

O GUERREIRO PERFEITO



STREET FIGHTER

MAN SPENCER 95

Nota do Tradutor:

Esta é uma versão traduzida não-oficial, adaptada de forma amadora ao português do Brasil, rediagramada, com imagens muitas vezes alteradas e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela White Wolf, Capcom ou quaisquer partes envolvidas na publicação original.

Ela visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feita de fã para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. Se por ventura, a versão original for lançada no Brasil, ou a pedido dos autores, este netbook será retirado de circulação na Internet e seu download será proibido.

www.sfrpg.com.br

CRÉDITOS

Créditos da versão original:

Escrito por: John "The Gneech" Robey

Desenvolvido por: James Estes

Editado por: Jennifer Clarke Wilkes

Direção de Arte: Richard Thomas

Arte da Capa: Ron Spencer

Design da Capa: Larry Snelly

Layout: Aileen E. Miles

Arte Interior: John Bridges, Jim Daly & Hank Carlson, Jhon Hartwell, Dave Johnson, Joshua Gabriel Timbrook

Coloristas: Aileen E. Miles, John Park, Larry Snelly

Mapas: Shaggy Dixon, John Park

Agradecimentos especiais para Valerie Alvarez, Hadzuki Kataoka e Alex Jiminez da Capcom, USA por seu suporte contínuo.

Dedicatória do Autor:

Agradecimentos ao Phil por me ajudar a meter o pé na porta.

Créditos da Tradução:

Traduzido e Editado por: Luiz Júnior (luizfduartejr@gmail.com), Eric Henrique de Souza e Devayr Júnior

Arte da Capa: Ron Spencer com ajustes e título por Luiz Júnior

Dedicatória do Tradutor:

Um muito obrigado a Eric "Musashi" Henrique e demais contribuidores da Shotokan RPG pela tradução de algumas partes do livro e das imagens dos mapas.

Um "thank you" ao Benjamin Terry, do grupo americano de SF RPG do Facebook, que forneceu os scans em alta qualidade da capa e dos mapas.

Agradecimentos a Diego "Jackie" Lopes, Adail "Áries" Júnior, Rafael "Sonryu" Alípio, Rafael "Glacius" Moura, Caroline "Siren" Duarte, Bruno "Cid Snake" Messina e tantos outros jogadores que passaram por poucas e boas jogando Street Fighter comigo durante os nossos mais de dois anos de crônicas.

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

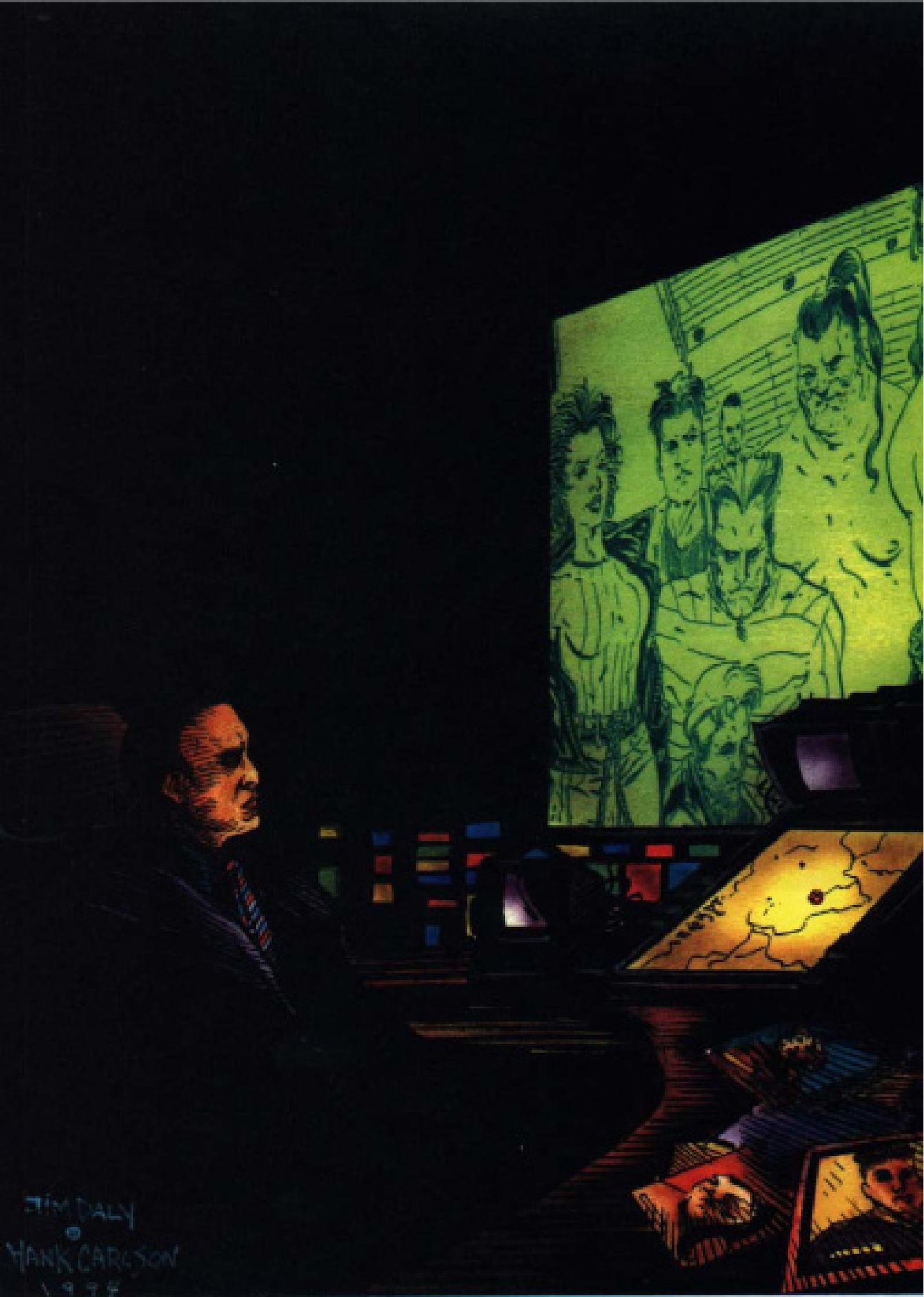
Todo o conteúdo aqui presente é registrado pela White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Este PDF é material exclusivo do site www.sfrpg.com.br, evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs, isto chama-se falta de consideração, dar crédito pelo trabalho alheio a quem sequer participou.

ÍNDICE

PRELÚDIO: LOUCURA METÓDICA	6
INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO UM: ESTRONDO MORTAL	12
CAPÍTULO DOIS: PRÓXIMA VEZ, VÁ DE TREM	18
CAPÍTULO TRÊS: UM TRAIADOR EM NOSSO MEIO?	24
CAPÍTULO QUATRO: DE VOLTA DOS MORTOS	29
CAPÍTULO CINCO: O GRANDE FINAL	35
APÊNDICE UM: ELENCO DE PERSONAGENS	39
APÊNDICE DOIS: MAJESTIC CROW KUNG FU	58



TIM DALY
HANK CARLSON
1998

Prelúdio:

LOUCURA METÓDICA

*Conheci um viajante de uma terra antiga,
Que disse - "Duas imensas pedras como pernas sem corpo
Em pé no deserto...Perto delas, na areia,
Meio afundado, um rosto despedaçado repousa, com cenho
franzido,
Lábio enrugado e sorriso de frio comando,
Diz-se que o seu escultor leu bem suas paixões
Que ainda sobrevivem, estampadas nessas pedras inertes,
A mão que as esculpiu, e o coração que as alimentou;
E no pedestal, aparecem estas palavras:
Meu nome é Ozymandias, Rei dos Reis;
Olhe em meus Trabalhos, ó Poderoso, e desespere-se!
Nada mais resta. Ao redor da decadência
daquele fracasso colossal, sem limite e vazio
As areias solitárias e planas esticam ao longe."*

- Percy Bysshe Shelley, "Ozymandias"

"Eu sou Ozymandias, rei dos reis", o egípcio dizia pra ele mesmo. Instalado no deserto sem fim, ele sente como se o tempo não passasse naquela terra. Muitos acreditam que foi loucura sua aceitar essa tarefa. Por que construir uma base longe daqui, com o risco de o governo egípcio culpar a Líbia, e os líbios o Egito? Como um complexo paramilitar não atrairia muita atenção?

Mas como se embrenhou no deserto, o egípcio sabia que suas objeções não fariam muito barulho. Aqui não há nada por milhas em qualquer direção, exceto pelas dunas, os ocasionais afloramentos de rochas e escorpiões. Ele teve uma estranha compulsão para vir para cá para erguer um sítio onde ficaria toda noite, onde o sol ilumina o horizonte.

"Você irá", disse M. Bison, apontando para o mapa, "e construirá uma base – aqui. Na próxima grande guerra, esse será o lugar onde as verdadeiras batalhas serão travadas. Essa terra e as terras ao redor são o berço da civilização humana, e aqui a verdadeira dominação deve começar. Nós controlaremos esse lugar, e o resto da humanidade em seguida."

M. Bison certamente tem uma mente de conquistador, mas não como um rei verdadeiro. Penso que ele daria um excelente general, mas é requerido mais para que Bison tenha o verdadeiro respeito e lealdade necessários para qualquer um que deseje ter a vitória.

O egípcio caminhou com passos largos, rapidamente e decidido pelas dunas, ignorando o jipe e a honra guardados pra ele. De repente ele sentiu, na areia que tocava seus pés, um inesperado sentimento que rapidamente o entristeceu. Lutando contra a areia que passava, ele sentiu em suas costas um frio, um pouco sombrio que o engalfinhou. Ele parou bruscamente numa lisa pedra com um túnel de mais de 3 metros pra baixo, e mais areia caiu sobre ele, então vagarosamente começou a parar. Ele abriu seus olhos e encontrou-se coberto de areia, em um túnel que estava cheio da escuridão que estava atrás dele antes.

"Olá?", ele falou na escuridão. Somente um eco pôde ser ouvido. Ele pensou que talvez ele tivesse ouvido um estranho sussurro, mas devia ser fruto de sua imaginação. Ele olhou pra cima, pilhas de areia caíam sobre seu ombro e sua cabeça; ele passou seus dedos através dos cabelos e esfregou seus olhos.

"Mestre!" disse a voz que veio de cima. "Mestre, você está bem?"

"Rápido!", ele respondeu. "Me dê uma tocha. Me dê uma corda!"

Uma tocha queimando rapidamente foi dada pra ele. Virando-a, ele iluminou a parede e maravilhou a várias cores das pinturas atrás na sua frente. Lendo os hieróglifos que ele memorizou desde a juventude, ele riu. "Ozymandias!", ele gritou. "Ramses, Lorde do Nilo! Eu sei porque você me chamou aqui, de novo e de novo! Eu sei o que você quer! Seu império crescerá de novo, meu nobre ancestral, como a fênix das cinzas!"

Mas uma coisa estava no caminho – M. Bison, que, acima do que ele podia subjugar e o fez seu tenente, fazendo um constante trato. E Bison nunca poderá querer servir alguém que ele pudesse vencer no combate pessoal. O treinamento marcial do egípcio de suas viagens no mundo está no seu apogeu, mas mesmo assim não é o suficiente, ele precisava de algo para vencer os poderes psíquicos de Bison. Ele precisava de uma técnica que nunca foi ensinada pra ele...



INTRODUÇÃO



O **Guerreiro Perfeito** é uma história completa dividida em 5 capítulos para **Street Fighters** de poder moderado que individualmente ou coletivamente tenham seis pontos permanentes de Honra e Glória. É uma ampla aventura, levando os personagens através da Europa e África em poucos dias. É muito mais que uma simples história; os personagens acreditarão que estão fugindo de um arquivilão, quando na verdade ele está entre eles. O vilão, no caso, é um egípcio fanático e terrorista, conhecido pelo mundo como “a Fênix”.

ALERTA AO LEITOR

O **Guerreiro Perfeito** é, inegavelmente, direcionado aos Narradores. Ler este livro irá arruinar o prazer da história para os jogadores, particularmente as surpresas que serão reveladas. Se você estiver certo de que seu Narrador não irá usar esta aventura, existe muita coisa bacana neste livro, então leia e aproveite.

Narradores podem usar este livro de inúmeras maneiras. Ele pode ser usado tal qual foi escrito, com pequenas modificações para adaptar à sua crônica, ou pode ser usado em partes, com várias cenas sendo incorporadas em outras aventuras. Qualquer Narrador pode se beneficiar da leitura deste livro, tanto usando ou não esta aventura, pois novos personagens são introduzidos, novos cenários são explorados e novo material de jogo é fornecido, incluindo um novo estilo (Majestic Crow Kung Fu) e uma Manobra Especial (Rising Storm Crow) que é raramente vista ou ensinada.

VISÃO GERAL

Capítulo Um: Num grande torneio em Bruxelas, na Bélgica, os personagens conhecem Jean LeMonte, outro Street Fighter, que ouviu sobre eles como honoráveis guerreiros. Ele pergunta se eles podem ajudá-lo numa fazenda fora da cidade, onde seu Sifu precisa de ajuda. Ele não explica o motivo, mas pede a assistência deles. Se eles aceitarem, ele os leva para a fazenda. Se não aceitarem, eles o vêem sendo capturado por agentes da Shadaloo.

Assumindo que eles vão com Jean para salvá-lo, ele conta no caminho que a fazenda é um dojô secreto do velho Mestre Xaudo, um mestre do Majestic Crow Kung Fu. Jean ouviu outro time do torneio, os Punhos de Relâmpago, discutindo sobre “capturar o velho homem” para entregá-lo a alguém conhecido somente como “a Fênix”.

Quando chegam na fazenda, os personagens vêem um ataque em andamento. Um grupo de capangas da Shadaloo tenta entrar a força na casa, atirando contra os estudantes que tentam protegê-la. Durante a luta os personagens vêem Jean usando a manobra Rising Storm Crow, que não apenas acerta os oponentes, mas os joga 4,5 metros no ar.

Jean, obviamente bravo pela morte dos estudantes, fala para os personagens irem com ele atrás do Mestre Xaudo, que provavelmente foi para Roma. Se os personagens se oferecem para irem junto com Jean, Xaudo ficará muito agradecido. Retornando para o torneio eles descobrem que os Punhos de Relâmpago desapareceram rapidamente, perdendo para os personagens por W.O. Eles não explicaram o motivo do repentino desaparecimento, mas somente o mais estúpido dos personagens não perceberia que algo envolvendo os Punhos

de Relâmpago...

Capítulo Dois: Viajando pra Roma, encontram no mesmo trem em que estão (surpresa!) os Punhos de Relâmpago. Através de vários métodos, eles tentam assassinar Jean e qualquer um que esteja viajando com ele. Se confrontados diretamente, os Punhos de Relâmpago vão lutar num vagão vazio. Se eles falharem, sabotam o trem e pulam dele, tentando matar os Street Fighters na batida (Sim, esses caras são Maus com M maiúsculo! Seu chefe é Fênix, um terrorista que os ensina muitas coisas desses ofícios.).

Capítulo Três: Em Roma, os Punhos de Relâmpago e os personagens se encontram na escola de um estudante do Mestre Xaudó. Tendo de enfrentar os Street Fighters, Jean, Mestre Xaudó e uma escola cheia de estudantes de Kung Fu, os Punhos de Relâmpago vão embora após darem um aviso.

Mestre Xaudó pergunta se os personagens podem escoltá-lo para o Egito, onde ele ficará com um grande estudante seu, Gamal Qebesenef. Em retorno, ele irá ensinar para qualquer um deles (de preferência um praticante de Kung Fu) o Rising Storm Crow. Jean não concorda nesse ponto, dizendo que os personagens são suspeitos de serem os “verdadeiros” agentes da Shadaloó e os desafia a provarem sua inocência.

Quando (e se) a inocência dos personagens estiver provada, eles facilmente irão para o Cairo e lá alugam um helicóptero para levá-los para o deserto egípcio, onde Qebesenef vive. Qebesenef, um alto elegante homem descendente de árabes e egípcios, vive numa grande base. Quando o helicóptero para no campo, Qebesenef cumprimenta o grupo, seu mestre e os leva para dentro. Ao entrarem, eles encontram os Punhos de Relâmpago esperando com expressões convencidas.

Daqui em diante, as coisas começam a complicar.

Capítulo Quatro: Qebesenef, agora conhecido como Fênix, acredita que ele é o descendente e a reencarnação de Ramses o Grande, e sua loucura o considera um sério rival de M. Bison. Ele se surpreende dos personagens terem sobrevivido contra os Punhos de Relâmpago e oferece trabalho pra eles. Ele também oferece ensinar o Rising Storm Crow, que ele devia ter aprendido com o Mestre Xaudó. No entanto, o velho Sifu na quis ensiná-lo, confrontando Qebesenef sobre sua moral e intenções. Qebesenef avisa que se o Mestre Xaudó não ceder, os Street Fighters irão morrer, um a um. Os personagens são aprisionados em câmaras sob o chão de uma antiga tumba egípcia descoberta durante a construção do recinto. Eles podem ter esperança de escapar?

As câmaras são preparadas com armadilhas mortais feitas para manter longe os ladrões de sepulturas, mas algumas delas são para matar pessoas que estão aqui dentro e que tentam sair. Além disso, uma das câmaras é preenchida um gás alucinógeno que traz aos personagens medo e visões de pesadelos, que podem fazer com que lutem com sombras – ou qualquer outra coisa – que eles imaginam que existem.

Capítulo Cinco: Depois de passarem pelas câmaras, os personagens terão que derrotar os guardas, os Punhos de Relâmpago e Fênix, um lutador próximo do posto de Guerreiro Mundial. Isso terá clima para tudo! O capítulo traz informações sobre que repercussão os eventos de **O Guerreiro Perfeito** pode trazer, e possíveis futuras direções para crônicas seguintes.

Apêndices: o Apêndice Um mostra todos os personagens necessários para o Narrador rolar a aventura **O Guerreiro**

Perfeito, todos reunidos em um só lugar para fácil consulta. O Apêndice Dois mostra o novo estilo e a nova manobra especial.

ENFOQUE

Essa história tem uma diferente atmosfera a cada capítulo, entretanto no geral é sobre um romance internacional. Os personagens lutarão contra o tempo: eles competirão, cena após cena, com um time de terroristas que deverá ser parado, ou nunca alcançarão seu destino primeiro. Os jogadores sentirão isso; eles raramente estarão com o controle da situação, e o estresse pode atrapalhá-los.

O enfoque do primeiro capítulo é uma desagradável destruição, com um honorável auto-sacrifício de estudantes contra as armas de fogo de capangas da Shadaloó, todas fora do padrão das rústicas armas de uma fazenda belga.

O segundo capítulo pode ser como uma apunhalada pelas costas, remanescentes de Assassinos no Orient Express, com olhares soslaio e inesperados e blackouts dramáticos quando o trem entra em túneis. Novamente, isso pode lembrar romances internacionais, com os personagens interpretando situações de vida ou morte saltando de carros conversíveis quando o trem corre muito através de montanhas com o risco de caírem ou serem jogados para fora do trem para uma horrível morte.

O terceiro capítulo pode oferecer um momento de verdade para os personagens. Ele envolve um importante ponto de retorno onde eles podem ver Jean e o Mestre Xaudó, que estão começando a suspeitar que eles viajaram através do Egito atacados pelos Punhos de Relâmpago.

O quarto capítulo pode lembrar os filmes de Indiana Jones, com um exótico mistério de uma antiga mitologia e simbologia egípcia. A Fênix pode ser megalomaniaco como você quiser – ele usa suas habilidades para por em prática seus planos de dominar o mundo. É claro, ele não é nada se comparado a M. Bison – mas isso não reduzirá o perigo que rondará os personagens.

O quinto capítulo é o clímax e pode levar a uma luta selvagem e confusa, com explosões e movimentos espetaculares de artes marciais dos personagens pelo ar, como no fim de *Big Trouble in Little China* ou qualquer um dos filmes de Bond.

TEMA

Loucura e megalomania são dois temas de **O Guerreiro Perfeito**. Quão longe homens vão para conseguir seus objetivos? Quão absurdos podem ser seus objetivos? A sanidade de Qebesenef em tentar derrubar a Shadaloó pode ser questionável; ele quer pará-la com nada, incluindo atos casuais de violência, para aprender uma rara forma de Kung Fu. Seu mundo é injusto, e a moralidade foi sugada por ele.

Confiança é um jogo; Mestre Xaudó ensina Qebesenef porque ele confiou em seu estudante. Qebesenef, em outras mãos, quebrou a união entre Sensei (ou Sifu, no caso do Mestre Xaudó) e estudante, uma das mais sagradas confianças em artes marciais e Street Fighter. Jean inicialmente acredita nos personagens, mas começa a suspeitar deles, quando todas as suas ações são antecipadas pelos oponentes. Confiança não é muito fácil de ser conseguida no mundo de **Street Fighter**, onde a Shadaloó pode estar atrás de qualquer esquina ou qualquer sombra. As opostas qualidades confiança e paranóia vêm juntas em **O Guerreiro Perfeito**. Paranóia faz amigos virarem inimigos, mas a confiança deve iniciar o nascimento da experiência.

USANDO ESTE LIVRO

O Guerreiro Perfeito foi feita para ser incorporada numa crônica já existente; ela assume que os Street Fighters têm começado a fazer reputação. Se você for começar uma nova crônica, é recomendado que você comece com “Alto Risco” do livro básico de Street Fighter ou com uma história feita por você, para depois ir para O Guerreiro Perfeito.

Se os jogadores têm Street Fighters iniciantes, então seria melhor que conhecessem Jean LeMonte pessoalmente, e esse seria o porque de estarem envolvidos. Você pode diminuir as habilidades dos adversários dos personagens, ou talvez tenham outros membros do dojô do Mestre Xaudo sobrevivendo para viajar com os personagens. Se os personagens são realmente fracos, Cammy poderia aparecer, na pista de Fênix, para pegá-lo numa situação fatal, avisando a todos “vão para casa e deixem-no comigo.” (Isso, é claro, incita a todos para terminarem a aventura e se salvarem.)

Em outra opção, se os jogadores estiverem usando Guerreiros Mundiais, você pode aumentar muito o número de capangas da Shadaloo e aumentar as estatísticas dos Punhos de Relâmpago, talvez tendo Vega trabalhando com eles. Entretanto, muitas partes da aventuras requerem que os personagens usem seus cérebros ao invés dos punhos, então não faça isso tão duramente.

Se os personagens querem lutar contra a Shadaloo, ou se você está saindo de uma história sobre isso antes de O Guerreiro Perfeito, você pode prenunciar eventos, fazendo com que sejam “reais” para os jogadores. Por exemplo, se você está saindo de “Alto Risco” e os personagens encontraram os arquivos “Kraken”, eles podem ter encontrado nos arquivos

evidências de terroristas da Shadaloo. Ele diz sobre “a Fênix”, que vive em alguma parte do norte da África, e o time de Street Fighters pode ir pra lá para descobrir.

Também pode fazer com que os Street Fighters tenham encontrado os Punhos de Relâmpago em algum torneio passado e descrever como foram brutais seus oponentes – mas os personagens não lutaram com eles antes, pois é apropriado para essa história. Se os personagens tiverem amizade com o Time Corvos (ou qualquer outro time de NPCs em sua crônica), os Punhos de Relâmpago podem ter destruído o time, usando táticas sujas, com os personagens ouvindo sobre isso através de boatos.

