



PARA STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG

Capitulo I – A Historia

Dias de hoje

A corporação Mishima trabalha com biotecnologia secretamente, sem nenhuma autorização.

Muitos tiveram suas vidas abaladas pela corporação Mishima e por Heihachi, seu líder, que usa se Karatê Mishima para vencer os desafios.

Heihachi então organiza um torneio: The King Of Iron Fist (O Rei do Punho

de Ferro). Ele pretende derrotar todos os importunos e se livras de problemas. Mas é aí que seu problema começa: seu filho, Kazuya Mishima, foi atirado pelo pai dum penhasco há alguns anos, mas surpreendentemente não morreu! Kazuya fez um pacto com o demônio e voltou para se vingar.

Mas Heihachi consegue escapar dele, e quem vence o torneio é Paul Phoenix, um norte-americano.



Heihachi então organiza um novo torneio. Alguns novos lutadores aparecem, e Kazuya voltar para sua vingança. Paul vence o torneio novamente, e Kazuya é atirado por Heihachi num vulcão.

19 Anos no Futuro

Muitos lutadores se aposentaram ou desistiram, mas seus pupilos saem pelo mundo. Kazuya e Jun Kazama tiveram um filho, e ele se chama Jin. Heihachi descobre que Ogre, o deus da luta está no mundo, e organiza um novo torneio.

Para a surpresa de todos, Jin herdou o pacto de seu pai, e após derrotar Heihachi, foge. Paul se sagra tri-campeão.

O Desafio Atual

Dois anos atrás Heihachi fracassou em capturar Ogre. Entretanto ele ordenou aos seus subordinados que coletassem o sangue, pele e outros fragmentos que restaram da verdadeira forma de Ogre (True Ogre), após ter sido destruído, para experiências genéticas. Heihachi pretendia criar uma nova forma de vida unindo o genoma de Ogre ao dele próprio, mas a experiência foi um fracasso.

Depois de pesquisas intensas, os bioengenheiros da organização Mishima chegaram à conclusão de que um gene adicional (Devil Gene) era necessário para unir o código genético de Ogre a outro organismo de vida. Heihachi agora precisava encontrar alguém que possua o Devil Gene e felizmente ele conhecia uma pessoa que o tinha, o nome desta pessoa é Jin Kazama.

Jin, que foi o responsável pela destruição de Ogre no The King of Iron Fist Tournament, foi baleado por Heihachi e ficou mortalmente ferido. Após perder sua consciência Jin se transformou em um demônio, atacou Heihachi "levemente" e fugiu do lugar voando. Após estes acontecimentos o paradeiro de Jin permaneceu desconhecido.

Heihachi iniciou uma procura desesperada por Jin, mas não obteve sucesso em sua busca. Entretanto durante a investigação Heihachi encontrou uma fotografia de 20 anos atrás com a imagem de um corpo queimado e dilacerado, convencido que aquela era uma foto de Kazuya, seu filho que ele mesmo jogou dentro de um vulcão 20 anos atrás, Heihachi utilizou-se de todos os seus recursos para procurar o corpo de seu filho. Esta procura levou-o à G Corporation, uma promissora empresa biotecnologia.

Foi descoberto que a G Corporation descobriu o corpo e em seguida extraiu e analisou seu código genético. A empresa havia conseguido criar uma nova forma de vida utilizando o código genético. Heihachi descobriu também que o corpo e o código genético de Kazuya estava sendo guardado em dois laboratórios da G Corporation, um em Nebraska e o outro no Nepal, respectivamente.



