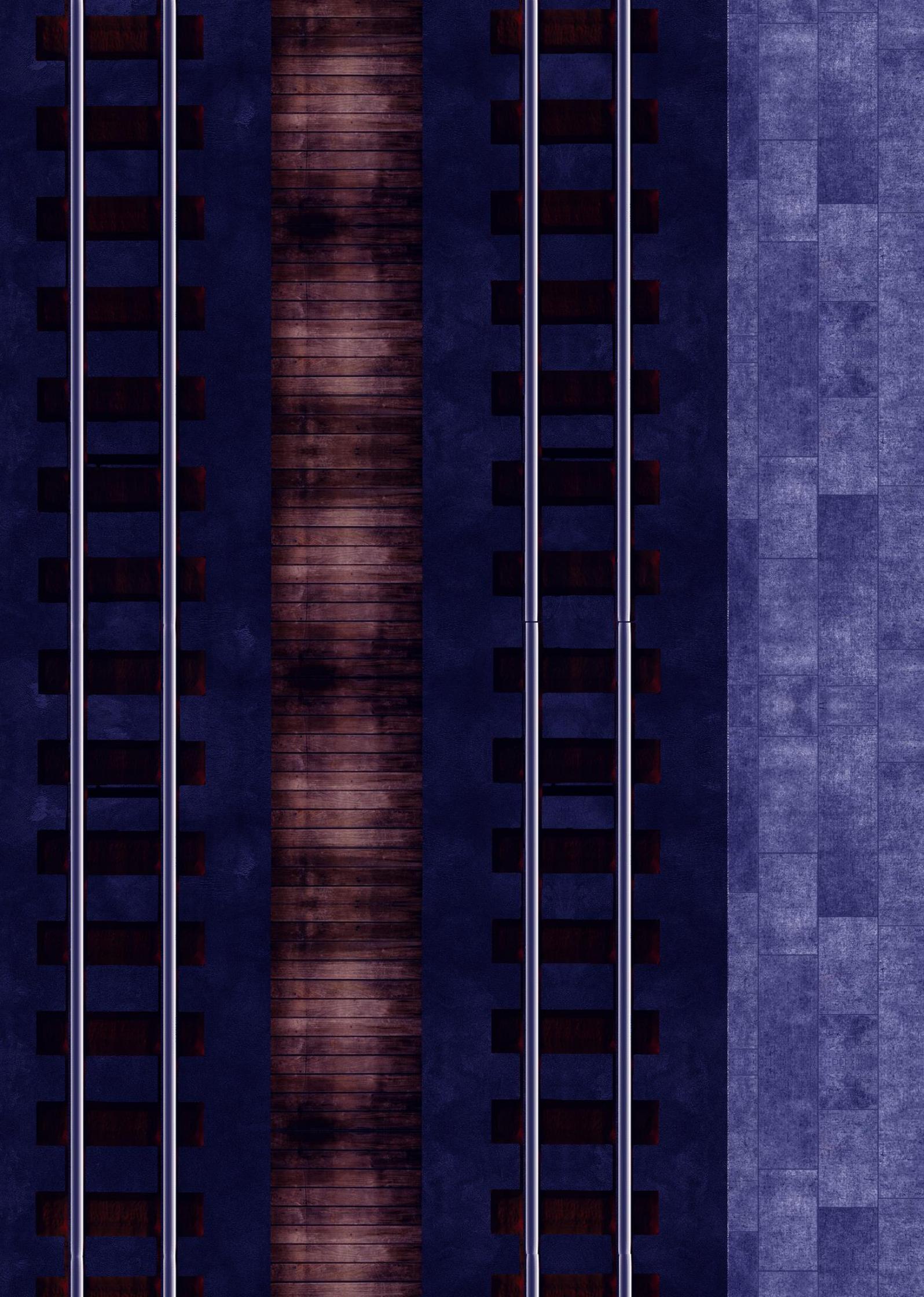


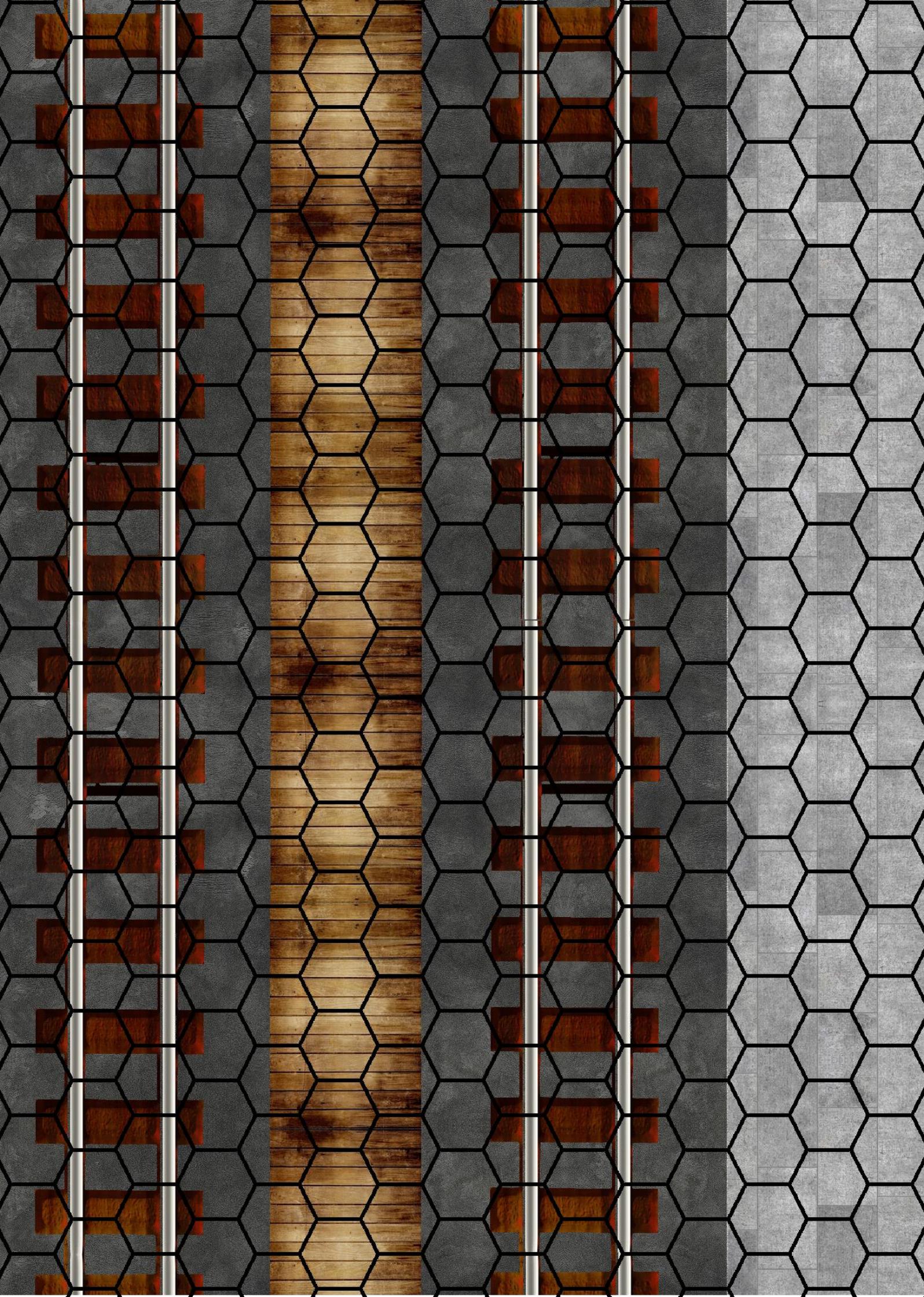


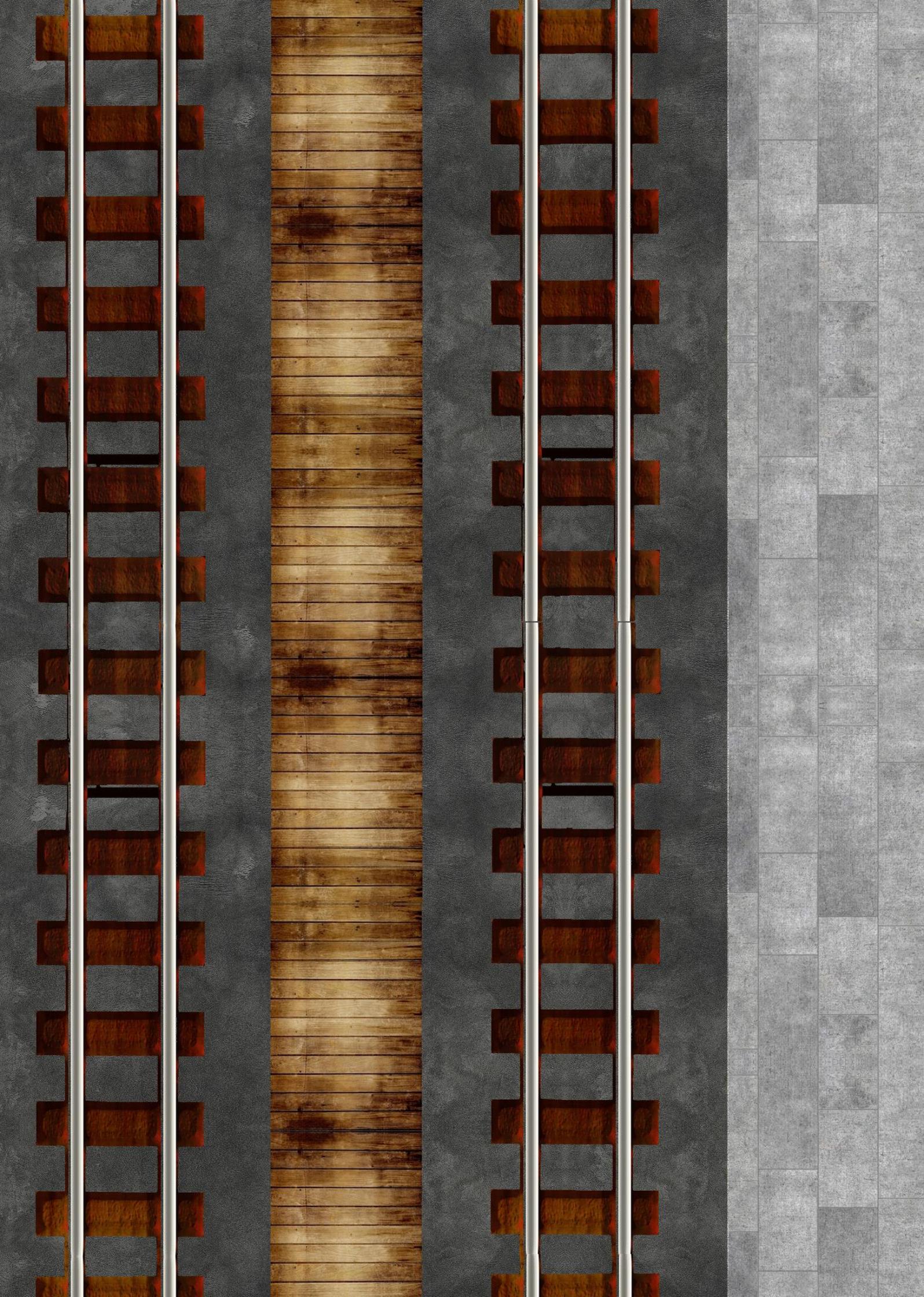














STREET FIGHTER RPG

RAJADA DE FOGO

Quando tomar uma atitude?

Depois de sobreviver a uma tragédia, Jake Lo estava apenas tentando seguir com sua vida, mas então testemunhou um assassinato. Agora ele está sob fogo rápido e precisa lutar para sair dessa.

Uma guerra irrompe entre o traficante de drogas Kinman Tau e o chefe da máfia Antonio Serrano. A Shadaloo está manipulando os eventos ou outra cabala?

Jogue do seu jeito

Seja para um personagem de jogador ou para um grupo, e mantendo-se próximo ao enredo do filme ou usando alguns detalhes, talvez você também possa se inspirar nessa joia imperfeita. Escolha entre alguém interpretar Jake Lo ou vincular os personagens do filme aos personagens dos jogadores.

- Uma análise detalhada do enredo e das cenas de Rapid Fire.
- Novos personagens
- Novas arenas
- Dicas para adaptar qualquer parte a qualquer jogo

Este suplemento deve ser usado em conjunto com **Street Fighter: The Storytelling Game**.

SHOTOKAN RPG