Também pode acontecer de que casualmente seja mencionado sobre o Mestre Xaudo ou Majestic Crow Kung Fu em aventuras anteriores com referências de arremessos, somente para que eles se interessem em O Guerreiro Perfeito, sendo um grande caminho para fazer os jogadores se maravilharem com alguma coisa, envolvidos nas coisas que você diz. Depois, eles começarão a “encontrar” pistas onde você não tem deliberadamente colocado para eles, mas você não pode falar isso pra eles – você pode decidir que a pessoa sem casa que os personagens abrigaram é um feiticeiro chinês disfarçado, vigiando-os para que no futuro ele possa ter suas mentes. Se os jogadores tiverem algum interesse em algo que você não julgue importante, você pode tomar uma medida como essa.

Desse modo, tente incorporar em seus planos futuros que você tenha uma crônica em O Guerreiro Perfeito. Por exemplo, uma futura história em que a Shadaloo tenta converter o Papa na Ordem da Unidade Celestial: mencione que, se os personagens viajarem através de Roma e passarem pelo templo sombrio na rua, eles sentem algo estranho. Então, naturalmente, quando sua futura história estiver sendo jogada, o mesmo tempo vai ser uma figura proeminente.



GATE: **4**
SEATS: 11-93



Capítulo 1:

ESTRONDO MORTAL

Há uma ânsia poderosa na maioria de nós a nos ver como instrumentos nas mãos dos outros e, assim, libertar-nos da responsabilidade por atos que são motivadas por nossas próprias inclinações questionáveis e impulsos. Tanto o forte e o fraco usam este álibi. O último esconde sua maldade sob a virtude da obediência. O forte, também, reivindicara absolvição, proclamando-se o instrumento escolhido de um poder maior - Deus, a história, o destino, nação ou a humanidade.

- Bruce Lee, O Tao do Jeet Kune Dô

Bruxelas, a capital do Reino da Bélgica, é uma importante cidade europeia, mesmo não tendo a romântica ou dramática reputação de Paris ou Berlim. Não é onde fica o Q.G. da OTAN, mas é muito importante para a Comunidade Econômica Europeia. Bruxelas é uma cidade onde comércio, viagem e tradição são todos aspectos importantes do dia-a-dia.

Bruxelas também é famosa por estar sediando o último torneio de Street Fighting dos Guerreiros Mundiais! Isso foi muito divulgado no submundo pelo planeta inteiro, e Cammy e Zangief se enfrentarão numa competição de três dias num estádio de futebol. Organizado por grandes empresários e influentes fãs de Street Fighting, o estádio foi “fechado para reparos”.

Os personagens chegam lá por quaisquer razões apropriadas para o time. Estando entre Alemanha, Holanda e França, Bruxelas é o maior centro de viagens trans-europeias. Se os personagens vêm da América do Norte, a maneira pela qual os personagens chegam depende de quão bom o empresário é. Se ele ou ela é bom, as chances são viajarem pela British Airways, parando no Heathrow Airport em Londres ao longo do caminho. Se o empresário não é bom, eles podem viajar ao lado de barris com escrituras dizendo “frágil” em navios para Bruxelas por Lisboa, Madri e Paris. Qualquer personagem indo pelo mar irá através de Antwerp no Mar do Norte.

Muitas pessoas que os personagens encontrarão em Bruxelas falam francês ou flamengo (um dialeto holandês). Entretanto, desde que Bruxelas seja considerada uma grande cidade internacional, eles poderão encontrar facilmente guias, camareiros ou motoristas de táxi que falem inglês.

Se os personagens têm objetivos que eles querem cumprir em Bruxelas (de histórias passadas), você pode fazer com que eles resolvam no primeiro dia do torneio – pois depois disso a história deve seguir sem pausas. Talvez os personagens cheguem um dia ou dois antes para resolverem seus problemas pessoais.

CENA UM: CONVERSA DURA

O primeiro dia do evento envolve lutas de times: o empresário dos personagens fala que terão que enfrentar os “Punhos de Relâmpago”, um time que costuma lutar na Europa central e no Ocidente próximo. A primeiras horas do torneio consistem em cerimônias de abertura e preparação.

Personagens bem-sucedidos num teste de Inteligência + Arena ou Inteligência + Estilos (dificuldade 6) perceberão que os Punhos de Relâmpago são muito violentos. Eles são conhecidos por incapacitarem oponentes de tempos em tempos.

STREET FIGHTERS E IDIOMAS

Street Fighters atravessam o globo para lutarem em torneios e participarem de aventuras; eles rapidamente aprendem um pouco de vários idiomas. Uma língua pode ser uma ferramenta importante ou um maior estorvo numa história, dependendo das situações que o Narrador preferir. No geral, o número de línguas que o personagem conhece depende do seu conceito. Uma socialite internacional agente da Interpol provavelmente sabe pouco de várias linguagens e algumas muito bem, e um kickboxer policial de Los Angeles que aprendeu tudo nas ruas provavelmente saiba somente inglês, a talvez também espanhol.

Alternativamente, o Narrador pode requerer que os jogadores comprem pontos no Conhecimento Lingüística para seus personagens.

IDIOMAS

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

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

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

Possuído por: Viajantes, políglotas, diplomatas e tradutores.

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

Entretanto, somente se tiverem um sucesso Fenomenal saberão sobre os rumores dos Punhos de Relâmpago trabalhar para a Shadaloo.

Durante as preparações e cerimônias de abertura na arena “fechada”, muitos Street Fighters (incluindo os personagens) entrarão nela. Cammy e Zangief estão presentes com seus respectivos séqüitos, se o Narrador quiser introduzir alguma interação entre os Guerreiros Mundiais e os personagens. Entrenamento antes do torneio pode incluir:

- Street Fighters homens paquerando (ou sendo paquerados) Cammy.
- Ouvindo Zangief dar um longo discurso sobre a superioridade da cultura russa e mostrando uma foto dele dançando agachado com Gorbachev.
- Tradicionalistas demonstrações de habilidades de artes marciais particulares.
- Praticar golpes com outros Street Fighters (o Time Corvos de Street Fighter é uma boa escolha pra isso). Um dos Street Fighters pode informar para os personagens que uma pessoa presente para as lutas de mano a mano do dia seguinte, Jean LeMonte, pratica o difícil e poderoso Majestic Crow Kung Fu, e há rumores que estuda com o Mestre Xaudo.
- Dar autógrafos para os fãs.

Num certo ponto durante as preparações, Hercules Harrison e “Backhand” Bonnie Brow, dois membros do Punhos de

Relâmpago, interceptam os personagens. Os Punhos de Relâmpago são descritos com mais detalhes no capítulo seguinte.

Hercules, como seu nome sugere, é um grande e musculoso homem. Ele não fala nada direcionado aos personagens, mas quer intimidá-los. Bonnie, a outra lutadora, fala com eles: “Então vocês são o (nome do time). Bem-vindos ao torneio; mas serão forçados a voltarem pra casa agora, vocês vão perder de qualquer maneira. Nós nunca perdemos uma luta, não serão vocês que mudarão isso.” Eles então descreverão os personagens com muitos detalhes dizendo quem os Punhos de Relâmpago irão pegar. Qualquer personagem musculoso será “destruído” por Hercules, e os pequenos e rápidos serão “amassados como gravetos” quando Sanjo os pegar. E o outro personagem será “chocado até morrer” por Mustafa. Bonnie é uma mulher-macho que gosta de causar dor, e o Narrador pode fazer com que ela tente amedrontá-los com seu sadismo falando qual será o destino deles.

O objetivo de Bonnie é intimidar os personagens para que eles percam: o Narrador quer, entretanto, que eles vejam como são sujos os Punhos de Relâmpago. Eles devem se sentir incomodados e terem vontade de derrotar esses idiotas durante o torneio.

Quando Bonnie sentir que intimidou os personagens o suficiente ou se sentir frustrada com a sua incapacidade de fazê-lo, ela sai e diz, “Vejo os perdedores no ringue – mas somente por poucos segundos!”. Ela gesticula para Hercules e os dois se vão. Bonnie gargalha cruelmente e Hercules dá um olhar sombrio.

Entretanto, somente se tiverem um sucesso Fenomenal saberão sobre os rumores dos Punhos de Relâmpago trabalhar para a Shadaloo.

Durante as preparações e cerimônias de abertura na arena “fechada”, muitos Street Fighters (incluindo os personagens) entrarão nela. Cammy e Zangief estão presentes com seus respectivos séqüitos, se o Narrador quiser introduzir alguma interação entre os Guerreiros Mundiais e os personagens. Entrenamento antes do torneio pode incluir:

- Street Fighters homens paquerando (ou sendo paquerados) Cammy.
- Ouvindo Zangief dar um longo discurso sobre a superioridade da cultura russa e mostrando uma foto dele dançando agachado com Gorbachev.
- Tradicionalistas demonstrações de habilidades de artes marciais particulares.
- Praticar golpes com outros Street Fighters (o Time Corvos de Street Fighter é uma boa escolha pra isso). Um dos Street Fighters pode informar para os personagens que uma pessoa presente para as lutas de mano a mano do dia seguinte, Jean LeMonte, pratica o difícil e poderoso Majestic Crow Kung Fu, e há rumores que estuda com o Mestre Xaudo.
- Dar autógrafos para os fãs.

Num certo ponto durante as preparações, Hercules Harrison e “Backhand” Bonnie Brow, dois membros do Punhos de Relâmpago, interceptam os personagens. Os Punhos de Relâmpago são descritos com mais detalhes no capítulo seguinte.

Hercules, como seu nome sugere, é um grande e musculoso homem. Ele não fala nada direcionado aos personagens, mas quer intimidá-los. Bonnie, a outra lutadora, fala com eles: “Então vocês são o (nome do time). Bem-vindos ao torneio; mas serão forçados a voltarem pra casa agora, vocês vão perder de qualquer maneira. Nós nunca perdemos uma luta,

não serão vocês que mudarão isso.” Eles então descreverão os personagens com muitos detalhes dizendo quem os Punhos de Relâmpago irão pegar. Qualquer personagem musculoso será “destruído” por Hercules, e os pequenos e rápidos serão “amassados como gravetos” quando Sanjo os pegar. E o outro personagem será “chocado até morrer” por Mustafa. Bonnie é uma mulher-macho que gosta de causar dor, e o Narrador pode fazer com que ela tente amedrontá-los com seu sadismo falando qual será o destino deles.

O objetivo de Bonnie é intimidar os personagens para que eles percam: o Narrador quer, entretanto, que eles vejam como são sujos os Punhos de Relâmpago. Eles devem se sentir incomodados e terem vontade de derrotar esses idiotas durante o torneio.

Quando Bonnie sentir que intimidou os personagens o suficiente ou se sentir frustrada com a sua incapacidade de fazê-lo, ela sai e diz, “Vejo os perdedores no ringue – mas somente por poucos segundos!”. Ela gesticula para Hercules e os dois se vão. Bonnie gargalha cruelmente e Hercules dá um olhar sombrio.

CENA DOIS: UM PEDIDO DE AJUDA

Após Bonnie e Hercules saírem, mas duas horas antes da luta dos personagens eles são interceptados por um jovem homem vestindo uma roupa tradicional, um uniforme preto de Kung Fu com detalhes dourados. Ele olha preocupado, como se algo o afligisse e o colocasse pra baixo. Numa voz com acentuado sotaque francês, ele fala “Ah, vocês são os (nome do time), não são? Eu ouvi sobre vocês em (local onde em histórias passadas os personagens ganharam certa fama). Meu nome é Jean LeMonte, e eu sou estudante do Mestre Xaudu. Meu mestre está em grande perigo, e eu preciso da ajuda de guerreiros honrados! Vocês podem vir comigo?”. Se perguntados sobre pra onde irão, Jean diz “Meu mestre está na fazenda da minha família, não muito longe da cidade. Por favor apressem-se,

temos pouco tempo!”.

Um teste bem-sucedido de Inteligência + Arena ou Inteligência + Estilos (dificuldade 6, ou dificuldade 5 para praticantes de Kung Fu) revela que o personagem conhecido como Mestre Xaudu é famoso de torneios no passado, que é o último mestre conhecido do Majestic Crow Kung Fu e que se reclusou e que só treina um time de estudantes por década.

Se nenhum dos personagens é forte e nobre como individual, eles provavelmente precisarão de mais incitação. É improvável que eles possam deixar tudo justamente para correr e acudir alguém mais forte. Oportunistas no grupo se sentirão atraídos pela idéia de encontrarem com o famoso Mestre Xaudu – particularmente por causa do seu conhecimento sobre uma rara arte marcial – mas você deve tentar seu melhor para que ajam de acordo com sua Honra e Glória.

Se os personagens aceitarem ir, Jean agradece profundamente e os leva para fora onde entram numa pequena caminhonete; siga para a cena três. Se eles negarem, Jean olha muito desapontado e tenta fazê-los reconsiderarem. Se eles ainda recusarem, ele diz “Adeus, então” e se encaminha para a saída: todos os personagens perdem dois pontos temporários de Honra e Glória. Então, alguém o vê saindo o vê sendo agarrado por alguns homens e sendo levado.

Se forem salvar Jean, eles verão um carro preto com cinco capangas da Shadalo (use os Gângsteres descritos em Street Fighter). Três deles levam Jean para o carro, enquanto os outros dois já estão lá dentro (um é o motorista e o outro está no banco de trás). Salvar Jean e partir com ele para a fazenda faz com que os personagens recuperem seus pontos de Honra e Glória.

Se os personagens ficarem assistindo Jean desaparecer, eles perdem mais dois pontos de Honra. Vinte minutos antes da luta, os Punhos de Relâmpago desaparecem, perdendo para os personagens de W.O. Uma rápida consulta com os empresários do torneio revelará para eles o endereço de Jean LeMonte e eles poderão tentar salvá-lo dos capangas.

Se os personagens não forem ainda assim, a história terá



acabado, os personagens terão ganhado uma fácil “vitória” e um ponto de experiência, mas perderão Glória e Honra.

CENA TRÊS: MASSACRE!

Se os personagens acompanharem Jean ou salvarem-no das mãos dos seqüestradores, ele rapidamente dirige através da estrada. A viagem dura 45 minutos, e durante esse tempo Jean explica para os personagens sobre a história do Mestre Xaudo. Ele conta que no torneio ele viu “Backhand” Bonnie Brow falando ao telefone, dando ordens para “capturarem o velho homem e levá-lo para a Fênix”. Ela também mencionou que os Punhos de Relâmpago poderiam “adicionar logo ao Rising Storm Crow” ao seu repertório. Jean acreditou que falassem do Mestre Xaudo, e imediatamente temeu pela segurança de seu mestre desde que os rumores sobre os Punhos de Relâmpago trabalhavam para a Shadaloos surgiram. Ele telefonou para proteger o dojô, então partiu para encontrar lutadores capazes e honrados. Ele decidiu escolher os personagens ele ouviu sobre suas façanhas anteriormente.

Se os Street Fighters perguntarem porque ele não foi atrás de Cammy ou Zangief, ele diz que tentou, mas que os Guerreiros Mundiais já estavam fora da arena (Cammy recebeu uma pista sobre agentes da Fênix na área e foi investigar – ela é muito mais que uma pequenina irritada quando ela demorou pra encontrar os bandidos porque perdeu tempo na arena. Zangief participou das cerimônias de abertura e depois se retirou, indo para o seu quarto de hotel.).

A fazenda / dojô é propriedade da família de Jean, suas colheitas primárias são de trigo e cevada, e eles têm um extensivo rebanho de gado. Todos os lavradores são estudantes do Mestre Xaudo. De fato, somente as pessoas da fazenda não são praticantes de Kung Fu entre os parentes de Jean, que lutou muito para se tornar forte e uma jovem pessoa digna de confiança o suficiente para ter a honra de ser um aluno do Mestre Xaudo.

Quando os personagens chegarem, entretanto, os homens da Shadaloos já terão chegado e feito um pequeno trabalho no lugar: nem mesmo os melhores artistas marciais podem contra armas de assalto. Na entrada há um longo sedan negro com três estudantes mortos ao redor, seus corpos feridos pelos tiros de armas de fogo. Conforme os personagens forem entrando, eles poderão ver cinco gângsteres na frente da casa, atirando em mais três estudantes.

O líder dos capangas, um gângster local com o nome Alphonse Corbin, está rindo e atirando num grande francês caído com os tiros de sua Uzi: “Ha, ha, quero ver se seu Kung Fu os protege de coisas assim!”. Os três estudantes que sobraram podem ser vistos antes pelos olhos dos Street Fighters, antes que eles possam descer da caminhonete (ou, se eles já chegaram na casa ou chegaram de alguma outra maneira, antes que eles se aproximem o suficiente para prevenirem). Jean grita: “NÃO! Seu –” e parte gritando um longo palavrão francês.

Esses caras amam seu trabalho; eles receberam ordens para capturarem o Mestre Xaudo vivo, mas para que ninguém mais sobrevivesse. Se necessário, eles atirarão contra a casa. Assim sendo, eles não terão remorso de destruir um lugar tão bonito. Se um personagem salta no topo da caminhonete para fazer alguma ameaça ou desviar de algum ataque, por exemplo, os gângsteres abrem fogo na caminhonete esperando explodir seu tanque de combustível, pegando o Street Fighter com isso.

Os gângsteres estão armados com uzis, e eles atiram em rajadas de três tiros. As armas têm Velocidade 3 a Dano 5, mas

são dois testes de dano. Faça com que os personagens achem perigoso entrarem na linha de fogo! Os Street Fighters devem pegar esses caras, mas eles devem usar a inteligência, ou acabarão como os estudantes do dojô. Se um Street Fighter ficar entre dois capangas, por exemplo, eles terão que acertá-los primeiro com suas pistolas ou acertarão seus compatriotas, fazendo-os consideravelmente menos perigosos.

Durante a luta, o Narrador pode fazer com que Jean use o Rising Storm Crow em algum dos capangas. Isso é um espetacular chute voador combinado com um arremesso no estilo do Suplex, e quando Jean o executa, o capanga é arremessado quase 5 metros através do ar, para se chocar com a lataria do sedan negro ou qualquer outro objeto.

CENA QUATRO: APÓS A LUTA

Se os personagens acabaram com os capangas, Jean imediatamente começa a olhar para os sobreviventes. Ele encontra seus pais, Henri e Christina LeMonte, que dizem que Mestre Xaudo fugiu quando recebeu a chamada de Jean, anteriormente. Os estudantes se ofereceram para ficar lá e encobrir sua fuga, mas eles não imaginavam que os capangas estariam armados. O Mestre Xaudo foi para um dojô em Roma de Lester Bertani, um estudante. Jean conhece a escola, tendo estado lá, e fala para os personagens que ele quer partir pra lá imediatamente.

Mas primeiro, eles terão que ocultar os corpos dos capangas e dos estudantes mortos. Se os personagens tentarem interrogar os capangas, eles os encontrarão agressivos até que sejam convencidos (eles são capangas, mas não são muito corajosos). Somente Corbin sabe alguma coisa, e ele diz que foi interceptado por uma mulher americana que pagou \$ 1.000,00 em francos belgas. Ele foi pegar o Mestre Xaudo para ela e levar no estádio de futebol, onde ela pagaria pra ele mais \$ 10.000,00.

Se algum dos personagens tiver contatos com a Interpol ou outra agência do governo, agora seria uma boa hora pra chamá-la para levar os capangas e arranjar um digno funeral para os estudantes. Se nenhum dos personagens tiver algum contato, entretanto, Jean chama um agente da Interpol chamado Leland, por um número deixado com seus pais pelo Mestre Xaudo. Os pais de Jean ficam atrás para explicar tudo para Leland quando ele chegar e for levar os estudantes, mas Jean fala que ele deve ir agora, para ajudar o Mestre Xaudo contra os violentos e brutais terroristas que chegarão depois dele.

PORQUÊ NÃO IR À POLÍCIA?

Tiras fazem coisas melhores do que serem mortos.
- Wang Chi, Big Trouble in Little China

Em algum ponto, uma dos seus jogadores pode decidir que é a hora da polícia ser envolvida. No entanto, podem existir muitas boas razões para evitar isso, e o Narrador deve encorajar os jogadores a interpretarem.

Primeiramente, em muitos países, Street Fighting é um esporte do submundo, ilegal e visto por muitas agências da lei como associado com o crime organizado (mesmo quando não é). Desse modo, isso tende a atrair uma péssima reputação. Então os personagens não podem dizer “Bem, olhe, eu fui num torneio de Street Fighting, quando esses caras com suas armas...”, etc. Agentes da lei podem e devem se envolver com torneios de Street Fighting, como espectadores ou participantes (assim como Cammy); entretanto, isso fica ruim em seus arquivos, eles não vão admitir envolvimento oficial e podem acabar tendo que prender Street Fighters, ou pelo menos detê-los por um tempo.

Em segundo lugar, a Shadaloos tem agentes trabalhando em muitas (se não forem todas) agências da lei, e a polícia pode terminar fazendo mais mal do que bem! Isso é uma boa razão para ser paranóico. Se o personagem diz “Nós podemos chamar a polícia.”, Jean responderá com “Não, eu não confio na polícia – a Shadaloos pode ter agentes com eles.”, esperando iniciar uma discussão nesse tópico.

E em terceiro lugar, isso não é coisa que Street Fighters devem fazer: eles são guerreiros! Correr para pedir ajuda diminuiria sua Glória. Isso não é dizer que eles não podem ter aliados na sua luta contra o mal, mas eles não podem deixar suas lutas para outros: policiais e outros para dizerem: “Tudo certo, vão para casa, é conosco a partir daqui.”

MAS E MEU APOIO GOVERNAMENTAL?

Em outra situação, se um ou mais Street Fighters têm contatos com agências da lei (como a Interpol), é perfeitamente aceitável que eles os usem. Se Cammy está atrás de alguém, por exemplo, ela pode falar com a Agência Especial Britânica e pedir alguns equipamentos e talvez uma ponte aérea. Se os personagens têm contatos, eles podem fazer isso também. Quando eles quiserem tentar chamar ajuda, o Narrador deve determinar o que a agência pode providenciar:

- Informação e suporte logístico: “Todas as informações mostram a evidência da atividade da Shadaloos em Bangkok. Você tem uma passagem de primeira classe no vôo das 8:30 partindo de Karachi. Boa sorte.”
- Equipamentos: podem ser brinquedos engenhosos que os personagens usarão durante a história: “Essa chave com corrente magnética ornamentada tem uma câmara de ácido. Coloque na porta da caixa-forte e puxe a corrente para fora; isso irá abrir a câmara e o ácido irá comer através do ornamento e abrir um buraco na porta.” Faça com que os jogadores tenham somente um ou dois desses por história para que não comecem a depender das bugigangas pra tudo quem pensarem fazer, e evite que sua crônica se degenere em “As Aventuras dos Street Fighters Superespões”.
- Ocasionalmente (uma ou duas vezes na crônica), algum potencial: “Para destruir a fortaleza da Shadaloos nos Alpes suíços, eu preciso de no mínimo 15 soldados.” “Nós podemos providenciar 10. Você e seus amigos Street Fighters terão que ser o resto!”. É claro, esses soldados são fortes e corajosos, mas não são tão bons como os Street Fighters. Os personagens deverão ter que tomar todas as decisões táticas e sofrer os maiores riscos. Tropas do governo podem ajudar os personagens somente em fortalezas ou coisas do tipo, geralmente para atacar as forças de grandes vilões (como os soldados vêm em Operação Dragão, pois o Bruce Lee não tem que deter a ilha inteira sozinho).