No dia 25 de dezembro a Tekken Force invadiu o laboratório de segurança máxima da G Corporation no Nepal, eles conseguiram se infiltrar com facilidade e roubar o código genético de Kazuya. Ao mesmo tempo uma unidade separada da Tekken Force, que estava sendo comandada por Heihachi, se infiltrava no laboratório em Nebraska para roubar o corpo que estava sendo conservado pela G Corporation. Entretanto as coisas não estavam saindo como Heihachi pretendia, ele estava observando de seu helicóptero através de monitores o primeiro esquadrão da Tekken Force sendo jogados para fora da sala onde o corpo de Kazuya estava sendo conservado. Uma pessoa estava saindo da sala e quando Heihachi conseguiu ver perfeitamente

que era ele instantaneamente reconheceu Kazuya.

Kazuya foi ressuscitado pela G Corporation com facilidade. Após ter sido ressuscitado Kazuya ofereceu seu corpo como material de pesquisa com o intuito de descobrir a verdadeira natureza de Devil que residia dentro dele. O objetivo de Kazuya era unificar ele e Devil em uma só pessoa, achando que assim ele conseguiria uma incrível quantidade de poder e poderia finalmente se vingar de Heihachi e a Mishima Zaibatsu (a organização comandada por Heihachi).

Revoltado por Heihachi ter atrapalhado seus planos, Kazuya sumiu diante das chamas após ter eliminado o primeiro esquadrão da Tekken Force. Heihachi furioso pela fuga de Kazuya descontou sua raiva nos seus subordinados que reportaram a fuga de seu filho. Após a sangrenta cena os cientistas de Heihachi tentavam acalmá-lo para que fossem

tomadas providências para capturar Kazuya, assim que conseguiu se acalmar Heihachi se concentrou em descobrir um modo para capturar seu filho, instantaneamente um sorriso demoníaco tomou conta de sua face.

Dois anos havia se passado desde The King of Iron Fist Tournament 3. A Mishima Zaibatsu anunciou o The King of Iron Fist Tournament 4 e o prêmio do torneio será o próprio império financeiro de Heihachi (a Mishima Zaibatsu). O campeão será quem conseguir derrotar Heihachi no final do torneio e mesmo sabendo que é apenas uma armadilha, Kazuya irá entrar no torneio. Esta é sua grande chance de derrotar Heihachi.

Capítulo II – Os Guerreiros

PAUL PHOENIX

História: Paul foi o campeão do The King of Iron Fist 3. Ele derrotou Ogre, mas ele já estava celebrando sua vitória em casa enquanto Ogre estava se transformando em True Ogre (sua verdadeira forma). Insatisfeito por não ter derrotado Ogre por completo, ele entrou no torneio para provar que ainda é o mais forte.

Personalidade: Paul é um guerreiro durão sempre em busca de uma boa luta. Quando não está lutando está com sua moto na ativa.



Aparência: Paul tem cabelos loiros longos, se veste com um *gi* vermelho com uma camisa branca por baixo, ou então com roupas de motoqueiro pretas.

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Desconhecida

Conceito: Andarilho

Assinatura: Levanta os braços e comemora a vitória.

Atributos:

Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3,

Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades:

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

Antecedentes:

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

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Power Uppercut, Double Hit Punch, Dashing Punch, Triple Strike, Double Hit Kick, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Slide Kick, Wounded Knee, Kick Defense, Punch Defense, Block And Grab, Grappling Defense, Throw, Back Roll Throw, Pin, Improvid Pin, Dislocate Limb, Flying Tackle, Jump, Kippup, Ground Roll, Hyper Tackle, Tameshiwari, Psychokinetic Channeling

Combos:

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Dashing Punch
Jump - Double Hit Kick – Roundhouse
Bloqueio - Block And Grab - Improvid Pin
Bloqueio – Fierce (Tameshiwari)
Movimento - Hyper Tackle

Renome: Glória 9, Honra 7

Chi 6, Força de Vontade 9, Saúde 20

CRAIG MARDUK

Historia: Craig representa a arte brasileira nas lutas de vale tudo. Como todos sabem no vale tudo não existe regras e durante uma luta acirrada Craig acaba acidentalmente matando seu adversário. Apesar de não haver regras, nos torneios de vale tudo não é permitido matar e por ter feito isso (acidentalmente) Craig foi preso. Entretanto após o anúncio do novo torneio de The King of Iron Fist alguém misterioso o tirou da prisão.



Personalidade: Craig é um cara durão com uma personalidade bem forte e não tolera chorão com ele não tem moleza.

Aparência: Craig é moreno, com cabelo loiro curto e usa cavanhaque, tem 2 metros de altura e pesa nada mais nada menos que 180 de puro músculo e tem tatuagens nos braços e no peito.

Estilo: Luta Livre
Escola: Bodokan
Conceito: Campeão Brasileiro
Assinatura: Grito de Vitória!

Atributos:

Força 7, Destreza 3, Vigor 7
Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3,
Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades:

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

Antecedentes:

Aliados 2, Apoio 2, Contatos 2, Empresário 3, Fama 3, Recursos 3, Staff
3, Sensei 3

Técnicas:

Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 4, Foco 2

Manobras Especiais:

Buffalo Punch, Power Uppercut, Head Butt, Jump Hammer Punch, Foot
Sweep, Wounded Knee, Rhino Horn, Block And Grab, Grappling Defense,
Throw, Back Breaker, Pile Driver, Argentine Back Breaker, Stomach
Pump, Dislocate Limb, Flying Tackle, Pin, Improved Pin, Jump, Kippup,
Breakfall, Hyper Tackle, Psychokinetic Channeling

Combos:

Argentine Back Breaker - Argentine Back Breaker - Improved Pin
Improved Pin - Back Breaker - Pile Driver
Rhino Horn - Back Breaker - Dislocate Limb
Jump Roundhouse - Wounded Knee - Foot Sweep
Movimento - Hyper Tackle

Renome: Glória 8, Honra 5

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

KING

Historia: O lendário lutador de luta livre King entra no torneio em busca de vingança. O lutador que Craig matou acidentalmente durante uma luta era ninguém mais e ninguém menos do que Armor King. King vê no torneio a chance de se vingar de Craig. Mas será este realmente King querendo vingança? (ele está mascarado, não tem como ter certeza de quem ele é) Só o torneio dirá...



Personalidade: King é uma pessoa determinada, mas no momento ele só pensa em acabar com o cara que venceu e matou Armor King e restaurar sua imagem.

Aparência: King tem 1,98 m e pesa 200 Kg. Tem músculos bem definidos usa roupas tradicionais de luta livre e um par de pesadas botas. Claro que King sempre luta de mascara.

Estilo: Sanbo

Escola: Professor Particular

Conceito: Guerreiro

Assinatura: Grito de Vitória!

Atributos:

Força 6, Destreza 4, Vigor 5

Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 0/3

Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades:

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

Antecedentes:

Contatos 2, Escola 3, Empresário 3, Fama 3, Recursos 5, Staff 5

Técnicas:

Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 7, Esportes 4, Foco 3

Manobras Especiais:

Buffalo Punch, Jump Hammer Punch, Power Uppercut, Double Hit Punch, Wounded Knee, Rhino Horn, Foot Sweep, Slide Kick, Block And Grab, Back Breaker, Dislocate Limb, Grappling Defense, Flying Tackle, Pin, Improved Pin, Pile Driver, Siberian Suplex, Suplex, Thigh Press, Jump, Kippup, Hyper Tackle

Combos:

Dislocate Limb - Siberian Suplex - Siberian Suplex
Siberian Suplex - Siberian Suplex - Pile Driver
Bloqueio - Block And Grab - Improvid Pin
Movimento - Rhino Horn
Movimento - Hyper Tackle

Renome: Glória 10, Honra 6

Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20

YOSHIMITSU

Historia: Yoshimitsu aparece sempre um pouco diferente em cada torneio, mas desta vez ele se superou. Ele está usando uma máscara de uma caveira, que representa a morte, e está com asas de inseto. Ele entrou no torneio com o objetivo de se tornar o dono da Mishima Zaibatsu e tornar a mega empresa uma instituição de caridade, que se chamaria Manji Party e atuaria em todo o mundo.