Entretanto, você não deve terminar toda aventura desse jeito, ou os personagens irão esperar que O Guerreiro Perfeito tenha um final opcional, mas isso deve ser usado numa crônica em que já se passou bastante tempo. Se você for usar essa opção aqui, então evite fazer isso nas próximas duas ou três histórias da sua crônica. Note que na maior parte do tempo, os governantes requerem várias ações ilegais antes que possam agir, e na maioria das vezes não podem (a Interpol, por exemplo, é atrapalhada por leis internacionais para invadir Mriganka).

- Uma carona segura: “Um helicóptero estará esperando no telhado do prédio do Banco Internacional no centro da cidade. Ele vai partir a meia-noite, com ou sem você, então esteja lá!”
- Lembre-se que tudo tem um preço. Quanto mais os personagens pedirem por ajuda de seu apoio do governo, mais será estimado que pagarão o favor de volta. “Claro, mandarei o helicóptero – mandarei até mesmo algumas tropas. Mas quando acabarem com isso, eu tenho essa pequena complicação no Peru que precisa ser remediada... já ouviu falar em Caminho da Luz? As passagens de avião para Lima irão como parte do pacote.”



JAMES DALY · HANK CHARLSON · 1995

Capítulo 2:

PRÓXIMA VEZ, VÁ DE TREM

Ela acordou de súbito; sem saber quanto tempo havia passado. Olhando seu relógio, notou que ele tinha parado. Um sentimento de intensa inquietação lhe preenchia e crescia forte momento a momento. Ela levantou-se, colocou seu roupão sobre os ombros e caminhou pelo corredor. O trem inteiro parecia envolto em sonolência. Katherine abaixou a janela e sentou por alguns minutos, bebendo no ar da fria noite e tentando em vão acalmar seus medos inquietos.

- Agatha Christie, *O Mistério do Trem Azul*

Os personagens podem querer retornar para o torneio, e com isso Jean agradece a eles pela ajuda. Faça com que ele aparente, entretanto, desconfortável por viajar sozinho para Roma. Se os personagens se oferecem para ir com Jean, ganha dois pontos temporários de Honra quem tiver feito a oferta, e um ponto os que concordarem. Jean agradece a eles, obviamente aliviado por ter companhia para a perigosa viagem, e paga o transporte de todos, caso não possam. Ele planeja fazer os preparativos enquanto os personagens lutam com os Punhos de Relâmpago, e fala para os personagens socarem mais Honra na cabeça dos seus oponentes.

De qualquer forma, quando os personagens chegam na arena, seu empresário vem correndo até a caminhonete. “Onde diabos vocês estiveram até agora?”, ele diz. “Os Punhos de Relâmpago desistiram 10 minutos atrás! Vocês venceram por W.O.!”. Ele explica que os Punhos de Relâmpago não explicaram sua repentina desistência, mas Jean logo fala: “Eles foram para Roma para terminarem o trabalho que os capangas começaram! Mon Dieu, eu tenho que ir – agora!”. Se os personagens não tiverem expressado interesse em irem pra Roma, Jean deixa claro que sua companhia é muito bem vinda. Se ainda assim quiserem continuar no torneio, pode impressioná-los dizendo que conseguirão muito mais Honra e Glória indo com ele para Roma, e é uma boa chance de conhecerem o mestre de uma rara forma de Kung Fu.

A única coisa que pode levá-los rapidamente de Bruxelas para Roma é o Transcontinental Railway, uma linha privada de trem. Ele viaja pelo sudoeste na Alemanha, então segue uma rota meticulosa pelos Alpes através da Suíça e Itália, viajando através da costa oeste italiana até parar em Roma: a viagem dura cerca de 30 horas. Com um avião pode ser mais rápido, mas simplesmente não leva a Roma, ou só há vôos conectados nas próximas 30 horas. Não importa como os personagens

tentarão, eles não encontrarão passagens pros vôos; estão todos lotados trazendo ou levando pessoas ao torneio Street Fighter!

O empresário dos personagens provavelmente estará aborrecido com os personagens por estarem partindo para qualquer cruzada idiota. Entretanto, ele já está acostumado com isso e irá arrumar para eles a hospedagem que precisam, duas pessoas por quarto.

CENA CINCO: ME DESCULPE GAROTO, ISSO É UM ESPIÃO DA SHADALOO?

Como os personagens estão bem confortáveis, se espera que aproveitem muito do que for oferecido no Transcontinental, e um personagem possivelmente pode ver, através da janela aberta, os Punhos de Relâmpago no outro vagão. Mesmo se vestindo diferente do que no torneio, eles ainda lembram desonrados que quebram rótulas numa viela escondida. Entretanto, como eles, Fixer olha os personagens e aponta para Bonnie, que dá mais ordens. Os Punhos de Relâmpago imediatamente saem e vão para seus quartos.

O que os personagens fizerem aqui e as reações dos Punhos de Relâmpago determinarão o curso das próximas 30 horas. Veja o itinerário do trem para maiores detalhes.

Fênix ordenou que os Punhos de Relâmpago fossem pra Roma, para descobrirem pra onde o Mestre Xaudo foi. Ele pagou alguns capangas para pegarem o trem em Luxemburgo, então os personagens terão os Punhos de Relâmpago sozinhos por cinco horas.

Durante esse tempo, os Punhos de Relâmpago ficam em seus quartos e não falam com ninguém de boa vontade; é claro, se os personagens falarem com eles, eles irão lutar. Bonnie quer esperar até que cheguem em Luxemburgo antes de fazer alguma ação violenta contra os personagens. No entanto, ela envia Mustafa para acabar com eles – quando os personagens forem jantar, a comida estará envenenada!

Venenos são coisas difíceis do Narrador simular ao longo do jogo; muitos venenos não são prontamente detectados antes de serem digeridos, e não são curados depois. O único jeito dos personagens não serem envenenados é não comendo nada. Se algum deles quiser inspecionar a comida antes de

O TRANSCONTINENTAL RAILWAY

Como os trens do mundo real que seguem rotas, o Transcontinental Railway segue uma ficcional. As informações a seguir são para criar a atmosfera a bordo.

O Transcontinental, como é geralmente chamado, foi construído durante o auge da era Vitoriana por um magnata americano e investidor na Bélgica que supostamente queria ir para Roma em ocasionais festas noturnas sem ter que ter uma hora específica para viajar (O rumor muito popular é que ele tinha uma dançarina italiana muito bonita que depois atirou nele, mas isso é uma outra história.).

A despesas são enormes: no topo dos custos usuais estabelecidos para viagens de trem, com uma dificuldade adicional para manter uma rota através dos Alpes, bem como transações políticas turbulentas durante a viagem. Em ordem para tornar o Transcontinental lucrativo, o magnata decidiu torná-lo muito elegante. É muito difícil que pessoas da classe média consigam viajar com os esnobes da classe alta que pensam que “somente os muito sortudos” podem ficar a bordo, com ênfase na bela visão dos Alpes e o elegante serviço que recebem. Por cinco anos, o Transcontinental não foi rentável, mas foi uma das linhas mais bem sucedidas da Europa. Todo mundo que foi um passageiro do Transcontinental – ou procurado para ser um passageiro – foi considerado único e se tornou popular.

O declínio e o fim da era Vitoriana, seguido por períodos políticos turbulentos no século XX, entretanto, forjou a destruição do Transcontinental. A Guerras Mundiais foram muito devastadoras até; durante ambas as guerras, as estradas de ferro belgas e alemãs foram destruídas pelas máquinas de guerra alemãs e repetidos bombardeios por movimentos de resistência. Esse não foi um período de prosperidade econômica seguido pela Segunda Guerra Mundial e enfim depois o Transcontinental começou a voltar a brilhar.

Nos dias de hoje, o Transcontinental já tem de volta sua glória e fama popular sobre transportar através do meio da Europa. Os vagões são largos e luxuosos, com uma esquisita decoração, e o serviço é excelente. Ele tem três chefes de culinária que preparam o café da manhã, almoço ou jantar de acordo com o horário. Nos vagões públicos, música – desde clássica até jazz dos anos 30 e 40 – tocam para todos ouvirem, mas alguns não são distraídos (Normal do lugar: tocar muito Mozart ou Glenn Miller no fundo durante essa cena). O Transcontinental também tem inúmeras conveniências, como telefones a bordo e serviço de cabo, televisões via satélite e uma pequena biblioteca de livros, CDs e fitas de áudio e vídeo.

Qualquer coisa pode trazer a impressão do charme e elegância do Velho Mundo. O Transcontinental não deixa de mostrar classe, bom gosto e estilo – ele é isso.

comer, um teste de Raciocínio + Prontidão pode mostrar que a comida cheira estranha, mas a idéia de o Transcontinental Railway estar servindo comida estragada é absurda. O Narrador pode fazer esse teste escondido, e avisar aos personagens que passarem nele.

Agora, o Narrador tem basicamente duas opções: a primeira é fazer os personagens descobrirem o veneno da maneira difícil. Por exemplo, o garçom que eles chamaram no bar furtivamente deu uma mordida no caminho; e depois de um

ITINERÁRIO DO TRANSCONTINENTAL

15:45 (Horário de Bruxelas): O Transcontinental sai da estação na Rue de Brabant.

20:45: O trem para por 45 minutos em Luxemburgo, então parte e entrar na Alemanha.

Aproximadamente 1:15: O Transcontinental começa a cruzar os Alpes.

2:00: O trem para na Suíça por 45 minutos para uma inspeção. A polícia suíça é atirada e irritada, então os personagens têm que cooperar.

6:15: O trem para na Itália para 45 minutos de inspeção. Esses inspetores são muito amigáveis.

Aproximadamente 7:00: O trem começa a sair dos Alpes no norte da Itália.

9:15: O Transcontinental para em Milão por 45 minutos.

11:45: O trem faz uma parada de três horas em Gênova para turismo e almoço.

21:45: O trem chega em Roma, numa grande estação próxima ao Monte Garibaldi.

tempo que ele chega na mesa, ele tomba. Ou, para efeitos mais dramáticos, um personagem do Narrador membro do grupo (Jean LeMonte ou um membro do time usado pelo Narrador) pode começar a comer primeiro e sentir os efeitos do veneno, podendo avisar os outros personagens.

A segunda opção é fazer com que os personagens ingiram o veneno, mas que tenha um antídoto disponível – com alguém que não queira entregá-lo, como os Punhos de Relâmpago. Mustafa tem, de fato, uma pequena quantidade do antídoto com ele – para o caso de se cortar acidentalmente com sua faca. O veneno que ele usou é

a Lótus Carmesim, que inicia o efeito imediatamente, mas requer várias horas para matar.

Quando (ou se) os personagens estiverem envenenados, eles poderão lutar com os Punhos de Relâmpago por causa disso. Bonnie, gargalhando com prazer, informa para eles que ela irá dar o antídoto – ou, mais especificamente, ela o jogará para os personagens do trem se ela partir de Luxemburgo sem eles.

Se os personagens concordarem com isso, ela certamente jogará pra eles o antídoto, mas eles estarão na estação de Luxemburgo – ela não se importa em envenená-los, ela prefere que os Punhos de Relâmpago os humilhem no ringue numa futura ocasião. Os personagens podem tentar conseguir alguns veículos para pegarem o trem e saltarem sobre ele alguns minutos depois. Saltar sobre algo em movimento requer o gasto de 1

Força de Vontade e um teste bem sucedido de Destreza + Esportes. A falha faz com que o personagem agarre o trem e fique pendurado pelas suas mãos, requerendo um teste de Força e mais 1 Força de Vontade para que consiga subir. Uma falha crítica faz com que o personagem caia do trem em movimento, tomando oito dados de dano e tendo que tentar novamente.

Se não concordarem, entretanto, os personagens podem tentar tirar o antídoto dos Punhos de Relâmpago. Se eles olharem hostis, Bonnie diz “É muito difícil lutar aqui e tem pessoas ao redor. Vamos lá pra fora, vocês vêm?”. Ela está se referindo à principal plataforma vazia, próxima ao final do trem.

A LOTUS CARMESIM

Esse veneno foi desenvolvido como parte de um arsenal de armas para a Shadaloos e é usado por bandidos e assassinos. Ele tem um efeito imediato e causa calor e uma dor de cabeça; qualquer um que ingeri-lo sofre um ponto de dano agravado imediatamente e causa calor e temporariamente um ponto em seu Atributo Físico mais alto. Uma hora depois do consumo do veneno, mais um ponto de dano agravado é causado e o personagem perde mais um ponto de seu atual Atributo Físico mais alto. Isso continua a cada hora até que o antídoto seja tomado. Quando todos os Atributos Físicos do personagem são reduzidos a zero, ele entra em coma; e quando toda a sua Saúde é perdida pelo veneno, ele morre. Ao tomar o antídoto, imediatamente param os danos e um ponto de Saúde e dos Atributos Físicos são restaurados; e depois de uma hora todos os Atributos Físicos são restaurados e mais um ponto de Saúde. E a cada hora mais um ponto de Saúde é restaurado. Personagens com Regeneration podem neutralizar o veneno em seus corpos se forem bem sucedidos num teste de Percepção + Foco e gastando 1 ponto de Chi; personagens com Chi Kun Healing podem fazer o mesmo, e neutralizar o veneno em outros também.

Se os personagens aceitarem, vá para a Cena 6. Se não, eles podem tentar lutar nesse lugar, com um teto de 2,5 metros, não possibilitando o uso de movimentos acrobáticos.

Se eles começarem aqui, o condutor do trem chama os seguranças, que chegam e interrompem a luta. Eles não são lutadores treinados, mas pegarão todos acabando com a luta. Mas se os personagens atacam os guardas, a tripulação do trem e os empregados vão considerar eles seqüestradores e chamarão a polícia pelo rádio para uma assistência na próxima parada.

Se os personagens descobrirem sobre o veneno antes de ingeri-lo, eles não enfrentarão os Punhos de Relâmpago até Luxemburgo. Lá, um Revenant chamado Castor Mitaxis e três gângsteres (Paul Schwartzman, Rudolph Herzog e Eric Curtis) subirão a bordo, com ordens para fazerem o que os Punhos de Relâmpago mandarem. Antes de subirem, entretanto, sua primeira ordem é se passarem por trabalhadores da linha de ferro e colocar um pequeno explosivo de plástico poderoso no botão da máquina.

Se os personagens não saírem do trem, os Punhos de Relâmpago esperarão até cerca de 1:30 da manhã (quando o trem estiver subindo os Alpes). Eles então ordenam aos gângsteres e Castor Mitaxis que quebrem as portas e despachem os Street Fighters com armas lasers experimentais cedidas por Fênix.

Mitaxis usa o Psychic Rage em um dos sobreviventes do ataques de laser para fazê-lo atacar seus companheiros, e então ele e os gângsteres fogem para os quartos dos Punhos de Relâmpago.

Nesse ponto, os personagens terão muito mais que uma pequena richa com os Punhos de Relâmpago, provavelmente querendo vingança (se não, você terá jogadores muito pacientes). Se eles desafiam os Punhos de Relâmpago para acabarem com eles, Bonnie sugere o Vagão N.º 15.



LASER EXPERIMENTAL "LIGHTKNIFE"

Parece uma luz de lanterna sobre um cabo de uma pistola. Essa arma é praticamente silenciosa: quando se atira ela faz um baixo som eletrônico que parece mais com um flash de câmera recarregando. Ela é muito dolorosa e emite um raio cortante que queima causando cinco dados de dano agravado.

E dura por até seis turnos, como um Apresamento Sustentado (o atirador apenas mantém o gatilho apertado e mantém a mira). Após seis turnos de fogo a bateria no laser acaba.

O atacante não é obrigado a atirar os seis turnos consecutivamente, no entanto colocar algo na frente do laser impedirá que o alvo receba o dano até que a atiradora saia da frente do objeto, a bateria acabe ou o laser queime através do objeto (O que acontecer primeiro).

Lightknife: Velocidade: +2, Dano: 5 (agravado)

CENA SEIS: VAGÃO N. 15

O primeiro mapa duplo mostra o Vagão N.º 15. Quando os personagens forem pra lá, estará escuro, sendo as únicas luzes as estrelas e pequenas luzes de outros vagões. Qualquer pequeno deslize pode ser fatal, pois não há proteção para não caírem do vagão. O vagão está vazio, exceto por alguns barris no chão (use as regras para Obstáculos na Arena).

Cortante, um frio vento atinge os cabelos e faces dos personagens, trazendo neve para a arena provisória. O trem está correndo a 45 milhas por hora (70 km/h) ou mais ao longo do lado da montanha, com uma leve inclinação para a esquerda (olhando para frente) e um declive na direita. Os Punhos de Relâmpago estão ansiosos e esperando por uma chance de matar os heróicos Street Fighters. Isso será uma severa batalha!

Durante o curso da batalha, Mitaxis (se ele ficou por perto depois do ataque de laser) novamente usa o Psychic Rage num dos Street Fighters. Os gângsteres, por outro lado, assistem sem interferir; suas pistolas fariam muito barulho. Os Punhos de Relâmpago, trapaceiros, usam técnicas sujas. Eles não consideram jogar alguém para fora do trem somente uma forma de prevenir futuros problemas – eles acham divertido! Sanjo ou Hercules arremessarão um ou mais Street Fighters pra fora do trem: o jogador pode rolar Destreza + Esportes (dificuldade 5) para agarrar o corrimão. Para um personagem se jogar de volta sem cair dos corrimões ele deve obter seis sucessos numa ação resistida de Força + Esportes. Por outro lado, se Mitaxis ou um dos Punhos de Relâmpago caírem, eles terão uma terrível morte, numa longa queda, com um alto grito que diminuirá até acabar em silêncio. Se algum dos personagens cair do lado, serão rolados 10 dados de dano, com o personagem perdendo um mínimo de três pontos de Saúde. Quando a batalha estiver resolvida, continue jogando com o time "perdido" e desprotegido nos Alpes até sua chegada em Roma. Um helicóptero de observação climática pode pegá-los em alguma parte da história – mas faça com que eles se esforcem para isso. Se eles perguntarem se podem pedir emprestado ou alugar o helicóptero, os cientistas se mostrarão desagradados, pois é o seu principal modo de transporte; os Street Fighters terão que ser mais pechincheiros. Se eles estiverem inclinados



para o furto, eles terão que destruir uma corrente de 2,5 metros revestida de arame farpado e guardada por Kierkegaard, um grande cachorro que não gosta de intrusos.

E A PARTIR DAQUI?

Se os personagens foram derrotados na batalha, os Punhos de Relâmpago os amarram e prendem todos em barris em um dos vagões, deixando eles aí até que os Punhos de Relâmpago estejam bem longe do trem. Se, de outra forma, os personagens começarem a se mover pelo chão com ele, os Punhos de Relâmpago se viram e correm. Bonnie (ou Fixer, se ela não estiver consciente) fala para os gângsteres “Plano de holocausto!”. Os Punhos de Relâmpago tentam reunir-se, acordando os camaradas inconscientes e subindo para o topo do trem, indo para a parte de trás, e saltam num banco de neve, enquanto os gângsteres desaparecem dentro do trem, indo para o vagão da frente empunhando um controle remoto com uma “mudança de homem morto”.

Se confrontados pelos Street Fighters, os Punhos de Relâmpago ou os gângsteres falam pra eles voltarem: tem explosivos escondidos na casa das máquinas (“Ahá, Street Fighters! É melhor que não façam nada! Esse trem está sabotado, vejam, e se eu apertar esse botão, todos nós morremos! Haa, ha, ha, haaa!!!”). Se os jogadores insistirem em tentar derrotá-los, eles irão ativar a bomba. Eles são terroristas, e apesar de tudo, eles amam seus empregos. Se a bomba explodir, a cabine frontal explode numa espetacular visão pirotécnica – matando os condutores instantaneamente – e o trem cai no abismo depois, com passageiros e tudo. Isso certamente é uma situação para pessoas bem heróicas, e deve ser evitado.

Se os Street Fighters não intervierem, os Punhos de Relâmpago chamarão por rádio um helicóptero de uma base secreta da Shadaloos nos Alpes, para levá-los para Roma. Os gângsteres esperam num vagão à frente, com o dedo no botão, até que o trem chegue na estação de Roma, então desativam o dispositivo casualmente se nada tiver acontecido. Eles colocaram os explosivos na cabine do maquinista, no entanto, pode ser arriscado tentar removê-los.

Em outras palavras, os Punhos de Relâmpago (ou seus comparsas) devem escapar dos Street Fighters nesse momento. O melhor jeito seria fazer com que os Punhos de Relâmpago fossem embora quando os personagens estivessem perseguindo após os gângsteres. O Narrador pode evitar que a bomba seja explodida – isso faz com que a história seja um pouco desagradável e esse não é o verdadeiro espírito de Street Fighter – mas isso pode ser real e se for absolutamente necessário...

OBSTACULOS NA ARENA

Um elemento-chave das lutas de Street Fighter são os obstáculos nas arenas. As lutas são brutais, e geralmente personagens são arremessados em caixotes, barris de óleos em chamas ou mesmo carros. De acordo com o tamanho do obstáculo no mapa, ele já terá uma certa definição:

- 1 hexágono: Pequeno caixote
- 2 hexágonos: Barril de óleo
- 3 hexágonos: Carro estacionado

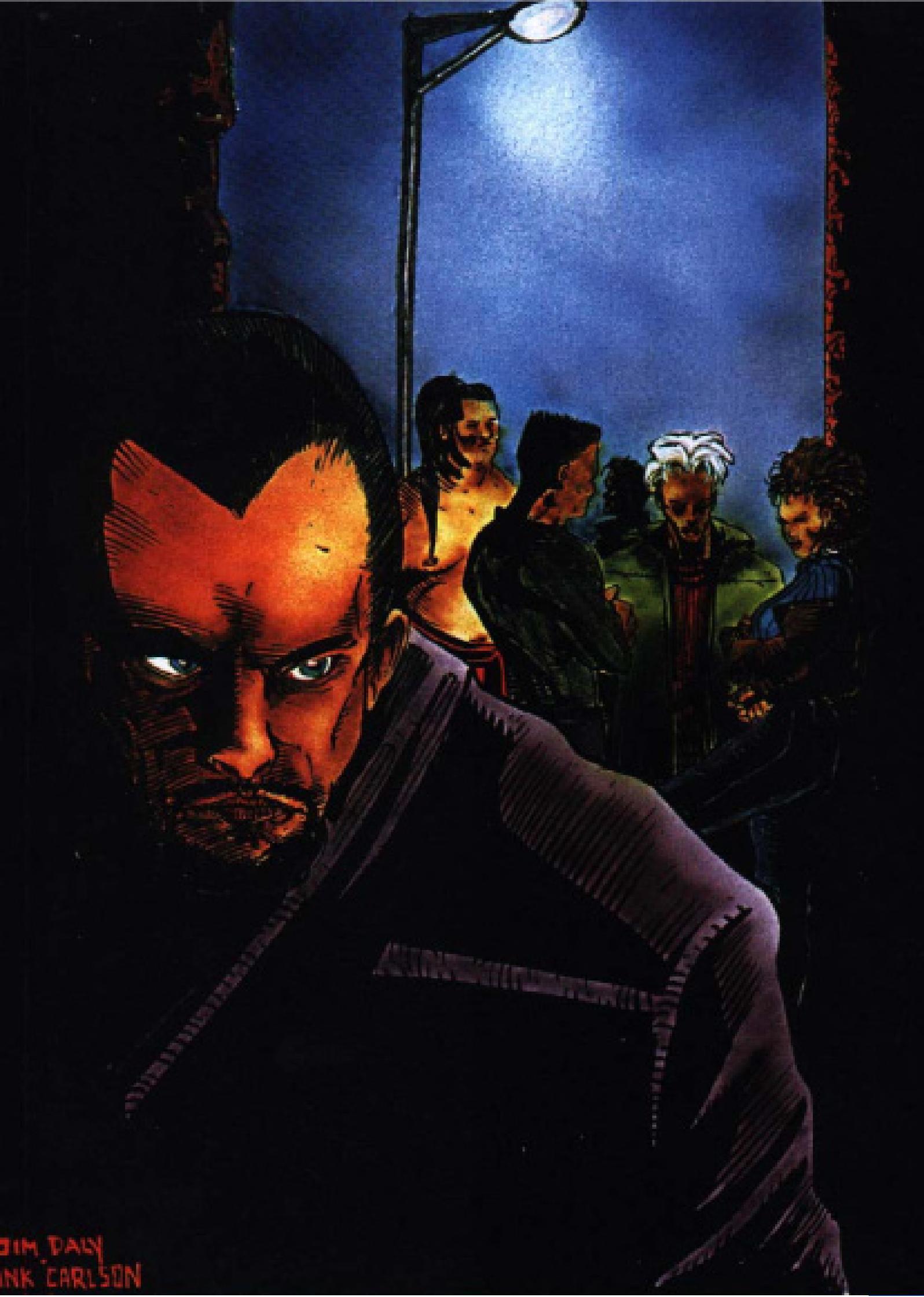
Cada número de tamanho causa dois efeitos:

- Obstáculos impedem movimento. Pra cada número de tamanho, o personagem deve gastar 1 ponto extra de Movimento para atravessar o hexágono. Personagens aéreos não são afetados. Mas no caso de 3 níveis, o personagem deve gastar 1 ponto extra de Movimento, pois ele pula sobre o obstáculo e depois salta novamente, para o outro lado.

- Obstáculos adicionam a sua Absorção ao dano que sofre um personagem arremessado até aquele hexágono. Se Ryu vai jogar 13 dados de dano em Guile com seu Throw, o dano é aumentado para 15, se ele é arremessado em um Barril de óleo.

O maior tamanho que um obstáculo pode ter é 3; qualquer obstáculo com 4 ou mais (como uma parede), torna impossível a passagem pelo hexágono. O Narrador pode determinar que personagens que atravessarem paredes e outros obstáculos que não podem ser atravessados adicionem +4 ao dano. Entretanto, ele poderia obrigar o atacante a gastar 1 Força de Vontade e passar num teste de Força, com dificuldade 7 para materiais normais (como madeira e reboco), e 8 para materiais muito duros (como tijolos). Se ele for bem-sucedido, o alvo leva o dano extra e atravessa o objeto; e se falhar, o oponente não sofre o dano extra, mas o atacante perde 1 Força de Vontade.

Street Fighters que terminam suas lutas arremessando um oponente num obstáculo ganham 1 ponto temporário de Glória extra. Não deixe seus jogadores se empolgarem com isso. Não é muito honrado ficar arrebatando deliberadamente pessoas pelas paredes a torto e a direito. Isso pode ser perdoado de tempos em tempos, mas você deve começar a reduzir Honra temporária se eles tentarem usar isso em qualquer um que os irritar.



DIM DALY
INK CARLSON

Capítulo 3:

UM TRAIADOR EM NOSSO MEIO?

Para se tornar diferente do que somos, devemos nos auto-conhecer. Seja esta mudança o resultado de dissimulação ou uma verdadeira mudança de coração, não pode ser realizada sem auto-conhecimento. No entanto, é notável que as pessoas que são mais auto-insatisfeitas, que anseiam por mais de uma nova identidade, têm menos auto-conhecimento. Elas se afastaram de seu "eu" indesejado e, portanto, nunca deram uma "boa olhada" em si. O resultado é que a maioria das pessoas insatisfeitas não conseguem dissimular ou obter uma verdadeira mudança de coração. Elas são transparentes, as suas qualidades indesejáveis persistem até mesmo contra todas as tentativas de encenação e auto-transformação. É a falta de auto-conhecimento, que nos torna transparentes. A alma que conhece a si própria é opaca.

- Bruce Lee, O Tao do Jee Kune Dô

CENA SETE: QUANDO EM ROMA

Não importa como os personagens chegaram a Roma, numa gloriosa vitória no Transcontinental ou numa derrota voltando num "helicóptero" emprestado. Eles precisam se apressar até a academia de Lester Bertani, Sifu da escola Bertani de Kung Fu e um dos estudantes do Mestre Xaudo.

Os Punhos de Relâmpago, se eles ainda estão próximos e aptos, correm da estação de trem numa grande caminhonete (aproximadamente do tamanho de um veículo da SWAT ou de um grande caminhão de entregas) que está esperando por eles com o motor ligado. Se qualquer um ver os Punhos de Relâmpago subindo a bordo ele vê que a caminhonete tem pelo menos 10 capangas mal encarados atrás.

Quando os personagens descem do trem, Jean faz uma ligação do telefone público mais próximo para a escola só para descobrir que o número está temporariamente fora de serviço. Neste ponto desespero, fúria e raiva começam a afetá-lo. Suspeitas quanto aos personagens vêm a sua mente. Por que a Shadaloo está sempre um passo na sua frente? Teriam os personagens alguma ligação com a Shadaloo? E Jean conta aos personagens que o telefone da academia está desligado e observa suas reações, tentando determinar quais personagens são espíões ou se todos eles são. Ele também diz que eles têm que chegar na academia de Bertani antes da Shadaloo.

Os personagens precisam pensar em alguma forma de chegar na escola tão rápido quanto possível; métodos incluem pular num táxi gritando "Siga aquela caminhonete!" ou alugando (ou "pegando emprestado" com toda a intenção de devolver)

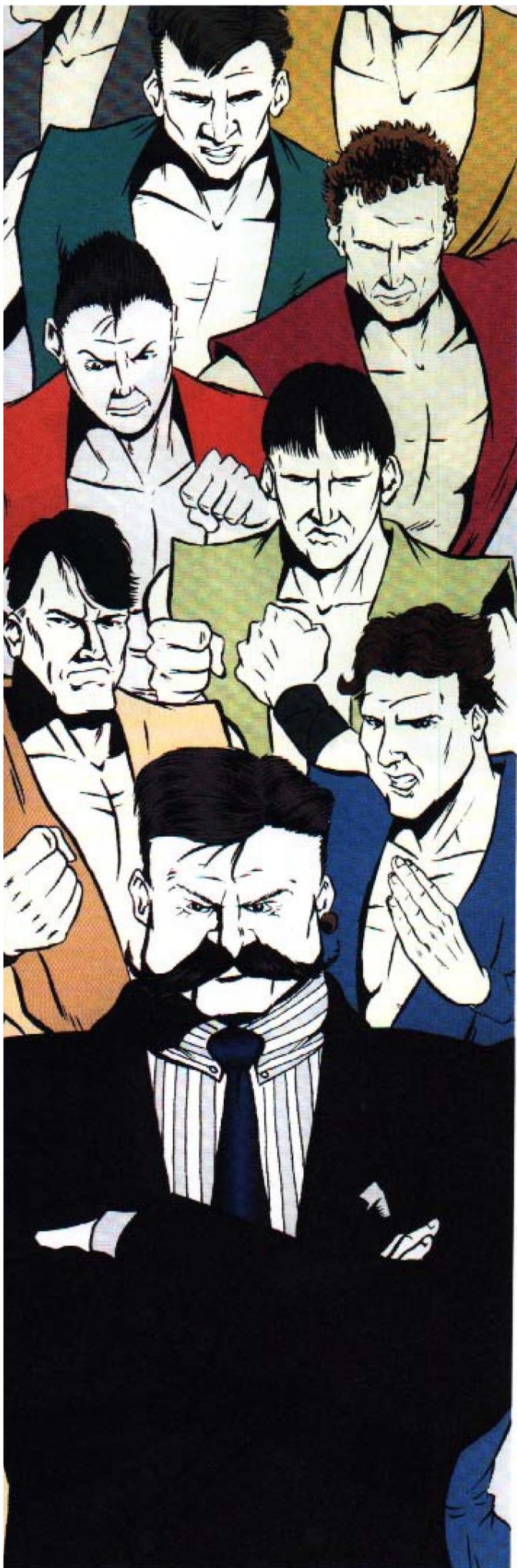
carro e dirigindo com o acelerador afundado todo o caminho. Conforme os personagens correm pelas ruas da cidade com os vendedores e pedestres se esquivando pelo caminho e xingando em italiano "Malditos turistas!". Peça por algumas jogadas de condução. A menos que tenha uma falha crítica, eles não devem ter algum problema maior, exceto pelos estragos e arruinar a pintura do carro. Uma falha crítica indica que o carro bate na caminhonete da Shadaloo na frente da casa do Bertani, fazendo com que todos, em ambos os veículos, sofram 6 dados de dano e destruindo o carro (lá se vai o seguro!).

Bertani, um homem com busto grande, um brinco na orelha e um bigode pontudo. Parece mais um homem forte do circo que um mestre de Kung Fu. Ele está parado fora de sua pequena casa, numa das ladeiras da cidade com vinte estudantes de Kung Fu italianos irados nas suas costas. Atrás deles está Mestre Xaudo, um pequeno ancião chinês, com um olhar sereno, mas desafiador. Quando os personagens descem do carro, os capangas e qualquer membro sobrevivente dos Punhos de Relâmpago estão saindo da caminhonete. São 10 capangas (use os Valentões descritos em Street Fighter) armados com pedaços de pau, correntes e facas.

Ao verem os personagens, os Punhos de Relâmpago percebem que estão em menor número e que a vantagem da surpresa já era. Eles rapidamente começam a correr de volta para a caminhonete. Bonnie (ou qualquer outro membro presente) vai dizer ao Mestre Xaudo "Nós vamos voltar, velho, depois de uma rápida ligação de nossos amigos em Barcelona!". Se os personagens estiveram na "Armadilha Turista" ou fizeram tiverem um teste bem sucedido de Inteligência + Arena (dificuldade 5) eles se lembram que Barcelona é onde fica a arena principal de Vega, um Guerreiro Mundial com um alto posto na Shadaloo e que tem um exército de Ninjas Espanhóis a seu comando.

Jean tem um encontro emocionado com Mestre Xaudo, que conta que Leland (seu amigo da Interpol) descobriu que os Punhos de Relâmpago estavam a bordo do Transcontinental e deu um jeito de avisá-lo. Mas mesmo com os personagens lá e os leais estudantes do Bertani prontos pra lutar, eles não poderiam derrotar os Punhos de Relâmpago e os Ninjas Espanhóis, com Vega provavelmente ajudando-os. Mestre Xaudo diz que o único lugar em que podem garantir sua segurança é onde ele tem seu estudante mais poderoso, Gamal Qebesenef, que Mestre Xaudo sabe que tem uma floresta nos desertos do Egito.

Ele vira para os personagens e agradece por sua ajuda; já que eles chegaram tão longe ele pergunta se eles querem atuar



Essa brutal atitude choca muitos Senseis. A maioria deles acreditam que algo bestial nunca conseguirá aprender o espírito regime das Artes Marciais - e em muitos casos eles estão certos. Muitos Híbridos são incapazes de aceitar os ensinamentos de uma escola. Entretanto, outros abraçam de todo coração a disciplina da escola de seu Sensei, não vendo meramente um caminho para melhorar sua performance na arena, mas sim um caminho para controlar a besta dentro de si. Esses Híbridos são muito honrados e (relativamente) auto-controlados considerando sua espécie. Eles são também muito perigosos, como seus guarda-costas até que ele chegue onde Qebesenef fica. Em retorno, o Mestre Xaudo irá ensinar o Rising Storm Crow para quem estiver “mais preparado” (nota: quem tiver os pré-requisitos).

Jean fica muito nervoso, e nesse ponto ele explode. “Não Mestre!”, ele exclama. “Isso é muito perigoso! Eu acho que um desses Street Fighters trabalha para a Shadaloo!”. Ele acusa o(s) personagem(s) que ele tiver achado mais suspeito(s). Em adição a qualquer boa evidência que tenha vindo durante o jogo (como exemplo: Agentes da Shadaloo sempre “perdem” um agente específico, ou um personagem sempre está fora quando são atacados), Jean usa como evidências os seguintes itens:

- Jean contou aos personagens que Mestre Xaudo estaria em Roma, mas os Punhos de Relâmpago não deveriam saber disso – e eles sabiam exatamente aonde ir e até tinham um pessoal esperando.
- Os Punhos de Relâmpago “coincidentalmente” apareceram no mesmo trem onde os personagens estavam.
- Os personagens aparentam saber muito sobre a Shadaloo (assumindo que eles saibam).

Jean afirma que um (ou todos) dos personagens é o verdadeiro agente da Shadaloo tentando raptar o Mestre Xaudo, e que os Punhos de Relâmpago eram meras distrações. Ele desafia os personagens a provar o contrário. Os Street Fighters, em sua defesa, têm as seguintes opções:

- Jean veio até eles pedindo ajuda em primeiro lugar – e não o contrário.
- Os personagens estiveram praticamente todo o tempo junto a Jean – como eles poderiam coordenar ações com os Punhos de Relâmpago? Em resposta Jean sugere que os suspeitos tenham transmissores escondidos em algum lugar e fala pra se sujeitarem a serem revistados.

Jean não estará satisfeito com nada menos que uma revista minuciosa nas posses dos personagens por evidências de ligações com a Shadaloo; de qualquer forma ele vai esperar pelo julgamento final do Mestre Xaudo. Mestre Xaudo não suspeita que os personagens tenham intenções desonradas, ele é um homem sábio, total merecedor do título de Sifu.

O Mestre Xaudo sabe que Jean está ficando superprotetor, mas desde que não tenha como saber de que lado os personagens estão, ele espera para ver a sua resposta para a acusação. Se eles derem uma rápida resposta, ele achará que estavam esperando ser acusados, então são suspeitos. Por outro lado, se eles respondem com negação ou educação (“Bem, se você não nos quer junto, iremos embora”) ou se eles se submetem à revista, Mestre Xaudo se convence de sua honra. Mas se uma indignação ante a acusação é percebida, ele acreditará que são honestos, mas muito instáveis para aprenderem o Rising Storm Crow (“Essa é uma técnica muito poderosa,” ele diz, “e facilmente mal usada por quem rapidamente é sucumbido pela fúria.”).

Se o Mestre Xaudo não for convencido, ele diz “Eu temo que eu deva concordar com meu pupilo. Eu agradeço pela



assistência que me deram, e por terem vindo até aqui. Adeus.”. Se os personagens escolherem partir, a história logo depois. Os jogadores escutam em futuras sessões que Jean e Mestre Xaudo foram capturados pela Shadaloo, capturados, forçados para revelarem seus segredos e depois mortos. Obviamente, no entanto, este é um final que precisa ser evitado o máximo possível. Se os personagens escolherem ajudar Mestre Xaudo mesmo contra a sua vontade (seguindo-o em segredo e aparecendo para resgata-lo quando ele precisar de ajuda) eles irão ganhar vários pontos temporários de Honra pela sua nobre atitude.

Se Mestre Xaudo acreditar que os personagens são honrados ele pede desculpas por seu estudante superprotetor e mais uma vez pede por sua ajuda. Eles precisam se apressar e partir antes que os Punhos de Relâmpago retornem até a academia de Bertani com reforços; tendo sido o causador indireto de um massacre em outra academia, Mestre Xaudo deseja fazer tudo o que for possível para impedir que isso aconteça de novo. O próximo vôo para Cairo pelo caminho de Atenas, Grécia, e parte em uma hora. O único problema é que o meio de transporte é um imenso avião de carga intercontinental, que não é exatamente confortável. Por outro lado, o avião é grande e tem uma abertura no meio para que caminhões cheios de carga possam ser carregados. Então isso faz com que seja o lugar perfeito para praticar e aprender uma nova manobra.

Leva duas horas para voar até Atenas então outras duas para que cheguem em Cairo. Durante esse tempo Xaudo começa a ensinar o Rising Storm Crow para qualquer que seja o personagem escolhido, enquanto os outros personagens dormem, praticam, ou façam o que quer que seja. Se o empresário dos personagens ainda está em Bruxelas, Bertani consegue arrumar as passagens.

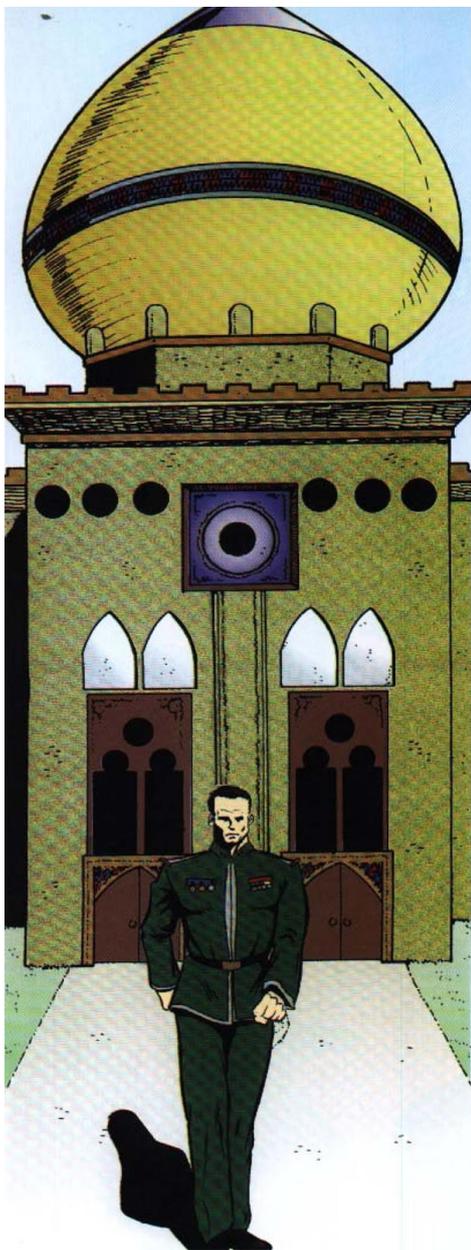
CENA OITO: A ARMADILHA SE APROXIMA

O aeroporto de Cairo está quase deserto, exceto pelos que trabalham na torre de controle. Os homens trabalham a noite e vão começar a descarregar o avião quando ele pousar. Jean diz “Bem, parece que temos – como vocês dizem mesmo? Um descarregamento da Shadaloo?”.

Mestre Xaudo conta aos personagens que a melhor forma de chegar ao lugar de Qebesenef é arrumando um helicóptero. Infelizmente os vários departamentos do aeroporto estão todos fechados. Os personagens terão que esperar no aeroporto até 9 horas da manhã, ir até a cidade e arrumar um quarto de hotel ou tentar encontrar outra maneira de chegar até o deserto. O Narrador deveria tentar colocar alguma paranóia nos personagens nesse momento, já que estão perfeitamente a salvo agora, qualquer mecânico carregando uma chave inglesa pode estar avançando contra eles, qualquer caixa que alguém carregue pode ter uma bomba e todo mundo parece estar observando-os.

Assim que a manhã chega encontrar transporte é fácil, mas ninguém aparenta conhecer alguma fortaleza no deserto. Se eles alugarem um helicóptero o piloto, Rashid, tem um mapa com a casa de Qebesenef apenas como “Instalação Privada – Proibida a Entrada”.

Viajar para a fortaleza é cansativo: 100 milhas (160 km) de areia vermelha egípcia, ocasionalmente passando por uma vila, um oásis ou até a velha ruína de pedra. Se o Narrador conhece Rashid, que fala inglês com um acentuado sotaque arábico, faça com que os personagens ouçam “fascinantes” histórias sobre a área: “Cairo, que é chamada Al-Qahirah em árabe, é a maior cidade africana. Nós estamos agora próximos



as ruínas de Memphis, uma das maiores cidades do Egito Antigo. Sabiam que mesmo enquanto nós estamos na parte noroeste do meu país, em tempos antigos, era chamada de Baixo Egito? Isso acontecia porque fica abaixo do Nilo, que é o mais longo do mundo e um dos poucos que correm do sul para o norte. Vocês enxergam o deserto adiante? Em tempos antigos isso era chamado de Terra Vermelha, enquanto a área ao redor do Nilo era chamada de Terra Negra! Era assim porque...”, etc. Se o Narrador sabe alguma coisa sobre o Egito Antigo ele pode prolongar bastante essa cena. Essa é a mesma rotina que Rashid faz com os turistas.

Desembarcando na fortaleza faça com que os personagens se sintam nervosos. É uma grande base paramilitar, com 25 acres de madeira, construções de concreto, cercada por metros de 4,5 metros e patrulhada por homens armados e cães. Uma voz hostil ordena pelo rádio em árabe que os ocupantes do helicóptero se identifiquem. Mestre Xauda fala para Rashid a fortaleza que ele chegou para ver Gamal Qebesenef. Rashid passa a mensagem e o helicóptero finalmente ganha permissão para aterrissar.

No centro da fortaleza há uma grande área aberta, onde Rashid pousa o helicóptero. É gramado, molhado por um sistema de irrigação – novo oásis dentro do hostil e seco deserto.

APRENDENDO NOVOS MOVIMENTOS

Na vida real, treinar artes marciais é um processo para toda vida; levando meses ou mesmo anos para aprender, quicá dominar, uma nova técnica. Entretanto, o mundo de Street Fighter é um pouco mais objetivo: Street Fighters que são dedicados e estudam duro podem aprender novas manobras muito mais rápido. Em termos de mecânica de jogo, se um praticante de Kung Fu tem 16 pontos de experiência disponíveis, ele pode teoricamente aprender o Rising Storm Crow imediatamente.

Mas isso não agrega muito valor à história - se fosse tão fácil dominar um movimento, todo mundo saberia como fazê-lo! É recomendado que Narradores exijam que o personagem treine por um longo tempo antes que ele possa executar com sucesso uma nova manobra. Um período de tempo é um mês de treino duro para cada 2 pontos de experiência que a manobra custa para comprar. Assim, no caso do Rising Storm Crow, oito meses de prática dedicada pode tornar o personagem um mestre nesta manobra.

Durante o período de treinamento, o personagem pode tentar desferir a manobra a qualquer momento. Isto exige dois testes. O primeiro é para determinar o quão capaz é o personagem de executar a manobra. Role Raciocínio + a técnica principal da manobra (Esportes no caso do Rising Storm Crow), com uma dificuldade 3. Se o primeiro teste for bem sucedido, o personagem então está apto a executar o teste de dano normalmente. Se ele falhar neste teste inicial os modificadores de velocidade, dano e movimento da manobra caem pela metade nesta execução. Se houver uma falha crítica em um dos testes, a manobra falha espetacularmente, deixando o personagem muito vulnerável e em uma posição embaraçosa.

Este método também pode ser usado para simular personagens aprendendo manobras que eles estejam economizando experiência. Se um personagem tem seis pontos de experiência e está economizando para uma manobra de 12 pontos, o Narrador pode permitir que ele comece a aprendê-la. Entretanto, todos os pontos livres de experiência do personagem devem ser reservados para a manobra até que ele termine de pagar por ela. Além disso, ele pode aprender apenas uma manobra por vez desta maneira.