Personalidade: Yoshimitsu é uma pessoa de bom coração que tem o intuito de ajudar seu próximo. No combate Yoshimitsu é mortal com os inimigos.

Aparência: Ele usa uma máscara de uma caveira, que representa a morte, e está com asas de inseto.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Desconhecida



Conceito: Guerreiro

Assinatura: Mostra a Habilidade de Espada!

Atributos:

Força 4, Destreza 6, Vigor 4,
Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 0/2,
Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades:

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

Antecedentes:

Aliados 2, Contatos 2, Clã Hereditário 4, Fama 3, Recursos 1, Staff 2,
Sensei 3

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Double Hit Punch, Power Uppercut, Double Hit Kick, Slide Kick, Foot
Sweep, Jump, Kippup, Throw, Suplex, Air Suplex, Flying Body Spear,
Chi Kun Healing, Regeneration, Yoga Teleport

Combos:

Double Hit Punch – Double Hit Kick – Double Hit Kick
Movimento - Hyper Tackle – Ataque Furioso
Bloqueio - Air Suplex – Furioso
Movimento – Flying Body Spear – Flying Body Spear
Regeneretion - Yoga Teleport

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Katana

STEVE FOX

História: Um lutador formalmente conhecido como Dean Earkwicker
que emergiu de uma criança misteriosa para um campeão no boxe.
Tendo em vista o potencial do boxeador a máfia chamou para fazer um
trabalho sujo, ele disse não ao pedido. Por ter negado o pedido, a máfia

colocou sua cabeça a prêmio e Steve precisou fugir. Cansado de fugir durante tanto tempo o boxeador viu neste torneio a chance de recuperar seu prestígio e ainda um pouco de seu passado misterioso.

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



Aparência: Steve é loiro de cabelos longos e olhos claros. Ele usa Short de Boxe e luta sem camisa.

Estilo: Boxe

Escola: Desconhecida

Conceito: Lutador em Busca da Fama

Assinatura: Tenciona os músculos

Atributos:

Força 5 Destreza 5 Vigor 5

Carisma 3 Manipulação 3 Aparência 4

Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 3 - Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 1, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4 - Arena 3, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 0, Estilos 3

Antecedentes:

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

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Jump, Kippup, Power Uppercut, Double Kit Punch, Spinning Back Fist, Dashing Punch, Turn Punch, Dunk Fierce, Buffalo Punch, Head Butt, Elbow Smash, Foot Sweep, Throw, Brain Craker, Head Butt Grab Attack, Psychokinetic Channeling - Hyper Tackle

Combos:

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Dashing Punch
Bloqueio - Head Butt Grab Attack – Foot Sweep
Dunk Fierce - Double Kit Punch – Bufallo Punch
Movimento - Hyper Tackle - Turn Punch

Renome: Glória 2, Honra 6

Chi 3, Força de Vontade 7, Saúde 20

HWOARANG

Historia: Sem interesse por dinheiro, vingança e nem mesmo em ajudar alguém, Hwoarang está chateado por não ter nada interessante para fazer. Após o terceiro torneio ele entrou no exército coreano que providenciou diversas missões especiais perigosas para sua distração, mas nada disso se comparava a sua luta contra Jin Kazama. Quando o novo torneio foi anunciado ele ficou bastante excitado pela chance de realmente poder se divertir.



Personalidade: Hwoarang é altamente egoísta e nem esta aí para os outros ele não chega a ser mal. Ele adora grandes desafios e esta a procura de grandes adversários que para ele é um grande divertimento.

Aparência: Hwoarang usa seus cabelos vermelhos, meio longos na altura do pescoço e luta com quimono de Tae Kwon Dô branco com detalhes em azul e um desenho na perna. Se desprevenido luta com roupas de motoqueiro.

Estilo: Tae Kwon Dô

Escola: Coreana

Conceito: Egoísta

Assinatura: Chutes no Ar

Atributos:

Força 4 Destreza 6 Vigor 4

Carisma 2 Manipulação 3 Aparência 4

Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

Habilidades:

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

Antecedentes:

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

Técnicas:

Soco 3, Chute 7, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 3

Manobras Especiais:

Jump, Kippup, Double Hit Punch, Triple Strike, Foot Sweep, Ax Kick, Double Dread Kick, Double-Hit Kick, Hurricane Kick, Foot Sweep, Slide Kick, Stepping Front Kick, Wounded Knee, Rhino Horn, Throw, Take Down, Psychokinetic Channeling, Kick Defense, Flamingo Stance

Combos:

Stepping Front Kick - Double Hit Kick - Rhino Horn

Bloqueio - Hurricane Kick - Rhino Horn

Movimento - Slide Kick - Foot Sweep

Bloqueio - Take Down - Foot Sweep

Double Hit Punch - Triple Strike

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 3, Força de Vontade 8, Saúde 18

MARSHALL LAW

Historia: O pai de Forrest Law vai mais uma vez entrar no torneio The King of Iron Fist após anos sem treinar direito e levando uma vida pacata. Seu dojo foi fechado e sua lucrativa rede de restaurantes chineses faliu devido a um forte concorrente francês. A notícia do quarto torneio The King of Iron Fist o fez Law lembrar-se de sua juventude e em seguida ele passou a treinar intensamente para participar desta grande disputa.



Personalidade: Law tem uma personalidade forte e o espírito de um guerreiro ele esta passando por dificuldades no momento e vem para

provar que mesmo velho pode fazer o que fazia. Ele vai trazer de novo o prestígio para seu dojô e família.

Aparência: Law se veste com calça amarela e luta sem camisa. Ele se parece muito com Bruce Lee, o que todos notam.

Estilo: Kung Fu

Escola: Dojô Da Família

Conceito: Mestre

Assinatura: Grita e com traí os Músculos

Atributos:

Força 5 Destreza 6 Vigor 4

Carisma 3 Manipulação 3 Aparência 3,
Percepção 4 Inteligência 3 Raciocínio 5

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 3 - Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 4 - Arena 3, Computador 0, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 0, Estilos 5

Antecedentes:

Aliados 2 , Contatos 2, Fama 3, Recursos 2, Staff 5

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Jump, Kippup, Foot Sweep, Power Uppercut, Throw, Flash Kick, Kick Defence, Punch Defence, Deflecting Punch, Brain Craker, Knee Basher, Psychokinetic Channeling, Double Hit Punch, Double Hit Kick

Combos:

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Fierce

Double Hit Kick - Double Hit Kick – Roundhouse

Bloqueio – Brain Craker – Foot Sweep

Bloqueio – Fierce (Psychokinetic Channeling)

Flash Kick – Flash Kick – Flash Kick

Renome: Glória 8, Honra 8

Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20

LING XIAOYU

Historia: Após o terceiro torneio Ling continuou vivendo sua pacata vida de estudante durante estes dois anos que se passaram e está ainda mais bonita. Ela recebeu uma mensagem anônima de perigo que indicava que a Mishima Zaibatsu estava com planos demoníacos. Desconfiando que a mensagem foi enviada por Jin, ela vê no torneio a chance de encontrá-lo, descobrir o que aconteceu com ele e quais são os planos terríveis da Mishima Zaibatsu.



Personalidade: Ling é uma garota de bom coração que se preocupa com os amigos. Ela é excitada no que faz, e adora se divertir.

Aparência: Ling usa roupas de estudante para lutar e prende os cabelos em xuxinhas.