Do helicóptero pode-se ver uma grande construção que aparenta ser a fusão de um templo egípcio e uma fortificação europeia. Qebesenef, vestindo um uniforme militar com medalhas e condecorações, vem até o helicóptero e reverencia polidamente o Mestre Xauda, então o abraça firmemente. Falando em chinês ele diz “Você é bem vindo Mestre Xauda, assim como seus convidados. Por favor entrem.”. Ele então acompanha o grupo até a construção. Qualquer um observando o Mestre Xauda nota que ele aparenta estar desconfortado. Ele sabia que Gamal tinha uma fortaleza com guardas, mas essa base militar é muito mais do que ele imaginava.

As portas da construção se abrem, revelando uma grande sala com uma fonte ornamentada no centro. Lá dentro, os Punhos de Relâmpago e 20 soldados com as armas apontadas para os personagens os aguardam. Bonnie (ou outro sobrevivente), claramente impressionada, diz “Você estava certo, Fênix, ele foi atraído pra cá na hora certa.”. Gamal Qebesenef começa a gargalhar.



JIM DALY +
HANK CARLSON
'95

DE VOLTA DOS MORTOS

*Nas sombras, algo se parece com uma mão
Sem seu dono para lhe dar um comando...
Ele tem um propósito, mas não sei quando é
Estou em apuros!
Nas ruas, algo se parece com um homem
Mas algo está errado que eu não entendo...
Seus olhos estão abertos, mas eles não vêem nada.
Sua pele está descascando, seus ossos estão saindo -
Estou ficando assustado!*

- Oingo Boingo, "Dead or Alive"

CENA NOVE: PRISIONEIRO DE UM LOUCO

Os personagens estão cercados de soldados e estão, nesse momento, sendo meros espectadores. Qualquer tentativa de luta terá um trágico desfecho.

"Sim, Mestre", Qebesenef diz para o Mestre Xaudo, que está chocado e consternado. "Eu sou a Fênix; os Punhos de Relâmpago são meus servos. Eu adquiri muito poder desde o nosso último encontro." Virando para os personagens, ele diz "E eu ouvi muito sobre vocês, Street Fighters. Os Punhos de Relâmpago me falaram sobre suas habilidades. Vocês certamente não causaram à minha serva Sra. Brown nenhuma dificuldade. Eu posso usar muitos guerreiros poderosos em meu propósito."

"Por que você me trouxe até aqui, Gamal?", pergunta o Mestre Xaudo.

"Por favor, Mestre Xaudo, sou Fênix agora. Eu sou um descendente e a reencarnação de Ramses o Grande, e o meu destino está traçado."

"Por que você me quer?"

"Por causa de uma coisa que preciso de você. Eu espero conquistar a organização para qual eu trabalho – meus agentes estão preparados para isso, prontos para atacar ao meu comando. Mas eu não posso controlar a Shadaloos até que eu controle seu líder, M. Bison, e que o faça meu general. Para fazê-lo, eu preciso ser melhor que ele no combate pessoal."

"Você quer o Rising Storm Crow?"

"Exatamente. Com ele, eu poderei fazer M. Bison ficar do meu lado e me tornarei o primeiro Faraó a andar sobre a Terra

em dois milênios. Shadaloos será os espiões e a polícia do novo Império Egípcio!"

"Nunca", diz Mestre Xaudo, indignado. "Eu não ensinei pra você antes porque eu sabia que você não era forte espiritualmente para reprimir seus desejos como o golpe requer. Mais certamente não ensinaria pra você agora que você tem um louco plano para dominar o mundo. Isso não é o caminho do Kung Fu, e não é o caminho do meu ensino!"

Fênix caminha com passos largos para frente, com fúria em seus olhos, agarra o Mestre Xaudo pelo colarinho e o chacoalha "Você vai me ensinar, seu velho! Isso não é uma escolha! Os deuses me escolheram, e isso deve se um sacrilégio e um desafio a eles! Ensine-me, ou terei que matá-lo em nome de Ra!"

Mestre Xaudo responde calmamente "Então me mate. É melhor que os segredos do Majestic Crow Kung Fu sejam perdidos para o homem do que caírem em mãos de indivíduos como você."

Enfurecido, Fênix arremessa Mestre Xaudo no chão, e então Bonnie no fundo bufa "É! Mate ele! Mate ele!"

"Cale-se!", Fênix retruca. Como Jean ajuda Mestre Xaudo a se levantar do chão, Fênix se vira para os personagens, dizendo "Quem quer ficar do meu lado? Eu posso lhes ensinar muitos segredos e técnicas de luta. Vocês serão lordes no novo Império." Qualquer personagem que faça uma forte recusa ganha um ponto temporário de Honra e Glória, e com um feio insulto ganha um ponto extra de Glória. Se o personagem pretende aceitar, Jean se vira para ele, chamando-o de covarde, traidor e mandando-o pro inferno (Qualquer personagem que realmente aceitar merece tudo que ele fala.)

"Muito bem", Fênix diz. "Você está certo, Mestre Xaudo: eu não posso matá-lo – particularmente não depois de tudo o que fiz pra trazê-lo até aqui. Mas o mesmo não é verdade para seus estudantes e os aliados deles. Guardas! Leve esses prisioneiros para as catacumbas." Jean e todos os personagens que não ficaram do lado de Fênix são levados do aposento. Virando-se para o Mestre Xaudo, ele diz "Você tem uma hora para decidir. Se você persistir na recusa após esse tempo, você irá assistir esses prisioneiros morrerem, um a um. E eu asseguro que escolherei o mais doloroso método de execução."

O AGENTE DUPLO

Qualquer personagem que pretenda entrar para a organização de Fênix estará numa boa posição de ajudar seus companheiros futuramente, mas não do jeito certo. Como Jean e os outros “leais” estão presos nas cavernas, a Fênix ordena que chamem o agente duplo para falar com ele. Ele pega o personagem pelo seu maxilar, olhando profundamente em seus olhos. O personagem pode tentar rolar sua Força de Vontade (dificuldade 7) para não vacilar. Se ele não se encolher, Gamal acredita nele e ordena que um guarda lhe mostre os quartos do prédio principal (na sua mente, ele é bravo e pode obviamente ver o seu destino traçado – isso não faz sentido, mas ele é louco). Se ele vacilar, Fênix diz “Você pode estar dizendo a verdade, mas é difícil saber. Você irá ficar aqui até que chegue a hora.”. Ele o envia para os Punhos de Relâmpago e ele veste um dos robes cerimoniais para começar a execução.

A ARTE DA INTERPRETAÇÃO
ESQUIZOFRÊNICA

(ou Fazendo Diálogos entre Personagens do Narrador)

A Cena Nove prioriza os personagens do Narrador levando os personagens jogadores a apenas ouvirem. Isso é muito trabalhoso de se fazer durante o jogo, pois os jogadores podem apenas se sentar e assistir o Narrador tentando interpretar um ou mais NPCs simultaneamente agindo como eles agiriam, dizendo o que diriam e fazendo suas vozes. Quando isso acontece, pode ser muito dramático; sem querer, o Narrador pode terminar parecendo um idiota, e o jogo só tem a perder.

Há três modos básicos para se fazer essa situação. O primeiro é interpretar. Se a cena é curta, e provavelmente não causará problemas, mas se for longa (como a Cena Nova), é melhor manter os jogadores envolvidos diretamente de alguma maneira.

O segundo jeito é escrever a cena e dar para os jogadores lerem. Muitos Narradores (como o autor da aventura) começam cada sessão de jogo com uma pequena sinopse escrita que ajudará ficando na memória de todos. Essa técnica pode ser usada para introduzir pequenos mexericos ou outros detalhes importantes que os jogadores precisam saber, ou ainda para caracterizar personagens do Narrador que não têm uma participação tão importante no curso da história, e agindo de forma “implícite” nas próximas sessões. Se a cena de diálogo nos NPCs é feita no começo da sessão, você pode simplesmente incluí-la na sinopse.

A terceira forma é escrever um script e ter os jogadores interpretando também. Cada jogador faz o papel de um NPC durante o diálogo, com o Narrador fazendo o papel do vilão. Por exemplo, na Cena Nove, jogadores podem interpretar o Mestre Xaudo, Jean e Bonnie enquanto o Narrador lê as falas de Fênix. É claro, o Narrador não deve tentar estrangular o jogador que lê as falas do Mestre Xaudo e jogá-lo no chão!



Bonnie não está feliz com um personagem ganhando um favor de Fênix. Lembrando-se dos confrontos recentes dos Punhos de Relâmpago com os personagens, ela vê o novo “aliado” como um problema para a segurança de sua posição (e com razão mesmo). Ela o vê como um falcão, e desacredita – ou sabota – o personagem e sua nova oportunidade.

CENA DEZ: AS CATACUMBAS

Os personagens são deixados num ponto das catacumbas. A principal construção do recinto fica em cima de uma antiga cripta egípcia, que é a base da crença de Qebesenef que ele é a reencarnação de Ramses.

Os personagens estão todos numa câmara circular e a porta está fechada. O chão então se inclina, jogando-os para baixo e num buraco depois, e desfaz a inclinação se tornando o teto da câmara onde estão agora com alguns esqueletos muito antigos. A cova tinha uma única saída discernível, e uma porta de metal trancada foi obviamente bem instalada em tempos mais recentes. A porta tem uma pequena janela onde podem ver um corredor com muitas tochas e cheio de hieróglifos. Nenhum guarda pode ser visto.

Qualquer tentativa por parte dos personagens deve ser suficiente para abrir a porta. Seja criativo: isso pode requerer repetidos chutes laterais, seis sucessos num teste de Força ou um engenhoso uso de barbante ou goma de mascar. Quando eles tiverem saído do buraco, entretanto, o problema começa

As catacumbas são escuras, empoeiradas e quentes. Elas foram feitas para manterem intrusos presos (as atuais criptas estão um nível abaixo: elas têm muitas armadilhas mortais e coisas horríveis esperando, mas elas estão além dos limites descritos aqui – o Narrador deve se sentir livre para expandir as catacumbas o quanto ele quiser). Os personagens estão bem no meio e tentando sair, então todas as armadilhas estão facilmente por todo lugar e ao redor deles. Veja o mapa e o próximo tópico para saber como é esse nível e as armadilhas que são perigosas para os personagens. O nível acima está vazio permanentemente porque Fênix perdeu muitos agentes num acidente; fugir dele é fácil e nenhum mapa é necessário. No entanto, aqui tem algo que os personagens não poderão esperar ou mesmo evitar.

DESCRIÇÃO DO MAPA

Armadilha de Lanças:

Quando uma escondida gravura pressionável (marcada com um X no mapa) é pisada, uma lança amarrada no fim do corredor é disparada. Cada personagem deve rolar Destreza + Prontidão (dificuldade 6); quem falhar no teste (ou obter o menor número de sucessos) sofre seis dados de dano. Um personagem que tiver uma falha crítica é automaticamente o alvo do ataque. Se dois ou mais personagens tiverem falhas críticas, então um grande acidente faz com que a lança atravesse o personagem da frente e o force a se chocar com os que estão atrás dele, e cada um sofre o dano.

Desmoronamento:

Conforme os personagens forem andando através do lugar, as vibrações de seus pés pode levar a velha e fraca construção ao colapso. Cada personagem deve rolar Raciocínio + Prontidão para sair do caminho, senão receberá sete dados de dano e ficará preso nas pedras.

Ushebti:

Essas são estátuas guardiãs, esculpidas na forma de Anúbis (um homem com a cabeça de um chacal). Sem contar a significância arqueológica, elas não têm nenhuma importância para eles. O Narrador, no entanto, é livre para mexer com os nervos dos personagens despertando sua cobiça.

Buraco de Escorpiões:

Esse buraco tem 6 hexágonos de diâmetro e é cheio de escorpiões – a Fênix deu ordens para mantê-los estocados o tempo todo. As paredes são feitas de lisas pedras polidas, que mantêm os escorpiões (e qualquer um que caia aqui) presos pela escalada difícil. Qualquer um que caia receberá ferimentos severos, deixando-o lento e fraco (simulado pela redução de ponto em um Atributo Físico por mordida) bem como fazê-lo ficar doente (sofrendo quatro dados de dano agravado, após seu Vigor ter sido reduzido). Após a lufada inicial, os escorpiões deixam o personagem em paz, a menos que ele fique se movendo muito para incomodá-los, daí então mais uma rodada de ferroadas acontece (faça do mesmo jeito que foi dito acima).

Há uma alavanca próxima que desativa a Armadilha dos Disparos (veja abaixo).

Armadilha dos Disparos:

Quando alguém pisa na gravura pressionável (marcada com um X no mapa), cinco disparos de lanças amarradas saem das paredes. O Narrador pode secretamente rolar Raciocínio + Prontidão para os personagens que estão andando na frente. Se o rolamento for bem sucedido, o personagem percebe cinco marcas na parede oposta a da armadilha, correspondendo aos buracos causados pelas lanças. Se os personagens não perceberem, ou se eles continuarem andando, cada um deve rolar Destreza + Prontidão para saltar para longe dos disparos. Qualquer um que falhar recebe oito dados de dano. As lanças voltam 30 segundos depois de disparados, ou quando alguém empurrá-las para dentro da parede.

Desabamento:

O corredor teve um desabamento num dos lados, durante um antigo terremoto. Isso não traz nenhum efeito, mas deve mostrar aos jogadores que os corredores são instáveis, e causar um pouco de paranóia.



Nome: CRIATURA DE VISÕES		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM			
Força ●●●●○	Carisma ●○○○○	Percepção ●○○○○	Honra _____				
Destreza ●●●○○	Manipulação ●○○○○	Inteligência ●○○○○	Glória _____				
Vigor ●●●○○	Aparência ●○○○○	Raciocínio ●○○○○	Posto _____				
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes				
INTIMIDAÇÃO ●●●●●	_____ ○○○○○	Soco: Jab		Vel. 5	Dano 5	Mov. 2	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Strong		3	7	2	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Fierce		2	9	1	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Chute: Short		4	6	2	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Forward		3	8	1	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Roundhouse		1	10	1	
Armas:		Vel.	Dano	Apresamento	3	6	1
ESPADA	4	7	2	Bloqueio	6	(+2 ABS)	0
LANÇA	3	7	2	Movimento	6	0	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Chi		Força de Vontade		_____	_____	_____	_____
○○○○○ ○○○○○	○○○○○ ○○○○○	_____		_____	_____	_____	_____
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	_____		_____	_____	_____	_____
Saúde (INFINITA)		_____		_____	_____	_____	_____
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○		_____		_____	_____	_____	_____
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□		_____		_____	_____	_____	_____



CENA ONZE: A CÂMARA DAS VISÕES DE SET

Veja o mapa que detalha a câmara. Constantemente paira um gás alucinógeno nessa câmara. É somente visível como uma esverdeada neblina que parece subir pelos lados do poço e pairar pelo chão. O gás causa visões de pesadelos, que são sugeridas por aquilo que incomoda o personagem – medo, por exemplo (como é visto no filme *Jovem Sherlock Holmes*).

Para salvar as vítimas desse gás que ataca a mente, os construtores da câmara colocaram estátuas de sombrios deuses e monstros egípcios. Especificadamente, Set (que aparece como um humano com a cabeça de um canídeo com um longo e curvado focinho), Sobek (que aparece como um humano com uma cabeça de crocodilo), um homem-leopardo e um homem-abutre (humanos com cabeças de leopardo e abutre, respectivamente).

Quando os personagens entrarem na câmara, eles imediatamente serão afetados pelo gás. Alguns podem acreditar que as estátuas ganham vida e os atacam, quando na realidade elas estão paradas e silenciosas, como elas ficaram por mais de 2.000 anos. Outros podem acreditar que algum personagem seja a Fênix ou os Punhos de Relâmpago, que eles odeiam muito. Alternativamente, um personagem que tiver qualquer particular experiência traumática ou inimigo muito forte acreditará alucinadamente que isso acontece agora. Jean, também afetado pelo gás, acredita que os fantasmas dos estudantes mortos (massacrados na Cena Três) estão todos aqui e querendo acabar com ele por ter falhado em salvá-los. Ele está instável e gritando em uma angústia e tentando “lutar com eles”. Use as Criaturas de Visões fornecidas a seguir.

O único jeito de acabar com as alucinações é saindo da câmara – mas isso não é fácil! Jean acredita que qualquer um que se aproximar será um fantasma e o atacará imediatamente. Os personagens têm de encontrar uma maneira de lutar com seus fantasmas enquanto saem do aposento. Misture essa cena com tudo que valer a pena – essa é uma grande oportunidade de narrar. Qualquer jogador que sugerir tormentos para o seu personagem e interpretar isso (talvez o fazendo pelo personagem não reconhecer a alucinação por mais tempo) pode conseguir pontos de experiência extras.

A cada turno depois do primeiro, os personagens podem fazer um teste de Raciocínio + Percepção (dificuldade 6) para perceberem que estão alucinados. Isso não faz com que a alucinação acabe, mas o personagem percebe que isso não faz sentido e não é real. Nesse ponto, gastar um ponto de Força de Vontade faz com que o personagem veja a situação como é realmente durante o turno. No próximo turno, ele vê a alucinação novamente se ele não gastar mais um ponto de Força de Vontade.



JIM DA
HANK CR
1995

O GRANDE FINAL

Atrás deles pequenos flashes de luz fraca marcaram a estação se afastando. Sem aviso, algo apareceu no céu no lugar dela que era mais brilhante do que o gigante de gás brilhante, mais brilhante que seu sol distante. Por alguns segundos a noite eterna tornou-se dia. Ninguém ousava olhar diretamente para ele. Nem mesmo vários escudos de proteção levantados poderiam conter aquela chama incrível.

Espaço preenchido temporariamente com trilhões de fragmentos de metal microscópicos, impulsionados pelas naves em retirada e pela energia libertada do pequeno sol artificial. O resíduo recolhido da estação de batalha iria continuar a consumir-se por vários dias, formando por aquele breve espaço de tempo a lápide mais impressionante neste canto do cosmo.

- George Lucas, Guerra nas Estrelas

Daqui em diante, o curso da história depende apenas dos personagens. O objetivo deve ser alcançado fugindo com Jean e Mestre Xaudu, que poderia chamar um helicóptero ou ir em pé através das dunas. No entanto, o melhor final seria derrotando Fênix e os Punhos de Relâmpago numa climática batalha e destruindo a base. Possíveis modos de fazê-lo incluem:

- Leland: o amigo de Mestre Xaudu da Interpol é chamado pelo telefone. Se um personagem puder usar a sala de rádio da base para chamar por ajuda, Leland pode ir com seu time especial de ataque aéreo até o local em meia hora (especialmente se os personagens mencionarem Fênix).
- O depósito de munições: mesmo que Street Fighters honrados tenham desdém por armas, como regra, não haveria nada de errado em pegar um monte de munições (e provavelmente meia-dúzia de veículos no processo) para causarem uma diversão e fazerem uma espetacular entrada.
- Infiltração: há muitos guardas armados e uniformizados ao redor; bater neles de mãos vazias ou roubar suas roupas não deve ser muito difícil. Estando num uniforme, o personagem poderá relativamente andar sem problemas pelo campo, embora que pessoas de altos postos darão ordens para eles cozinhareem algo ou pararem se eles apresentarem suspeitas.

CENA DOZE: A CERIMÔNIA

Enquanto os personagens estavam nas catacumbas escuras, Fênix pela primeira vez mostra toda a sua crueldade. Não contente em meramente matar seus prisioneiros, ele quer fazer uma cerimônia como o novo Faraó executando formalmente os inimigos do Império. Quando os personagens finalmente chegam na superfície, Fênix está num pátio ladrilhado, liderando as tropas numa oração para os deuses antigos; ele está vestindo um robe amarelo e uma vestimenta de couro, e um capuz como a cabeça de um falcão com detalhes em ouro e rubi. Ele também está usando um grande bastão de madeira com um grande símbolo do sol numa ponta.

Mestre Xaudu está sentado perto dele, num “assento de honra”, assistindo o espetáculo com uma combinação de tristeza e repugnância. Ele antes considerava Gamal o seu melhor estudante e um bom amigo, mas agora pensa que ele nunca foi nada mais que um homem louco e cruel. Os Punhos de Relâmpago assistem com um divertimento imparcial. Eles não se importam se seu chefe “tem parafusos a menos”, como Bonnie mesmo diz – ele paga bem e nunca irá pôr seus planos em prática, então suas excentricidades não atrapalham seus negócios.

Os personagens devem chegar nessa cena, com ou sem reforços dos helicópteros da Interpol. Fênix irá dizer pra eles: “Profanos! Como se atrevem a interromper uma oração para os deuses?”. Ele ordena que os Punhos de Relâmpago matem os intrusos. Jean irá correr para o lado do Mestre Xaudu, e será atacado por soldados, ou vice versa; Mestre Xaudu certamente é corajoso, duro e muito competente, mas é um velho homem e pode ser derrotado rapidamente por uma dúzia de jovens e saudáveis soldados.

Quando muitos ou todos os Punhos de Relâmpago estiverem derrotados, Fênix diz “Ra, Lorde do Sol, dê-me sua bênção e força para derrotar esses intrusos!” e parte para cima dos personagens. Esse cara é realmente forte, então os jogadores terão que se juntar para vencê-lo, particularmente se estiverem fracos pela luta com os Punhos de Relâmpago.

Durante esse procedimento, as tropas de Fênix irão mais ou



menos continuar a audiência, primeiro ordenados pelo seu líder para ajudarem os Punhos de Relâmpago a acabarem com os Street Fighters, e então simplesmente esperando enquanto ele se envolve. Se qualquer um dos soldados de Fênix (são 40 na base) se envolver, use a descrição do Soldado em Street Fighter para informações de combate. É ideal que os personagens (ou Jean) tenham chamado Leland, e os soldados estejam ocupados com os agentes da Interpol ou forças similares. As chances são boas de que muitos comecem a se dispersar quando as coisas começarem a parecer ruins.

EM SEGUIDA

Quando Fênix escapa ou é capturado e a batalha termina, a história está finalmente acabada. No entanto, aqui estão algumas coisas que talvez devesses ser concluídas.

CAMMY

Se Cammy aparecer, ela fala para os personagens que ela estava na pista de Fênix há muito tempo. Ela descobriu por Leland sobre o envolvimento da Shadaloo no massacre de Bruxelas na fazenda, e começou a procurar os personagens depois disso. “Vocês viram bem o que estava por vir”, ela diz. “Muito bom. Eu sinto que vocês percebem mais as coisas do que os outros.”. Então, com uma piscada para o homem mais atraente do grupo, ela olha para os helicópteros. Os personagens não ganham Honra e Glória, mas sim um valioso contato.