Estilo: Wu Shu

Escola: Acrobacia Chinesa

Conceito: Estudante

Assinatura: Faz Um Kati

Atributos:

Força 4 Destreza 7 Vigor 4

Carisma 4 Manipulação 4 Aparência 5

Percepção 4 Inteligência 4 Raciocínio 4

Habilidades:

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

Antecedentes:

Aliados 5, Contatos 2, Fama 1, Recursos 2, Mascote 5 (Panda), Sensei 3

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Double Hit Punch, Dunck Fierce, Monkey Grab Punch, Triple Strike, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Double Hit Kick, Handstand Kick, Back Flip Kick, Forward Flip Knee, Cartwheel Kick, Jump, Kippup, Flying Heel Stomp, Wall Spring, Drunkei Monkey Roll, Air Throw, Throw, Take Down, Psychokinetic Channeling

Combos:

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Dunkei Fierce
Double Hit Punch – Double Hit Punch – Triple Strike
Double Hit Punch – Cartwheel Kick – Back Flip Kick
Bloqueio – Take Down - Foot Sweep
Movimento - Forward Flip Knee

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 18

CHRISTIE MONTEIRO

Historia: Christie é a neta do mestre que ensinou Eddy Gordo enquanto ele estava preso na cadeia. Após sobreviver ao terceiro torneio de The King of Iron Fist, Eddy prometeu ensinar suas Técnicas para Christie. Depois de dois anos de treino, Eddy sumiu dizendo apenas: "Eu preciso me vingar de meu inimigo que foi responsável pela morte de meu pai". Christie procura Eddy onde acha que provavelmente ele foi: The King of Iron Fist Tournament 4.



Personalidade: Christie só esta a procura de Eddy para saber o que esta acontecendo. Ela é determinada e tem muito potencial.

Aparência: Christie é morena clara com cabelos longos e usa roupa tradicional de capoeira para lutar.

Estilo: Capoeira

Escola: Professor Particular

Conceito: Dançarina

Assinatura: Ginga

Atributos:

Força 4 Destreza 6 Vigor 4
Carisma 4 Manipulação 4 Aparência 4
Percepção 3 Inteligência 4 Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 2, Perspicácia 1, Manha 3, Lábia 3 - Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2 - Arena 1, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 0, Estilos 1

Antecedentes:

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

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Jump, Kippup, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Double Hit Kick, Handstand Kick, Back Flip Kick, Throw, Cartwheel Kick, Rhino Horn, Throw, Take Down, Psychokinetic Channeling, Tumbling Attack, Backflip

Combos:

Double Hit Kick – Spinning Foot Sweep - Cartwheel Kick
Cartwheel Kick – Tumbling Attack
Double Hit Kick - Handstand Kick - Rhino Horn
Bloqueio - Take Down - Back Flip Kick

Renome: Glória 2, Honra 2

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 18

KAZUYA MISHIMA

Historia: Por último o protagonista do jogo, que nunca foi um cara legal, mas não deixa de ser o protagonista. Ele entrou no torneio desejando vingança a uma certa pessoa que o jogou dentro de um vulcão e que estragou seus planos mais recentes em controlar Devil que reside dentro de seu corpo para se tornar ainda mais poderoso. Além de ter a chance de derrotar Heihachi, Kazuya também poderá tomar o controle da Mishima Zaibatsu novamente.



Personalidade: Kazuya é um cara que está em busca de poder. No momento ele quer vingança contra seu pai, e atrás da empresa dele.

Aparência: Kazuya tem cabelo longo e negro, usa um *gi* tradicional branco mais só a calça com um dragão dourado em um dos lados.

Estilo: Karatê Mishima (Shotokan)

Escola: Heihachi

Conceito: Lutador Em Busca de vingança

Assinatura: Determinação

Atributos:

Força 5 Destreza 5 Vigor 5

Carisma 4 Manipulação 4 Aparência 4

Percepção 4 Inteligência 4 Raciocínio 4

Habilidades:

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

Antecedentes:

Aliados 2, Contatos 4, Pacto 5, Recursos 3, Staff 3, Sensei 5

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Jump, Kippup, Foot Sweep, Double Hit Kick, Double Hit Punch, Power Uppercut, Dragon Punch, Head Butt, Spinning Back Fist, Throw, Head Butt Grab Attack, Take Down, Psychokinetic Channeling

Combos:

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Head Butt Grab Attack

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Spinning Back Fist

Double Hit Punch - Double Hit Kick – Dragon Punch

Double Hit Punch - Double Hit Kick – Roundhouse

Bloqueio – Throw – Foot Sweep

Renome: Glória 9, Honra 6

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Capítulo III – Novas Manobras Especiais

Manobras Especiais de soco

Double-Hit Punch

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Boxe, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Kung Fu 1, Outros 2

Como no Double-Hit Kick, o lutador desfere um soco duplo, geralmente acertando no estômago e na face do oponente.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

Jumping Hammer Punch

Pré-requisitos: Esportes 2, Soco 3, Jump

Pontos de Poder: Sanbo, Nativo Americano, Wrestling, Outros 4

Manobra utilizada por Kick: o lutador pula e dá um soco com as duas mãos no inimigo.

Sistema: Esta Manobra esquiva de Fireball e causa Knockdown. Manobra aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +1

Tameshiwari (Art Of Breaking)

Pré-requisitos: Soco 5, Foco 5

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 4, Kung Fu, Tai Chi Chuan 5

Essa técnica consiste em transmitir o Chi para o punho, tornando-o duro como ferro (daí o apelido de "Mão de Ferro" para essa técnica). O Chi passa pela mão do lutador diretamente para o alvo, que geralmente é uma barra de madeira ou pedra.

Sistema: O personagem deve se concentrar por um turno antes de realizar essa Manobra. O Dano é calculado com (Força + Soco) x2. A vítima não pode bloquear sua Manobra, e sofre Knockdown, sendo arremessada em três hexágonos para trás.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: (Força + Soco) x2

Movimento: Um

Manobras Especiais de Chute

Dive Kick

Pré-requisitos: Chute 2, Jump

Pontos de Poder: Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Tae Kwon Dô, Wu Shu 3, Kung Fu, Tai Chi Chuan 4

Como em um Jumping Kick, o personagem voa e chuta seu oponente, mas o chute sai em direção ao chão, procurando acertar também oponentes agachados.

Sistema: Funciona de forma similar ao Ax Kick, mas possui modificadores diferentes e esquiva de projéteis como o Jump.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: -1

Rhino Horn

Pré-requisitos: Chute 4, Esportes 3

Pontos de Poder: Capoeira 3, Wu Shu , Kung Fu 4, Tae Kwon Do , Kickboxing, Outros 5

Este é um chute rodado e típico da Capoeira e utilizado por King.

Sistema: É uma Manobra Aérea. Causa Knockdown em Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: +3

Manobras Especiais de Bloqueio

Block And Grab

Pré-requisitos: Bloqueio 3, Apresamento 3, Throw

Pontos de Poder: Forças Especiais, Karatê Shotokan 2, Outros 3

Sistema: Funciona como uma Manobra de Bloqueio normal, exceto que após sofrer o **Dano**, o personagem agarra o membro do oponente (a menos que tenha sido Atordoadado), e pode seguir com um Throw (e derivados) e Apresamentos possíveis com o oponente no chão e em pé. Funciona apenas com Socos, Chutes e Manobras de Esportes. Não funciona contra manobra de Agachamento.

Custo: 1 Força de Vontade (quando executar o Apresamento)

Velocidade: +4

Dano: +2 (Do Apresamento)

Movimento: Nenhum

Cross Counter

Pré-requisitos: Soco 5, Bloqueio 5, Deflecting Punch

Pontos de Poder: Boxe, Forças Especiais 3, Outros 5

Manobra Utilizada por Heihachi ele faz um Bloqueio e depois da um Soco.