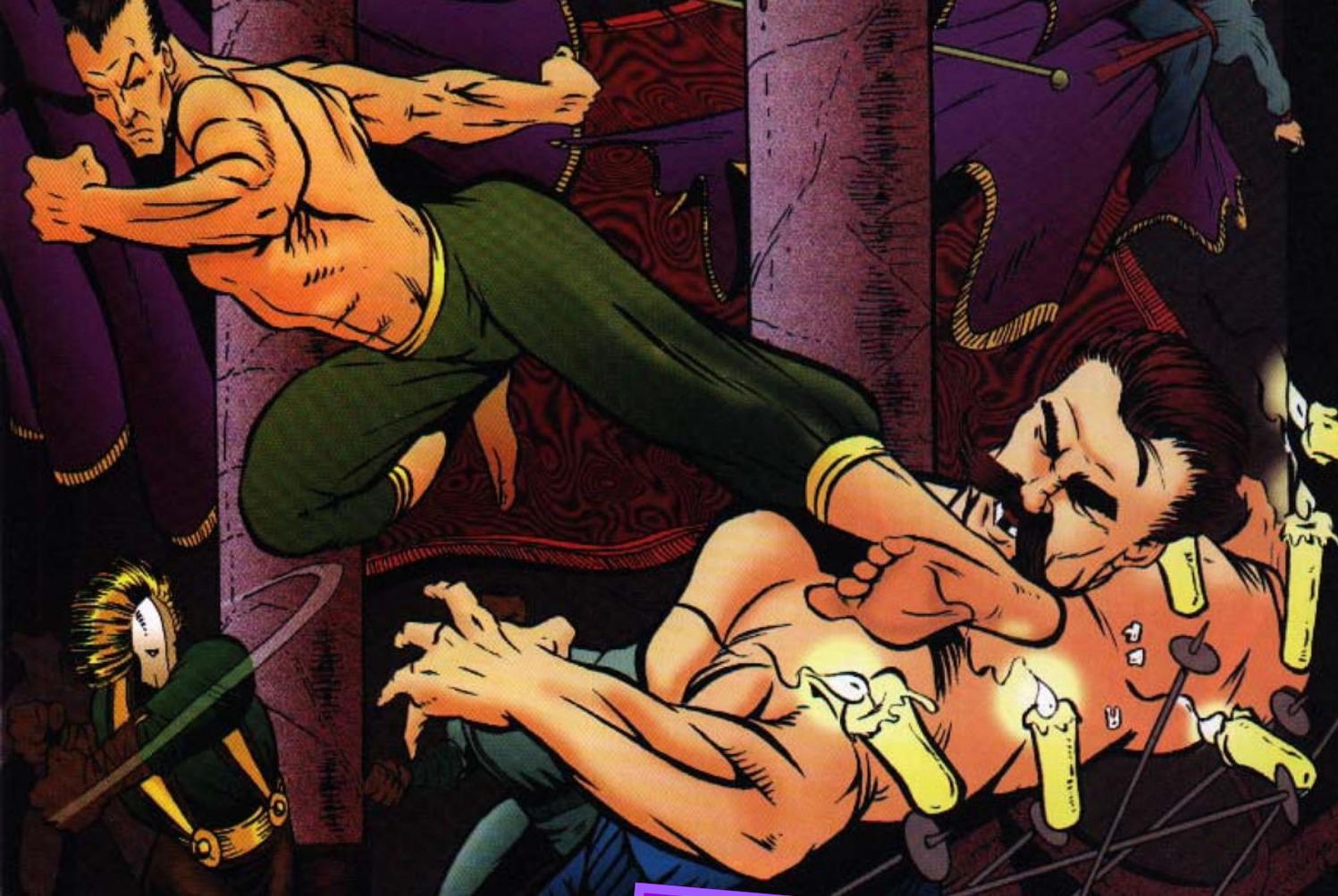
MESTRE XAUDO E JEAN LEMONTE

Se eles sobreviverem, estarão muito agradecidos com os personagens pela ajuda. Mestre Xaudo oferece continuar ensinando ao mesmo personagem o Majestic Crow Kung Fu, e se torna um Sensei nível 4 para quem aceitar. Desse modo, todos os personagens ganham dois pontos temporários de Honra e Glória se Jean tiver sobrevivido e adicionais três pontos se salvarem o Mestre Xaudo.

Jean não está interessado em entrar para o time dos personagens, mas se torna um grande aliado que pode ser chamado no futuro. Agora que ele finalmente sentiu que pode confiar nos personagens, ele irá ajudá-los e oferecerá isso generosamente.

A FÊNIX

Se os personagens meramente escaparam da base sem causarem sérios ferimentos para A Fênix, eles terão ganhado um poderoso inimigo. A Fênix continuará trabalhando com sua organização terrorista e para a Shadaloo, mas não poderá confrontar Bison por não ter encontrado outra manobra poderosa como o Rising Storm Crow. É provável que Bison esteja cansado do Imperador e o envie para outro lugar, mas a Fênix pode ainda causar muitos problemas para os Street Fighters onde eles estiverem. Os personagens ganharão um ponto temporário de Glória por terem passado por isso e sobrevivido, mas eles não ganham Honra alguma.



SE OS HEROIS TIVEREM PERDIDO MUITO TEMPO

Se os personagens estiverem derrotados, depois de um plano ruim ou uma péssima sorte (ei, isso acontece), eles terão uma surpresa quando então você tirar algo da sua mochila do Narrador de soluções – Cammy! Ele vem em um dos helicópteros da Interpol (ou chama alguns dos helicópteros da Agência Especial Britânica de Gibraltar) e pula na cena de surpresa chutando Fênix. “Eu estive seguindo esse sujeito desde Bruxelas!”, ela diz. “Se eu não tivesse falado com Leland e encontrado Rashid, eu nunca teria achado você!”. Ela pisca e acena com o polegar levantado para os personagens ainda de pé, e diz “Agora vamos chutar o traseiro da Shadaloo!”. Cammy não deve vencer Fênix por ela própria; ela aparece somente para enfraquecê-lo de alguma forma e impedir que ele derrote os personagens. Fênix deverá escapar num helicóptero, jurando vingança, ou um dos personagens deve derrotá-lo com o golpe final.

Se os personagens tiverem destruído a base de Fênix mas ele tenha escapado, M. Bison ficará sabendo sobre o que Fênix planejou e ordenará para seus servos “O achem e o matem.”. Fênix irá se esconder até que tenha uma chance de destruir os Street Fighters que arruinaram seus planos, mas em outra história. Os personagens terão ganhado dois pontos temporários de Glória e um ponto temporário de Honra.

Se os personagens derrotaram Fênix e destruíram sua base, deixando-o na custódia da Interpol ou da Agência Especial Britânica, ele fica numa cela por poucos meses até ser encontrado morto pelo guarda numa manhã. Não é visível a causa da morte, mas ele sangra pelas orelhas. Bison ataca novamente! Os personagens ganharão dois pontos temporários de Glória a dois pontos temporários de Honra por terem destruído as operações de Fênix e capturado-o.

OS PUNHOS DE RELÂMPAGO

É provável que poucos deles tenham morrido no curso da história; os sobreviventes dos Punhos de Relâmpago somem e não são mais vistos em grupo novamente, talvez individualmente cruzem o caminho dos personagens no futuro, buscando vingança. Herc Harrison e Sanjo terão se redimido, e em futuras histórias podem ter se tornado honoráveis personagens, embora com um passado sujo. Chamar um desses sujos para “voltarem para a luz” é uma grande continuação para O Guerreiro Perfeito, e pode dar mais Honra para os personagens.





ELENCO DE PERSONAGENS



ENSINAMENTOS DE MESTRE XAUDO

A seguir está uma das histórias favoritas do Mestre Xaudó. Ele a compartilhará dada a oportunidade, assim como durante a viagem de avião a Cairo.

“Quando eu era bem jovem, meu mestre me contou esta história.”

“Muitos anos atrás, na China, havia um grande mestre das artes marciais cujas técnicas eram praticamente invencíveis. Ele ensinava um estilo de luta bastante difícil e que exigia muito do praticamente, tendo uma rotina de treinamentos incrivelmente rigorosa. Ele e seus discípulos acordavam antes do amanhecer todos os dias e treinavam o dia inteiro sem pausa até mesmo para uma refeição ao meio-dia.”

“Como vocês poderiam esperar, muitos de seus discípulos não conseguiam suportar isso. Alguns partiam furiosos, enquanto outros escapavam sorrateiramente durante a noite e

passavam o resto de suas vidas envergonhados. Após vinte anos, apenas seis discípulos - discípulos extraordinários - restavam.”

“Uma manhã, ao invés do treinamento de sempre, o mestre disse ‘Todos vocês, venham comigo’. Curiosos, porém obedientes ao seu mestre, os discípulos seguiram por uma longa e penosa trilha montanha adentro, cada um deles caminhando silenciosamente. Finalmente, eles chegaram a uma pequena clareira onde estava um tigre magnífico e feroz, que estivera matando camponeses de vilarejos das redondezas. O tigre, vendo os homens em seu território, enfureceu-se e avançou na direção deles.”

“Os discípulos estavam todos paralisados de medo, mas o mestre não. O tigre saltou sobre eles e o mestre fez um pequeno gesto com a mão, enquanto expirava o ar suavemente. O tigre, a mais de seis pés de distância, caiu morto! Os discípulos ficaram todos chocados e olharam para seu mestre com grande respeito e admiração.”

“Virando-se para o primeiro, o mestre perguntou: ‘Você gostaria de aprender essa técnica?’”

“Sim mestre. Se você bondosamente me ensinasse.”

“‘Você gostaria de aprender essa técnica?’”, o mestre perguntou ao segundo discípulo.”

“‘Mestre, se você me honrasse ensinando a técnica, eu a aprenderia de bom grado!’ o segundo discípulo respondeu. O mestre então fez ao terceiro, quarto e quinto discípulos a mesma pergunta, recebendo respostas similares.”

“Virando-se para o sexto discípulo, o mestre perguntou: ‘Você gostaria de aprender essa técnica?’”

“Não, mestre!” respondeu o sexto discípulo. Os outros ficaram chocados!”

“Com sua licença, mestre’ o sexto discípulo disse, ‘eu quero aprender a defesa contra essa técnica.’”

“O mestre sorriu e dispensou os cinco primeiros discípulos. O sexto permaneceu com ele durante vários anos”.

PROTAGONISTAS

JEAN LEMONTE

Jean foi sempre um pouco deslocado; um pequenino garoto propenso a “traça de livros”, ele sempre foi alvo de abuso na escola, até o dia em que um velho homem chegou na sua fazenda. Ele era um homem asiático, longe de casa, e ele pediu ao garoto para chamar seus pais. Quando Jean os chamou, o velho homem disse “Eu queria trabalhar nessa terra; eu sou um homem simples que ama uma vida simples. Se vocês me deixarem ficar aqui, eu irei trabalhar para vocês. Tudo que eu quero em troca é um pouco de comida.”.

Seus pais não aceitaram de início. “Eu sei fazer muitas coisas úteis”, disse o velho homem, gesticulando na direção de Jean. “Eu posso ensinar seu filho, por exemplo, sobre como evitar entrar em brigas na escola.”. Seus pais olharam para Jean, e então para o velho homem. “Nós tentaremos por alguns dias e veremos”, seu pai disse.

O velho homem, Mestre Xaudo, se tornou uma parte da família imediatamente. Jean rapidamente aprendeu Kung Fu; as brigas na escola rapidamente se tornaram menos frequentes e eventualmente pararam, pois nenhum dos garotos queria desafiá-lo agora. Mas Jean foi aprendendo a ser sábio também; ele nunca usou suas habilidades para sua glória pessoal ou alguma eventual vingança. Alguns de seus antagonistas até mesmo se tornaram seus amigos e eles esperavam aprender também com o velho estrangeiro.

Mestre Xaudo pediu que Jean não fosse a torneios públicos de Kung Fu com suas habilidades, porque a publicidade desses eventos não seria boa para ele; Jean sabia, entretanto, que ele tinha que ter um desafio se quisesse continuar a melhorar. Então ele pediu permissão para lutar em torneios secretos, e Mestre Xaudo autorizou - providenciando que Jean não chamasse atenção para a existência do Sifu. Mas as habilidades de Jean fizeram com que rapidamente as pessoas se atraíssem e quisessem aprender essa arte. Muitos deles não conseguiram, mas os melhores foram aceitos pelo Mestre Xaudo, treinando na fazenda LeMonte de graça.

Para Jean, os duros anos passados foram os melhores de sua vida – mas isso vai mudar rapidamente pelos tentáculos negros da Shadalo...

Interpretando Jean: Você é honesto, bravo e honrado. Você é bastante honrado por ter sido escolhido pelo Mestre Xaudo, e você é muito leal a ele. Você espera que um dia se torne um mestre do Majestic Crow Kung Fu, então o estilo não desaparecerá da Terra quando seu Sifu finalmente deixar essa vida.

Enquanto que você é uma pessoa geralmente feliz, durante maior parte dessa aventura você é deprimido, rabugento e um pouco suspeito - o massacre da Cena Três é o maior golpe que você já tomou e precisa de um tempo para que se recupere. Se Mestre Xaudo perecer, você irá culpar a si mesmo e aos Street Fighters, e sofrerá por isso pelos anos que virão.

Aparência: Jean é um homem branco, de média altura ligeiramente maior que o normal e coberto de músculos. Seu cabelo é curto e castanho médio, e ele usualmente tem uma séria expressão em sua face. Fora do ringue ele geralmente se veste com casualidade, com calças folgadas e tênis; dentro do ringue ele veste um uniforme tradicional de Kung Fu e chinelos.

Lema: “Estudar com o Mestre Xaudo é uma grande honra, e eu me esforço para merecer isso.”





Nome: Jean LeMonte
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Majestic Crow Kung Fu
Escola: Mestre Xaudo
Equipe:

Time:
Conceito: Jovem Herói
Assinatura: Sorriso e sinal de positivo

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ●○○○○
 Perspicácia ●●●○○
 Manha ●●○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
 Condução ●●○○○
 Liderança ●●○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●○○○
 Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
 Computador ○○○○○
 Investigação ●○○○○
 Medicina ●○○○○
 Mistérios ●●○○○
 Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Sensei ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Monkey Grab Punch
 Triple Strike
 Double Dread Kick
 Double-Hit Kick
 Rising Storm Crow
 Throw
 Foot Sweep
 Air Smash
 Jump
 Kippup

Combos: Bloqueio para Roundhouse;
 Movimento para Rising Storm Crow

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

HONRA

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

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

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

MESTRE XAUDO

Xaudo nasceu na China em 1902, numa pobre fazenda de camponeses. Ele gastou sua infância perambulando de lugar a lugar, se pondo em problemas e aprendendo algum conhecimento. Um dia ele caminhou para uma pequena loja numa escura e vazia rua. O dono, um velho homem com uma longa e branca barba e um peculiar senso de humor, disse algo no ouvido do jovem Xaudo sobre uma juventude caprichosa. O velho se tornou o Sifu de Xaudo, lhe ensinando a desaparecida arte do Majestic Crow Kung Fu.

Quando os nacionalistas e comunistas ganharam o controle da República Chinesa em 1937, o velho homem e Xaudo fugiram. Eles gastaram muitos anos viajando através da Ásia até que o velho homem morreu; ele se refugiou, escapando para Pequim durante a Segunda Guerra Mundial. Após a guerra, Xaudo ficou em Taiwan, em Formosa, até que as leis marciais fossem declaradas em 1949.

Xaudo viajou para os Estados Unidos, onde ele começou a ensinar Kung Fu para imigrantes chineses e suas famílias em São Francisco, e lutou em torneios. Ele ficou nesse lugar até depois dos anos 60; ele se foi dos EUA em aborrecimento com os métodos de ensino e filosofia de Bruce Lee, acreditando que o Jeet Kune Dô seria "algo sem forma". Embora ele admitisse que Bruce Lee era um artista marcial muito capaz e que pensasse o mesmo do Jeet Kune Dô acima de tudo, ele ainda preferia as técnicas mais tradicionais que aprendeu com seu mestre.

Após vencer o campeonato mundial de Kung Fu em 1968 e 1969, Xaudo sumiu dos olhos públicos - em parte para dedicar-se ao ensino, em parte pela sua idade e em parte porque ele estava ganhando muita notoriedade. Após duros embates com as Tríades Chinesas e muitas outras organizações criminosas, ele se tornou o alvo de tentativas de assassinato. Viajando pela Europa, ele parou na Itália, onde ele abriu uma pequena escola. Lá ele ensinou Lester Bertani, que depois abriu sua própria escola de Hung Gar Kung Fu, e Gamal Qebesenef, que sempre foi o seu melhor estudante. No entanto, apesar da habilidade de Qebesenef, Xaudo sentiu que seu estudante carecia de uma personalidade forte - a intuição de Xaudo o fez ter dúvidas sobre as qualidades morais de Qebesenef, e as dúvidas de Xaudo o fizeram mandar Qebesenef embora.

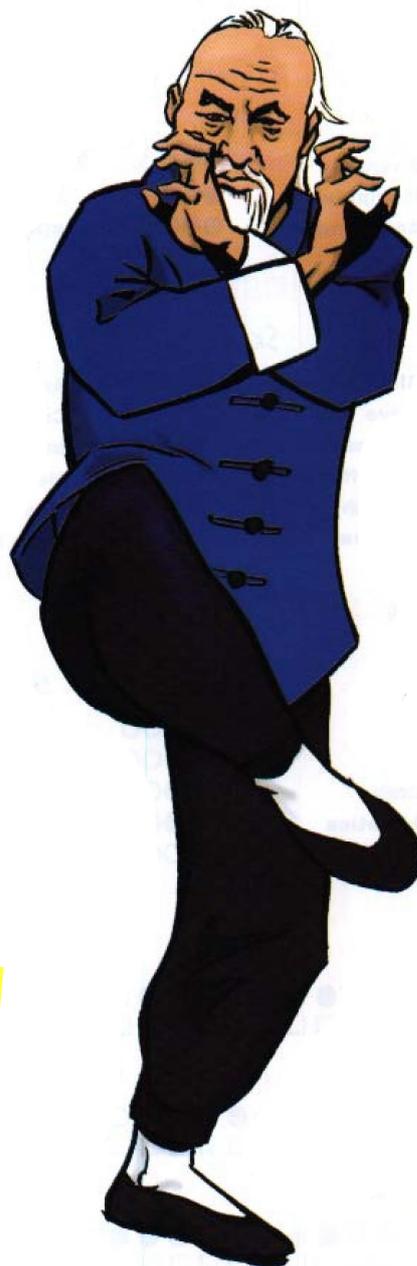
Desapontado, Xaudo voltou a viajar. Eventualmente ele conheceu um jovem garoto que enfrentava uma multidão de outros garotos; ele mal se excedia, e era Jean LeMonte, que foi capaz de lutar com eles durante algum tempo até poder fugir. Jean tinha coragem e cérebro, tudo que ele precisava era de um professor. Lembrando do garoto tão bom que tinha sido antes, e do velho homem que tinha ensinado-o tanto, Xaudo foi para a casa de Jean e se ofereceu para treiná-lo.

Interpretando Mestre Xaudo: Você é o arquétipo de velho sábio. Seu corpo começou a se definir com o passar dos anos, mas você ainda tem uma mente ativa e ágil. Você ainda se deleita nas coisas que lhe fizeram feliz na sua juventude - Naturalmente, começando com algumas amadas e sua arte marcial. Você gosta de debates espirituais e de discussões de filosofia, e você adora ajudar pessoas a aprenderem e crescerem.

Aparência: Mestre Xaudo é um pequeno e frágil homem chinês, calvo na frente e com um ralo cabelo branco atrás. Ele geralmente veste roupas simples. Ele é estável e digno, mas ele usualmente tem um sorriso irônico.

Nota: Mestre Xaudo conhece um número de Manobras Especiais, mas as listadas aqui são apenas as preferidas, e pela sua idade e fragilidade, ele pode executar uma Manobra Especial a cada três turnos.

Lema: "Pessoas pensam que desocupação é algo negativo; mas olhe um jarro vazio. Se o jarro estiver cheio, você não pode usá-lo para nada. Mas por ele estar vazio, você poderá usá-lo! Desse modo, a desocupação é positiva."



MANOBRAS DE XAUDO

Mestre Xaudo possui mais manobra do que listadas em sua ficha, mas estas são as suas preferidas. Além disso, devido à sua idade avançada ele somente pode desferir uma manobra a cada três turnos, bem como não pode mais executar nenhum combo que era capaz na juventude.



Nome: Mestre Xaudo
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Majestic Crow Kung Fu
Escola:
Equipe:

Time:
Conceito: Mestre Sábio
Assinatura: Acena com a cabeça

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ●●○○○
 Intimidação ●●○○○
 Perspicácia ●●●●●
 Manha ●●○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●●
 Condução ●○○○○
 Liderança ●●●●○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●○○○
 Sobrevivência ●●●●○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●●
 Computador ○○○○○
 Investigação ●●○○○
 Medicina ●●●●○
 Mistérios ●●●●●
 Estilos ●●●●●

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
 Arena ●●●●○
 Contatos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Monkey Grab Punch
 Missile Reflection
 Dim Mak, Kick Defense
 Hundred Hand Slap
 Iron Claw, Lightning Leg
 Throw, Rising Storm Crow
 Foot Sweep, Chi Kun Healing
 Spinning Foot Sweep
 Zen no Mind
 Deflecting Punch, Punch Defense

Combos:

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□

HONRA

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

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

EXPERIÊNCIA

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual
 Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

ANTAGONISTAS

OS PUNHOS DE RELÂMPAGO

Os Punhos de Relâmpago são primeiramente terroristas e em segundo lugar Street Fighters. Eles lutam no circuito um pouco para se aperfeiçoarem, um pouco para se divertirem, mas principalmente para esconderem várias atividades que fazem para a Shadaloo ou para a Fênix. Eles são conhecidos pelo circuito por terem um comportamento agressivo e por lutarem sujo.

As características dos Punhos de Relâmpago estão prontas para que possam “machucar” mais na sua crônica. Muitos deles estão além da redenção, mas aqui ainda há esperança de regeneração.

O Narrador é livre para alterar as características dos Punhos de Relâmpago (ou qualquer outro personagem) conforme seja necessário para que se tornem capazes para os Street Fighters na sua Crônica.

BONNIE “BACKHAND” BROWN

Existem crianças que você encontra e pensa imediatamente “Essa criança é um péssimo exemplo”. Bonnie foi uma dessas crianças.

Os pais de Bonnie foram um par de americanos ordinários, firmemente presos no meio da classe média; eles sabiam que Bonnie era mesquinha pirralha, mas eles nunca souberam porque, e nem o quão mesquinha ela era.

Bonnie se foi quando ela tinha 14 anos, indo para as ruas de Nova Iorque, onde ela entrou para uma gangue de duros jovens malvados como ela. Por um ano, ela se envolveu com o líder da gangue. Por outros seis meses, ele ficou na cadeia (ela o deixou lá) e ela voltou para o seu lugar.

Sua gangue começou a fazer barulho em Nova Iorque: vendendo drogas, atacando outras gangues, fazendo extorsões ilegais; qualquer coisa que desse lucro causando dor a alguém. Bonnie começou a trilhar um grande caminho. Então se tornou inevitável que ela se envolvesse em vendas de armas e fosse levada para os trabalhos secretos da Shadaloo. Um chefe, visto apenas com obscuridade e conhecido como “Sr. Black”, ofereceu: são condições muito simples. Ela e sua gangue poderiam seguir as ordens da Shadaloo e fazer sua maldita riqueza ou continuariam trabalhando do seu jeito e morreriam. Bonnie, com seu gênio forte, recusou: ela cuspiu em seu rosto e tentou arranhar seus olhos.

Como ela deixou o cara vivo, em duas semanas toda a sua gangue morreu, exceto ela e Fixer, seu homem mais forte. Quando “Sr. Black” novamente fez sua oferta, ela aceitou. Ela nunca se arrependeu da “escolha”. Desde que se uniu a Shadaloo ela encontrou um novo mundo de dor a ser infligida e recebeu um treinamento dos melhores lutadores do mundo, e agora ela ganha mais dinheiro em um emprego que ela pegou após seis meses trabalhando sozinha.

Muitos meses atrás ela foi ordenada a começar uma carreira no circuito Street Fighter e a formar um time. Ela conhecia Fixer para fazê-lo, e ele recomendou Hércules Harrison, um lutador profissional que tomava alguns drinques com ele. Após assistir poucos torneios, e sempre prestando muita atenção e recrutando lutadores que mostravam ser os melhores derrotando seus oponentes sem piedade, Bonnie formou os Punhos de Relâmpago.

“Sr. Black” então sacaneou Bonnie: ela foi movida para o

Egito. Sem ao menos explicar porque, ele arrumou para eles passagens de primeira classe para o Cairo, onde eles se encontraram no aeroporto com membros da organização Fênix. Eles se tornaram leais servidores da Fênix desde então.

Interpretando Bonnie: Coisas que machucam são divertidas. Muito divertidas. Não há nada que faça você rir mais do que ver um cachorro mancar após você ter chutado as suas pernas de trás, ou ver o choque de um Street Fighter quando você dá uma joelhada muito forte na virilha durante a luta. É verdade, a audiência cai, mas quem se importa? Eles são todos perdedores de qualquer forma.

Aparência: Bonnie é uma pequena, incredivelmente dura e jovem mulher que tem como mais comum expressão um sorriso com desdém mostrando seu pequeno divertimento e desprezo. Seu cabelo é curto e crespo, um maço amarronzado. Fora de lutas ela veste calças masculinas militares Norte Americanas presas na cintura com um cinto, uma camiseta marrom com longas mangas, botas de combate, uma jaqueta de couro preta e luvas de couro que não cobrem os dedos. Quando ela vence uma luta, ela levanta seu punho e segura o braço no cotovelo, dizendo “Ééé!”.

Lema: “Aquilo doeu? Não? [CRUNCH!] E o que diz sobre isso?”





Nome: Bonnie Brown
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Shadaloo
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Mulher-Macho
Assinatura: Ssssim!

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ●●●○○
 Intimidação ●●●○○
 Perspicácia ●●●○○
 Manha ●●●○○
 Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
 Condução ●●●○○
 Liderança ●●●○○
 Segurança ●●●○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
 Computador ●○○○○
 Investigação ●●○○○
 Medicina ●○○○○
 Mistérios ●○○○○
 Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
 Apoio ●●●○○
 Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Ear Pop _____
 Head Butt _____
 Spinning Back Fist _____
 Double-Hit Kick _____
 Power Uppercut _____
 Air Throw _____
 Jump _____
 Kippup _____

Combos: Double-Hit Kick para Power Uppercut (Dizzy); Bloqueio para Spinning Back Fist

RENOME

Glória

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

CHI

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

●●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

MUSTAFA

Algo sobre a idéia de uma pequena quantidade de pó branco causando uma violenta morte fascinou Mustafa; é claro, seu pequeno irmão estremeceu e arfou aos seus pés. Se somente ele não estivesse envenenado – isso certamente não faria Mustafa falhar; Mustafa mentiu que disse para ele não bebê-lo. Isso não foi nada mais do que escrever uma nota de suicídio e partir.

Mustafa foi o primeiro filho de um farmacêutico em Di-yabarkir, Turquia. Ele aprendeu muito com seu pai, e sua família esperou que ele seguisse sua carreira quando o pai se aposentou. Enquanto Mustafa gostava muito de química, ele nunca se interessou particularmente em usar a medicina para curar as doenças das pessoas. Qualquer um pode fazer isso. Ele sempre se interessou mais no difícil modo de fazer as pessoas ficarem doentes sem que ninguém soubesse como foi acontecer. Quando a polícia tentou provar que Mustafa envenenou seu irmão e enviá-lo para a cadeia, ele aprendeu muitas boas lições sobre como envenenar pessoas mais secretamente. No entanto, ele estava na cadeia, onde isso não o faria nada bem.

Enquanto ficou nesse lugar, no entanto, ele encontrou Kuo Ta, um Thai kickboxer e andarilho que ficou impressionado pela tentativa de assassinato de alguém que fez um desagradável (e biologicamente impossível) comentário sobre seus ancestrais. Eles dois fizeram um trato; se Kuo Ta ajudasse Mustafa a escapar dali com ele, Mustafa iria levar um inimigo de Kuo Ta a morte em uma semana. Os dois fugiram e viajaram um ano juntos, Kuo Ta aprendendo a envenenar e Mustafa a lutar kickboxing. Eventualmente eles entraram no Street Fighting e venceram. Kuo Ta gostou disso, mas procurou sair, enquanto Mustafa percebeu que derrotar alguém quase matando-o com seus punhos (ou joelhos, pernas e cotovelos...) era muito melhor do que envenenar, e também muito mais lucrativo porque não tinha que se preocupar com a polícia. Ele decidiu se tornar um Street Fighter como profissão, e não demorou muito para ele encontrar Bonnie e se juntar aos Punhos de Relâmpago.

Interpretando Mustafa: Você tem uma fria e intelectual curiosidade sobre infligir dor e causar a morte. Você não é um sádico como Fixer, ou um bravo e bruto como Bonnie; você pensa que matar uma pessoa é interessante, do mesmo jeito que pessoas brincam com trens de brinquedo ou colecionam figurinhas. Você sempre carrega uma rústica mochila cheia de venenos e antídotos, bem como muitos livros sobre o assunto. Você também gosta de simulação intelectual de tentar assassinar seu oponente no ringue. Quando alguém vem com um golpe inovador ou um engenhoso movimento, você provavelmente o elogiará por isso, imediatamente roubando para o seu repertório - preferivelmente matando o criador da técnica para que ninguém possa aprendê-la senão com você.

Aparência: Mustafa é um homem de pele escura e média altura com uma crespa e negra barba. Ele geralmente está sorrindo e aparenta ser bastante amigável, mas por dentro está provavelmente pensando no seu hobby favorito. Ele usualmente veste um turbante e qualquer vestimenta apropriada para o momento. No ringue ele veste calças de seda e uma aberta camisa também de seda. Ele também veste um cinto de seda que pode se soltar no instante em que ele usa o Apresamento Neck Choke (uma de suas maneiras favoritas de acabar com um oponente).

Lema: *“Três doses disso no final de um dardo serão muito convincentes como uma ‘picada de abelha’, podendo ser instantaneamente fatal.”*





Nome: Mustafa
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Thai Kickboxe
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Assassino
Assinatura: Barbudo sorridente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ●●●○○
 Intimidação ●●○○○
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ●●●○○
 Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
 Condução ●○○○○
 Liderança ●●○○○
 Segurança ●●●○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
 Computador ●●○○○
 Investigação ●○○○○
 Medicina ●●●●●
 Mistérios ●●●○○
 Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
 Apoio ●●●●○
 Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Monkey Grab Punch _____
 Triple Strike _____
 Flying Knee Thrust _____
 Back Roll Throw _____
 Power Uppercut _____
 Neck Choke _____
 Throw _____

Combos: Bloqueio para Neck Choke;
 Movimento para Neck Choke

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

HONRA

○○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

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

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

SANJO HIDETOSHI

Sanjo nunca foi um garoto popular. Sua mais antiga memória é sua mãe olhando pra ele e dizendo “Por que você tem que comer tanto? Nós vamos falir tentando alimentá-lo! Você deve fazer alguma coisa senão nós não conseguiremos mais manter você!”. Outras memórias de infância incluem sendo provocado pelos seus irmãos e irmãs, apanhando e sendo humilhado por colegas de escola; e começando a ouvir “lento e estúpido” dos seus professores.

Então um dia veio a realização que ele não tinha como ir elegante. Seus pais disseram para ele várias vezes que desde que ele se tornou muito maior que as outras crianças ele não podia lutar com elas - mas esses mesmos pais também riram dele e disseram “pequena vaca”. Um dia, enquanto era desumanamente humilhado pelos mais bonitos e populares garotos do colégio, Sanjo decidiu que devia dar um basta nisso.

A mão aberta batendo foi um momento de liberação para Sanjo; o sangue e o choro de seu importunador foram como um esplendor e o grito de vitória. Quando os parceiros do garoto entraram na luta, Sanjo acabou com todos com raiva e fúria, sentimentos auto-adquiridos numa vida de rejeição - numa gloriosa demonstração de violência.

Quando seus pais ouviram, eles deleitaram “Ahá, você finalmente é bom em alguma coisa!”, eles disseram. ‘Sim, sim. É normal que lutadores de Sumô sejam gordos e lentos! Ninguém espera que eles sejam bonitos!’.

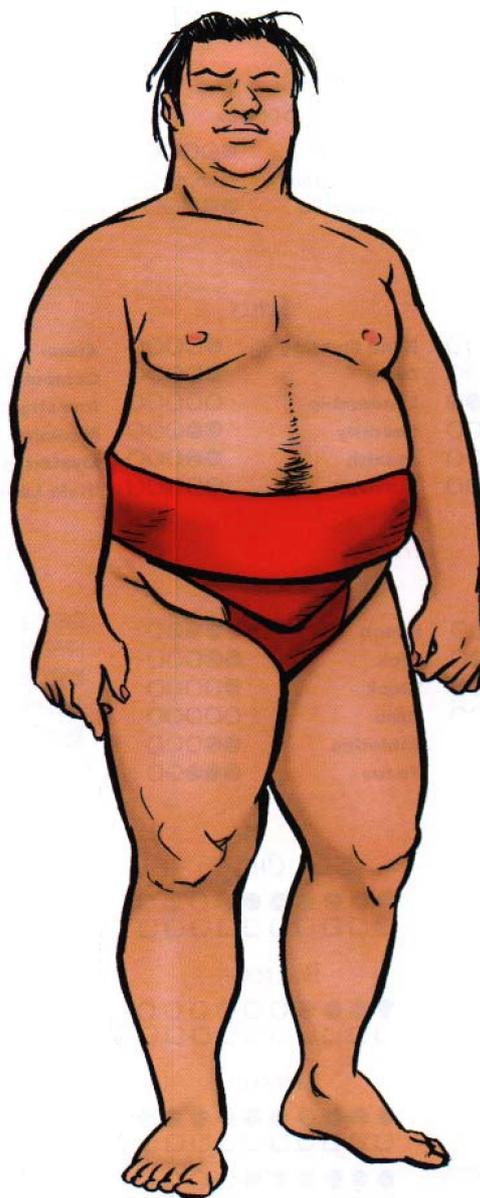
Então Sanjo logo foi colocado numa escola de Sumô. Ele sobressaiu-se lá, finalmente as pessoas gostaram dele pelo que ele era, e nunca mais o insultaram ou implicaram com ele. Mas a fúria ainda estava lá dentro; ele viveu com ela por muito tempo e demorou para que ela partisse. Após se tornar um lutador profissional de Sumô, ele se desapontou com o esporte. Ele não gostou de lutar Sumotori; ele tinha muito mais respeito e afeição por eles. O único jeito dele poder ser feliz seria se ele pudesse lutar com tipos de pessoas que pudessem feri-lo tanto como em sua infância.

Quando Sanjo ouviu sobre o sucesso de E. Honda como Street Fighter, ele descobriu que isso era a questão - que salvava toda luta - particular contra os bonitos homens japoneses. Um dia, enquanto limpava o chão com um antigo amigo de escola que estudava Karatê, ele foi chamado por Bonnie Brown. Primeiramente ele não ficou interessado em aceitar o convite de Bonnie, temendo que ele fosse zombado por ser tão lento para os “Punhos de Relâmpago”, mas Bonnie disse as palavras mágicas - “acabe com os que disserem isso” - e ele aceitou.

Interpretando Sanjo: Você não sabe contra quem quer vingança no mundo todo, assim sendo você não tem nada realizado ainda. Enquanto que a fúria e a dor da sua infância foram as canalizadoras da sua força, você está indo através de movimentos agora. Sua mente e espírito estão no “piloto automático”: fazer o que Bonnie mandar porque ela é o chefe. Você nunca parou pra pensar sobre o rumo que sua vida toma desde que começou a trabalhar para a Shadaloo, mas uma pequena mudança no seu estilo de vida fará com que você pense a respeito.

Aparência: Sanjo é um inacreditavelmente alto e gordo homem japonês em seus tardios 20 anos. Seus cabelos têm um tamanho médio, exceto atrás, onde são grandes e geralmente trançados. Mesmo não tendo os atrativos que um homem japonês deve ter, ele certamente não é feio como seus pais o fizeram acreditar. No ringue, ele usualmente usa o tradicional calção de Sumô; fora do ringue, ele veste o que for apropriado para a situação, usualmente tendendo a ter formalidade. Ele é geralmente muito expressivo, mas sua raiva aparece quando sente dor ou está frustrado.

Lema: “Boa piada. Vamos ver se você continua rindo depois que eu te esmagar como um inseto.”





Nome: Sanjo Hidetoshi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sumô
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Acerta pelas costas
Assinatura: Desdenha oponentes

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●○○○○○
 Interrogação ●●○○○○
 Intimidação ●●●●●●
 Perspicácia ●●○○○○
 Manha ●●●○○○
 Lábia ●●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○○
 Condução ●○○○○○
 Liderança ○○○○○○
 Segurança ●●○○○○
 Furtividade ●●○○○○
 Sobrevivência ●○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○○
 Computador ○○○○○○
 Investigação ●○○○○○
 Medicina ●○○○○○
 Mistérios ●○○○○○
 Estilos ●●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○○
 Apoio ●●●○○○
 Recursos ●●●○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Ear Pop _____
 Head Butt _____
 Foot Sweep _____
 Shockwave _____
 Bear Hug _____
 Grappling Defense _____
 Knee Basher _____
 Throw _____
 Spinning Foot Sweep _____

Combos: _____

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

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

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

FIXER

Fixer nunca fala sobre seu passado, e Bonnie nunca pergunta. Ele estava na gangue quando ela entrou, ele foi sujamente honesto e tinha um cérebro - isso era o que ela precisava. Quando ela saiu da gangue, ele naturalmente foi junto como seu assistente e íntimo: confidente.

Muitas coisas Bonnie contou através dos anos: Fixer podia ser o líder que ela procurava, mas ele não podia. Ele gosta de fazer as coisas acontecerem, mas ele não gosta de ordenar e fazer transações com as pessoas na sua posição. Se ele acha outros que têm algum problema com ele, ele acaba com eles sem se importar se é um ou dois; se ele não dá conta do recado, ele pega uma arma.

Ela suspeita que Fixer tem esse nome pelos seus conhecimentos e mecânica e outras técnicas: se alguma coisa está quebrada, ele pode arrumá-la; se não está quebrada, ele pode fazer funcionar melhor. Nos passaportes e outros documentos é listado como "Joe Corcoran", um nome que "Sr. Black" lhe deu, para que Bonnie pudesse falar.

Interpretando Fixer: Você é a cola que segura os Punhos de Relâmpago juntos. Bonnie tem a impetuosidade, Herc e Sanjo têm os músculos e Mustafa faz o trabalho sujo, mas você é o cérebro. Você não faz tentativas estúpidas, e não deixa que ninguém o faça perto de você. Você tem um amargo senso de humor que você ocasionalmente divide com Bonnie, mas nunca com qualquer outro. Você não tem nenhum grande objetivo para sua vida; todas as suas ambições foram perdidas quando sua família morreu.

Aparência: Fixer é um homem branco e de média altura, com um curto cabelo branco que sempre parece estar desarrumado, e tem constantemente a barba mal feita. Fora do ringue, ele veste roupas largas com muitos bolsos úteis, um cinto com ferramentas eletrônicas e e chaves penduradas nele, uma velha jaqueta excedente especial das forças armadas dos EUA e luvas que não cobrem os dedos. No ringue, Fixer veste um preto suéter de malha, calças pretas de algodão e tênis pretos. Ele sempre tem uma expressão altiva - ele não se impressiona com qualquer coisa ou qualquer um.

Lema: "Mostre que é bom ou cale-se."





Nome: Fixer
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Inventor Cínico
Assinatura: Cruza os braços sorridente

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ●●●○○
 Intimidação ●○○○○
 Perspicácia ●●●○○
 Manha ●●●●○
 Lábia ●●●●○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
 Condução ●●○○○
 Liderança ●●○○○
 Segurança ●●●●○
 Furtividade ●●●●○
 Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
 Computador ●●●●○
 Investigação ●●●○○
 Medicina ●●○○○
 Mistérios ●●○○○
 Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
 Apoio ●●●●○
 Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Triple Strike _____
 Double Dread Kick _____
 Double-Hit Kick _____
 Power Uppercut _____
 Deflecting Punch _____
 Punch Defense _____
 Suplex _____
 Throw _____

RENOME

Glória
 ●●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

CHI

●●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

HERCULES HARRISON

“Sejam bem-vindos ao Madison Square Garden, senhoras e senhores, o Gigante da Geórgia, o Atlas de Atlanta, o Homem que Transpassa a Montanha de Pedra, HÉRCULES HARRISON!” A multidão ficava louca quando Herc passava pela porta do auditório, vestindo uma chamativa roupa que enfatizava seu grande peito e enormes braços, e seguido por uma ondulação de poder nas suas costas e pernas. Ele caminhou para o ringue, cercado de aplausos, e caminhando com pose antes de subir na arena. A audiência amou cada segundo disso, e muito mais Herc.

“E o desafiante, o Trovão da Austrália, o Mestre de Melbourne, LEATHERBACK!”. A multidão vaiou quando o oponente de Herc caminhou para o ringue, vestindo roupas baratas de cores de leopardo douradas e verdes e chamativas calças verdes com um desenho de crocodilo.

“Dizem”, disse Herc, “esse cara é muito bom.”.

Dez minutos de muito suor e grunhidos depois, Herc estava num poderoso engalfinhamento - e também muito bom! Num desesperado movimento, Herc chacoalhou-se, colocando seus massivos braços contra o pescoço de Leatherback, e o puxou. Um som de osso quebrado pôde ser ouvido.

Depois um silêncio.

Seis meses depois Hércules Harrison foi condenado por um involuntário assassinato, sentenciado a fazer serviços para a comunidade numa liberdade condicional, e ficou nas ruas da cidade de Nova Iorque. Ele foi à ruína; ele não dormia esperando ansioso pelo final da pena. A cada noite, quando ele tentava dormir, ele ouvia o som do osso quebrado.

Depois um silêncio.

Finalmente, ele pôde fazer somente uma coisa; se ele não podia dormir, ele podia ficar inconsciente através de licor. No entanto, ele acabou pegando esse hábito ao acordar no próximo dia, forçando-o a recorrer à bebida para dormir novamente. Ele não tinha trabalho, e nem futuro; todo o dinheiro que ele conseguiu como lutador profissional se fora.

Antes dele desistir, entretanto, ele foi solicitado por Fixer, que o recrutou para os Punhos de Relâmpago. Fixer reconheceu o que sobrou do homem e sabia o que havia acontecido com ele. “Olha”, ele disse, “se você não concordar com isso, você estará na sarjeta até o fim da semana. Eu conheço muitas pessoas que podem ser contratadas e você é a melhor delas. Mas você terá que fazer muito bem o trabalho sujo.”. “Com o que me importo?”, respondeu Herc, “Isso não faz diferença alguma agora.”.

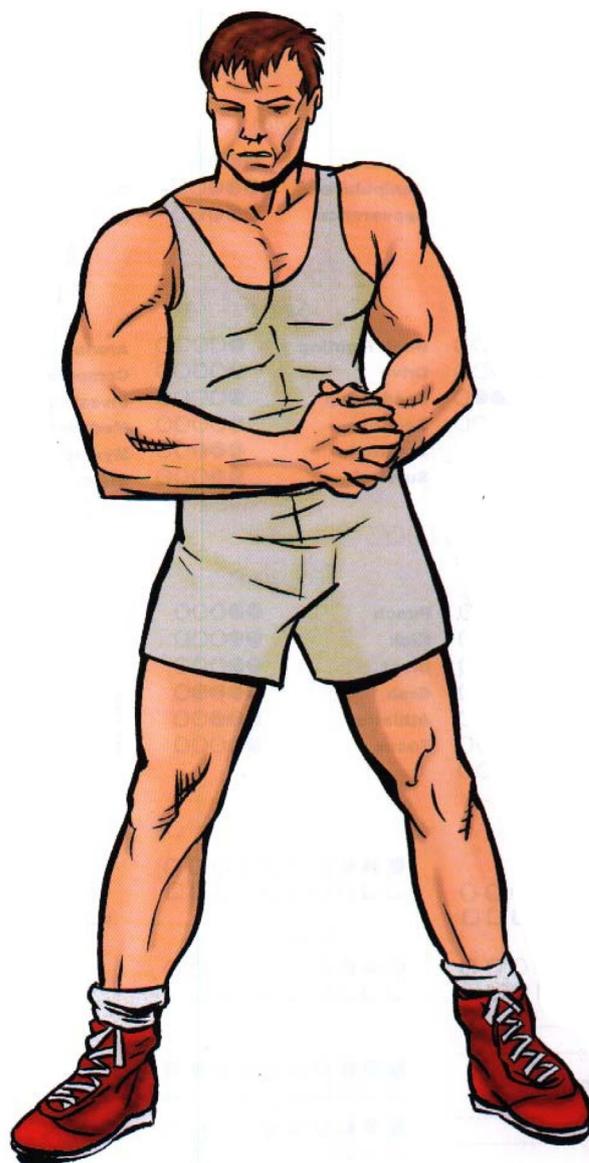
Então Hércules entrou para os Punhos de Relâmpago. Ele faz o que Bonnie diz, ela dá a ele algum dinheiro, e ele pega alguns anestésicos com ela para fazerem a memória partir e deixá-lo dormir. Herc matou mais pessoas desde que entrou para os Punhos de Relâmpago, mas não sente remorso. O que é mais uma morte para ele? O que é extorsão, vendas de drogas, terrorismo? Ele está fazendo seu caminho para o inferno, então que diferença isso pode fazer?

Interpretando Hércules: Você foi, há muito tempo atrás, um bom homem. Turbulento e odioso, egocentrista e um pouco narcisista, é verdade, mas por dentro foi um bom homem. O acidente no Madison Square Garden destruiu esse homem, e foi sendo caçado o que restou dele a cada dia depois disso. Você constantemente se distrai quando não ouve o som dos ossos se quebrando, só assim você não revive aquele momento. Você é uma atormentada alma esperando por redenção, mas você acredita que nunca a encontrará.

Aparência: Você é o ideal olímpico: 1,95m de altura, muito grandalhão, músculos definidos, uma mandíbula quadrada e uma fissura no queixo. Mas ao contrário do homem exibicionista e estrela que você foi, agora você tem olhos que são profundos e sombrios e tem uma face magoada e aflita. Ao contrário da torre de força, agora você é uma montanha de lamentos.

Nos ringues, Herc geralmente veste uma suja camiseta, shorts de boxe e tênis. O desenho do leopardo vermelho se foi há muito tempo. Fora do ringue, ele veste qualquer coisa apropriada para o momento, tendendo a usar roupas sombrias, e bem casuais.

Lema: “Ok, eu quebrei suas pernas como você me pediu. Se precisar de alguma coisa, eu estarei no bar.”





Nome: Hercules Harrison
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Ex-Atleta Olímpico
Assinatura: Vai embora em silêncio

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
 Interrogação ●●●○○
 Intimidação ●●●●○
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ●●●○○
 Lábia ●●○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
 Condução ●○○○○
 Liderança ●○○○○
 Segurança ●○○○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ●●○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●●
 Computador ○○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ○○○○○
 Mistérios ●○○○○
 Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
 Apoio ●●●●○
 Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch _____
 Head Butt _____
 Back Breaker _____
 Bear Hug _____
 Brain Cracker _____
 Grappling Defense _____
 Iron Claw _____
 Neck Choke _____
 Pile Driver _____
 Suplex _____
 Throw _____
Combos:
 Bloqueio para Suplex; _____
 Iron Claw para Pile Driver (Dizzy) _____

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

HONRA

○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

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

Divisão: _____
 Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
 Empates: _____ KO's: _____

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

CASTOR MITAXIS

Castor Mitaxis vagamente se lembra de sua antiga vida como um marinheiro grego no Mediterrâneo e começando a precisar de dinheiro, se oferecendo para um sujo trabalho, começando a treinar na base na ilha de Mriganka...

...então tudo começou a ficar confuso...

Castor Mitaxis é um típico Revenant, e tem todas a vantagens, poderes e desvantagens descritos na ficha do mesmo, presente no suplemento **Segredos da Shadaloo**. No entanto, ele tem algumas pequenas diferenças em sua ficha.

Revenants são cascas sem alma de infelizes que tentaram aprender o Ler Drit de M. Bison e não conseguiram: existe alguma coisa no condicionamento psíquico dos praticantes desta arte que desbloqueia uma parte da mente que era melhor ter deixado quieta.

Revenants não sentem dor, prazer, medo ou outras emoções. Quando eles perdem toda sua Saúde eles morrem e seus corpos viram cinzas com um pouco de osso. Eles podem se infiltrar na sociedade, mas sem fazer nada além de tarefas básicas, apenas seguindo as ordens de Bison ou dos membros da Ordem da Unidade Celestial de Mriganka. As ordens de Mitaxis são para obedecer os Punhos do Relâmpago, e é isso que ele fará, nem que tenha de se atirar nos trilhos do Transcontinental para pará-lo.

Revenants possuem dois poderes especiais: **Psychic Rage** (também conhecido como **Poison Haze**) e **Psychokinetic Channeling**.

Gastando 1 Chi com **Psychic Rage** deixa um alvo em fúria de batalha, usando seus mais poderosos ataques contra a pessoa mais próxima, amiga ou inimiga (para mais informações consulte esta manobra no **Segredos da Shadaloo**).

Já gastando 1 Chi com **Psychokinetic Channeling** o Revenant aumenta em +2 o dano de suas manobras básicas de Soco e Chute neste turno. Para mais detalhes consulte esta manobra no suplemento **Segredos da Shadaloo**.

Interpretando Castor: Você é pouco mais do que um zumbi; você vive para servir M. Bison. Bison ordenou que obedecesse aos Punhos de Relâmpago. E você os obedecerá.

Aparência: Castor é um homem alto e moreno, típico do Mediterrâneo. Ele veste um terno comum e usa óculos escuros para esconder as chamas azuis em seus olhos. Quando ele entrar em combate, seus óculos quebram com uma sombria energia.



Nome: Castor Mitaxis		Estilo: Ler Drit		Chefe: Shadaloo	
Força ●●●○○	Carisma ●○○○○	Percepção ●●○○○	Honra <u>2</u>		
Destreza ●●●○○	Manipulação ●○○○○	Inteligência ●●○○○	Glória <u>5</u>		
Vigor ●●●●○	Aparência ●○○○○	Raciocínio ●●○○○	Posto <u>Nenhum</u>		
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes		
Prontidão ●●○○○	_____ ○○○○○	Soco: Jab	Vel. <u>5</u>	Dano <u>5</u>	Mov. <u>2</u>
Condução ●○○○○	_____ ○○○○○	Strong	<u>3</u>	<u>7</u>	<u>2</u>
Furtividade ●●●○○	_____ ○○○○○	Fierce	<u>2</u>	<u>9</u>	<u>1</u>
Intimidação ●●●○○	_____ ○○○○○	Chute: Short	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>2</u>
Manha ●●○○○	_____ ○○○○○	Forward	<u>2</u>	<u>7</u>	<u>1</u>
Lábia ●●○○○	_____ ○○○○○	Roundhouse	<u>1</u>	<u>9</u>	<u>1</u>
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Apresamento	<u>3</u>	<u>5</u>	<u>1</u>
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Bloqueio	<u>7</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Movimento	<u>6</u>	<u>0</u>	<u>5</u>
Chi	Força de Vontade	Psychokinetic Chan.	<u>+0</u>	Especial	<u>0</u>
●●●●●○○○○○ □□□□□□□□	○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□	Psychic Rage	<u>0</u>	Jump	<u>0</u>
Saúde		Throw	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>1</u>
●●●●●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□□□			<u>1</u>		

A FÊNIX

Gamal Qebesenef (pronuncia-se “ja-MAL QUEB-se-nef”) nasceu e cresceu no Cairo, Egito, numa rica família que descende diretamente de Ramses II, um dos mais poderosos faraós antigos. Desde os primeiros anos, Gamal se encontrou e aprendeu com sheiks ricos reais, embaixadores e políticos. Rapidamente ele aprendeu que diplomacia foi a arte de dominar civilizações.

Sentindo que o melhor caminho para garantir sua segurança nesse perigoso mundo de políticos era aprender uma arte marcial, Qebesenef convenceu seus pais a colocarem-no no melhor treinamento que o dinheiro podia comprar, e viajou para a Inglaterra, onde Mestre Xaudo ensinava. O velho Sifu foi impressionado pela autodisciplina e controle do jovem egípcio, e foi iludido pelas habilidades de Gamal que esconderam seus reais propósitos. Por três anos Qebesenef evoluiu muito, estudando o Majestic Crow Kung Fu com o Mestre Xaudo. Por mais dois anos ele trabalhou para aprender manobras avançadas. De repente numa manhã, sem nenhuma explicação, o Mestre Xaudo não quis ensinar para ele o Rising Storm Crow. Aparentemente, Qebesenef aceitou isso sem nenhum rancor. Por dentro, entretanto, ele ficou furioso e prometeu fazer Mestre Xaudo pagar.

Com 18 anos, Gamal retornou para o Egito e foi muito ativo na política, sempre tendo um alto cargo. Na idade dos 25 anos, ele foi a maior figura na política do Meio Leste e nas relações com vários países arábicos e o oeste em particular.

Ele recusou ofertas de posições políticas, mas um grupo o intrigou: A Fênix, uma radical sociedade paramilitar secreta que queria restabelecer a divina monarquia no Egito. Gamal decidiu que o objetivo dessa organização era o mesmo dele, mas ele não queria ser um qualquer dentro desse grupo. Ele fez contato com alguém durante anos na política – M. Bison – e convenceu Bison a lhe dar o apoio militar e econômico que precisava. Ele não simplesmente acabou com A Fênix, mas roubou esse nome para usar para ele mesmo.

Rapidamente, A Fênix ficou sob o total controle de Qebesenef. Escondendo dela sua ajuda cedida por Bison, a organização acreditou que ele é o primeiro faraó do novo Império Egípcio. Ele começou a se referir a ele mesmo como a pessoa que correspondia “a Fênix” e ordenou que seus servos e os membros da organização fizessem o mesmo.

Enraizado em Sunni Muslim, Qebesenef descobriu sobre um antigo culto usado pelo panteão egípcio antigo, e promoveu seu retorno. Ele forçou todos os membros da organização Fênix a acreditar nos deuses antigos (não é certo que ele não seja um deles), e regularmente fala deles nas cerimônias.

Pelos seis anos passados, Fênix foi consolidando o poder e a fortificação de sua base no Egito. Ele comprou armas, treinou e ensinou todos que aceitaram seu pagamento e se tornou conhecidos por baixas taxas entre os grupos árabes – mais especificamente os egípcios. Com isso, a megalomania acabou florescendo na sua mente. E ela cresce a cada dia, pois está convencido realmente que é Ramses renascido, destinado por Ra para se tornar o novo faraó do Egito e, eventualmente, do mundo. Ele está mantendo segredo de M. Bison, mas a Fênix está se tornando mais e mais grandiosa. Bison certamente irá pegá-lo e acabará com ele, pois Fênix é poderoso e perigoso. Contudo, essa “fraqueza-poderosa” não pode medir o que ele é capaz de fazer com os outros.

Interpretando a Fênix: Você foi escolhido por Ra, Lorde do Sol, para estabelecer novamente no Egito a regra de que o faraó é supremo – e logo M. Bison saberá disso, você é certo de que ele será um de seus seguidores. Você é calmo, educado e charmoso, mas indigno de ter um coração e com uma mente calculista que paira numa mistura de loucura e megalomania.

Aparência: No melhor estilo de vilão, Gamal Qebesenef é alto, sombrio e bonito. Ele está no auge de sua forma física e sempre veste as mais elegantes roupas que o dinheiro pode comprar. Seu cabelo é escuro, curto e bem penteado quando está no templo. Seus olhos emanam uma escuridão, parecendo que serão consumidos pela loucura.

Lema: “Em breve – muito breve – eu irei trazer de volta a glória para minha terra e meus ancestrais!”





Nome: A Fênix
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Majestic Crow Kung Fu
Escola:
Equipe:

Time:
Conceito: Megalomaniaco
Assinatura: Braços erguidos gargalhando

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●●●
Interrogação ●●●●○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ●●●●○
Manha ●●○○○
Lábia ●●●●○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●●○○
Liderança ●●●●●
Segurança ●●●○○
Furtividade ●●●●○
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●●●
Computador ●●●○○
Investigação ●●●○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●●●○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●●○
Apoio ●●●●●
Recursos ●●●●●
Staff ●●●●○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Dragon Punch
Monkey Grab Punch
Hundred Hand Slap
Power Uppercut
Triple Strike, Fireball
Double Dread Kick
Double-Hit Kick
Hurricane Kick, Stunning Shout
Stepping Front Kick
Deflecting Punch
Iron Claw, Flying Heel Stomp

Combos:

RENOME

Glória
●●●●●○○○
□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

CHI

●●●●●○○○
□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○
□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●○○○
□□□□□□□□
●●●●●○○○
□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15



Apêndice 2:

MAJESTIC CROW KUNG FU

Uma variante relativamente desconhecida de Kung Fu, Majestic Crow é um Estilo externo, confiando mais em poder de músculos e coragem física que em psicologia interna e desenvolvimento espiritual. Sua postura é um pouco semelhantes ao Estilo Tibetano da Garça Branca, embora seja áspero e de força física, com muitos Agarramentos e Lançamentos.

A história da arte é muito obscura; seu único mestre vivente conhecido, Mestre Xaudo, atribui a arte para um shih chinês (essencialmente um grande lutador) que viveu algum dia por volta de 600 d.C.. O shih era mestre de várias formas diferentes de Kung Fu, mas não estava satisfeito com qualquer uma delas; ele se aposentou às colinas fora de uma aldeia pequena para refletir sobre o problema. Lá, a história segue, ele viu um corvo pego por uma armadilha e sua luta com uma raposa que estava caçando para fazer sua comida.

O corvo, preso pela armadilha e impossibilitado escapar, lutou amargamente contra seu oponente muito maior. O shih assistiu em fascinação como o corvo lançou-se em uma agitação maligna de batidas de asas e garras, arranhando sempre que a raposa se pusesse perto. A raposa, por sua vez, repetidamente atacou e se retirou, tentando esvaír o corvo em submissão aparentemente. Inspirado por este drama, o shih lançou o corvo (aborrecendo a raposa, o qual de acordo com lenda o hostilizou a partir daquele dia), e teve a intenção de projetar um Estilo novo que ele chamou Majestic "Crow" (o Corvo Majestoso).

O estilo é baseado num padrão de yin-yang de alternativas entre manter ou mover lentamente, e lançando em uma posição de ataques que usam todos os membros imediatamente. Evolui com voadoras de frente muito altas e golpes de garras, se assemelhando a um corvo executando golpes com suas garras, como também bofetões de mão-aberta rápidos que se assemelham ao aquecimento furioso de asas. Rising Storm Crow, uma Manobra Especial sem igual, é uma assinatura da Majestic Crow; porém, é percebe que isto é apenas a ponta do iceberg, e anfitriã de outras técnicas; até mesmo técnicas mais poderosas existem, os segredos delas estão escondidos na mente de Sifus.

Escolas: Em tempos antigos, havia um número grande de escolas de Majestic Crow em terra firme na China, mas após as gerações, desapareceram gradualmente. Agora só um Sifu é conhecido por permanecer: Mestre Xaudo, que é muito velho para ensinar em tempo integral. Ele também tem muitos inimigos (notavelmente a Shadaloos com que ele cruzou muitas vezes), assim ele tenta manter sua localização em segredo. Ele leva mais um punhado de estudantes de cada vez, e então

só ensina ao melhor desses o Estilo, com técnicas avançadas.

Membros: Qualquer um que é dedicado bastante para achar o Mestre Xaudo e o impressionar. Porém, ele é muito particular na escola de quem ele ensinará, e dispensará qualquer um que ele não achar desafiador o bastante.

Conceitos: Estudantes de Kung Fu duros de matar, estudante esotérico, bem-feitores vagantes

Chi inicial: 3

Força de vontade inicial: 4

Lema: "O corvo é impassível e indiferente, mas pode atacar com ferocidade incrível ao ser provocado."

A seguir uma nova Manobra Especial de Apresamento que é um raro movimento usualmente estudado somente como parte do Majestic Crow Kung Fu.

RISING STORM CROW

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●●, Throw

Pontos de Poder: Majestic Crow Kung Fu 4; Kung Fu 5

Com um pequeno salto para frente, o lutador agarra qualquer membro significativo do oponente. Ainda no ar, e segurando no membro, ele desfere uma cambalhota por cima da vítima (como no Hair Throw). Ainda sem tocar no chão, o atacante arremessa a vítima de vez. Ela sofre dois tipos de dano: pela contorção nas costas e pelo arremesso propriamente dito.

Sistema: Para que esse Apresamento funcione, o atacante deve percorrer no mínimo 2 hexágonos antes de entrar no hexágono da vítima. O dano é rolado duas vezes, e se combina para atordoar. O primeiro dano é Força -3, e o segundo é rolado com Força x2. O alvo sofre um Knockdown (mesmo que não sofra dano nenhum) e é arremessado na direção do movimento do atacante, a um número de hexágonos igual à até sua Força.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -3

Dano: -3/x2

Movimento: +2 (mínimo de 2)

MAJESTIC CROW KUNG FU

Manobras Especiais

Soco

- Crow Beats his Wings (Hundred Hand Slap) (4)
- Dim Mak (5)
- Dragon Punch (5)
- Monkey Grab Punch (1)
- Rekka Ken (5)
- Triple Strike (1)

Chute

- Air Hurricane Kick (1)
- Backflip Kick (3)
- Double Dread Kick (3)
- Double-Hit Kick (1)
- Flash Kick (4)
- Flying Thrust Kick (4)
- Great Wall of China (5)
- Hurricane Kick (5)
- Lightning Leg (4)
- Stepping Front Kick (3)
- Whirlwind Kick (5)

Bloqueio

- San He (4)

Apresamento

- Air Throw (2)
- Crow's Talon (Iron Claw) (4)
- Grappling Defense (4)
- Hair Throw (2)
- Rising Storm Crow (4)

Esportes

- Air Smash (1)
- Cannon Drill (5)
- Drunken Monkey Roll (2)
- Flying Body Spear (3)
- Landing Crow (Flying Heel Stomp) (3)
- Rolling Attack (4)
- Wall Spring (1)

Foco

- Chi Kun Healing (4)
- Fireball (4)
- Flying Fireball (3)
- Improved Fireball (5)
- Stunning Shout (3)





CAIXOTES
TAMANHO 3

CANOS DE METAL
TAMANHO 3

**TANQUES DE ESTOCAGEM
TAMANHO 2 PARA CADA**

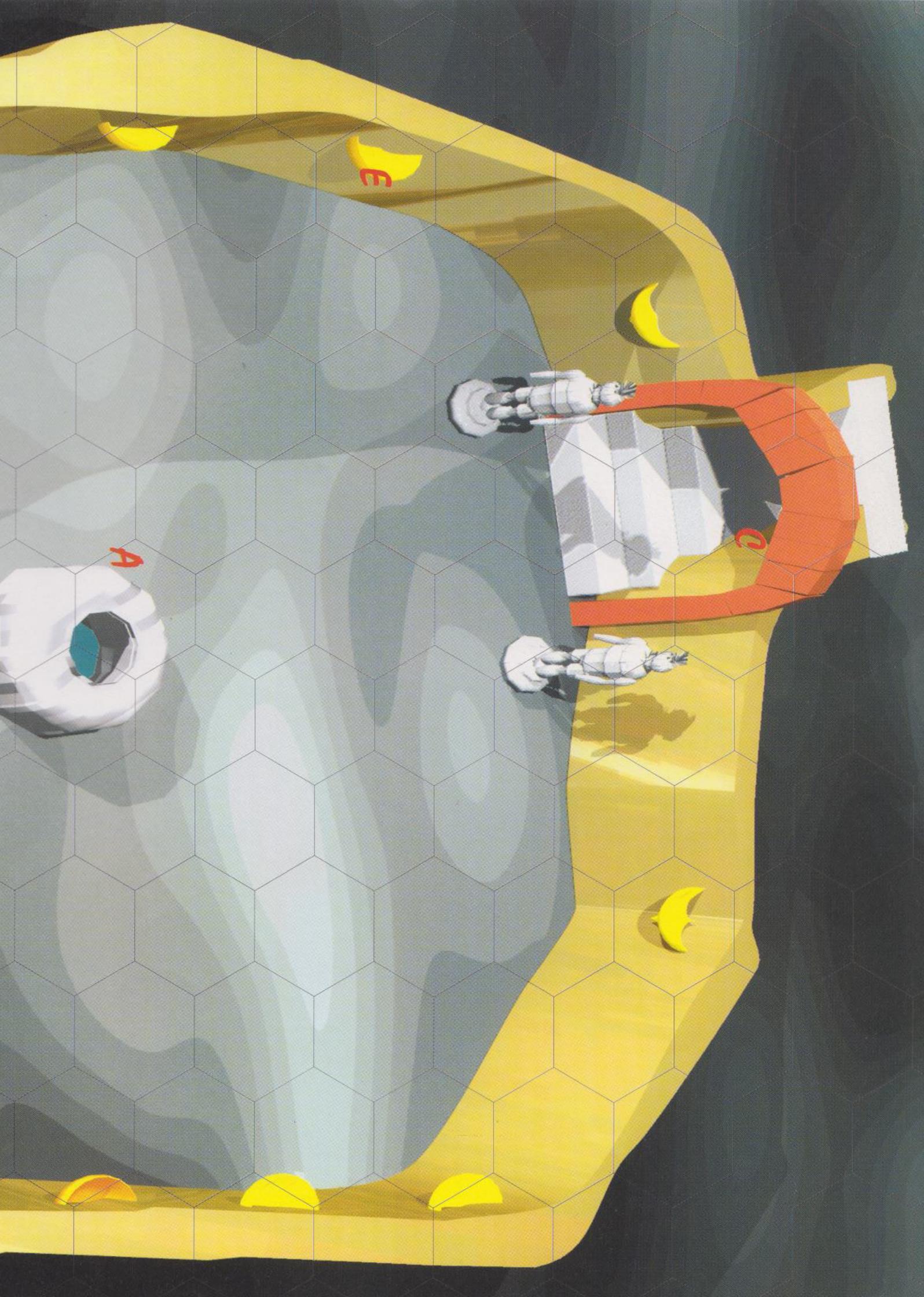
**CAIXOTES
TAMANHO 3**



A CÂMARA DAS VISÕES DE SEI

- LEGENDA**
- A - DOGO
 - B - ESCADARIA DE CIMA
 - G - ESCADARIA
 - D - ESTÁTUA
 - E - TOGHA
 - F - ARGO





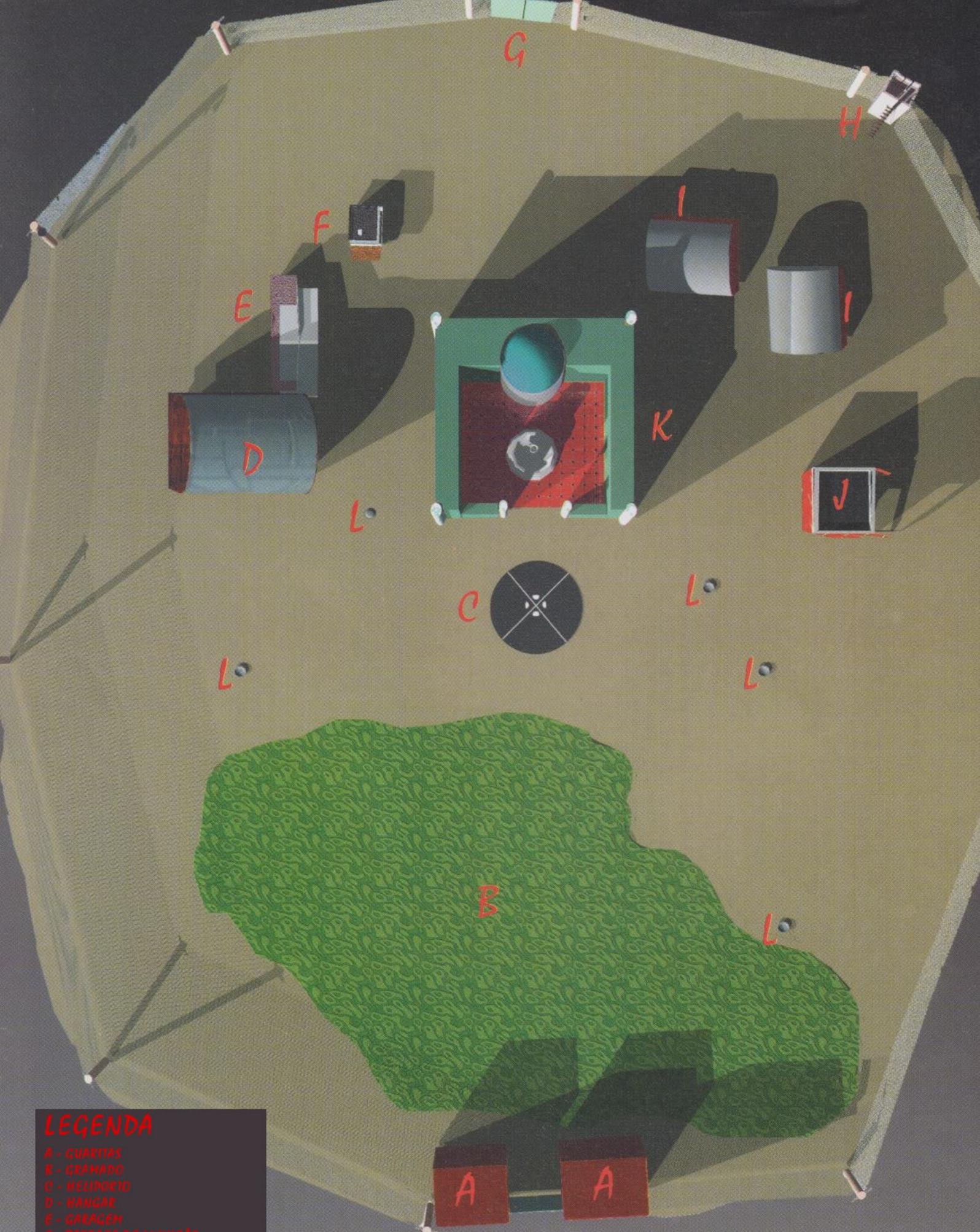
A

E

C



FAZENDA LE MONTE



LEGENDA

- A - QUARTAS
- K - GRAMADO
- C - BEMOLDEIO
- D - HANGAR
- E - GARAGEM
- F - BARRACA DE HUNICAO
- G - PORTAO SECUNDARIO (TRANCADO)
- H - TORRE DE VIGIA
- I - QUARTEL
- J - QUARTO DE HOSPEDES
- K - PRÉDIO PRINCIPAL
- L - REÇADOR

RECINTO DA FÊNIX