Sistema: Funciona de forma similar ao Deflecting Punch, mas possui modificadores melhores e causa Knockdown (se causar **Dano**). Caso a vítima sofre Knockdown perderá 1 ponto temporário de Glória. Se a vítima for atordoada perderá 2 pontos temporários de Glória. O personagem Bloqueia como se estivesse usando Punch Defense, ou seja, com bônus de +4. Mesmo contra outras Manobras, o personagem tem +0 (e não o -2 do Punch Defense) para Bloquear, e contra essas Manobras o **Dano** passa a ser +2.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +4

Dano: Ver descrição Acima

Movimento: Um (após absorver o **Dano**)

Manobras Especiais de Apressamento

Argentine Back Breaker

Pré-requisitos: Esportes 2, Apressamento 4, Throw

Pontos de Poder: Sanbo, Nativo Americano 3; Forças Especiais 4; Outros 5

Este é o apressamento de duplo dano.

Sistema: Primeiro o lutador joga o adversário para cima e deixa-o cair no seu ombro e logo após o joga no chão a no máximo 3 hexágonos. Esta Manobra causa Knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2 e depois +0

Movimento: Dois

Head Butt Grab Attack

Pré-requisitos: Apressamento 2, Head Butt

Pontos de Poder: Boxe, Sanbo, Luta Livre Nativo Americana, Sumô 2; Forças Especiais 3; Outros 4

O lutador agarra o oponente e lhe aplica um Head Butt e depois o solta. Esta Manobra é utilizada por Kazuya.

Sistema: Após receber este apressamento o oponente sofre -2 na velocidade no turno seguinte.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

Take Down

Pré-requisitos: Chute 3, Apresamento 3

Pontos de Poder: Tae Kwon Do, Ninjitsu 2, Kung Fu, Wu Shu 3, Outros 4

Sistema: Causa Knockdown além do **Dano** normal. O **Dano** é calculado com Chute.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

Manobras Especiais de Esportes

Flamingo Stance

Pré-requisitos: Chute 2

Pontos de Poder: Tae Kwon Dô 1, Karatê Shotokan 2, Outros 3

Assumindo a postura do flamingo (levantando a perna do chute), o lutador consegue chutar com muito mais efetividade. É um golpe próprio do Tae Kwon Dô e do Karatê, mas ultimamente tem sido visto em praticantes de outras artes.

Sistema: Há duas formas de invocar esse poder. A primeira, é após usar qualquer chute que não seja manobra de agachamento. Com isso, no próximo golpe, se for um chute, o lutador terá +1 Velocidade e -1 Dano. Outra forma de invocar o flamingo é gastando um turno sem fazer nada. Com isso, no próximo turno, o lutador terá os bônus da técnica, caso vá usar um chute. Caso não chute, o golpe será desfeito. Um lutador pode, no decorrer do combate, usar continuamente o flamingo, uma vez que use chutes em seqüência.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Ground Roll

Pré-requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: Forças Especiais, Karatê Shotokan 1, Outros 2

Sistema: Funciona de forma similar ao Drunken Monkey Roll, mas possui modificadores diferentes.

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +1

Hyper Tackle

Pré-requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: Luta livre Nativo Americana, Wrestling, Sanbo, Sumo 3; Outros 4

Esta manobra nada mais e que uma ombrada. O lutador sai correndo em direção ao adversário e aplica a ombrada.

Sistema: O personagem deve se deslocar em linha reta no mapa e ao entrar num hexágono ocupado rolar o dano e completar seu **Movimento**.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: +0, -1 para cada oponente atingido no caminho

Capítulo IV – Novas Regras

Atordoamentos em Tekken

É comum em Tekken que personagens batam em oponentes atordoados. Por esse motivo, a seguir teremos uma nova tabela de Renome, para essa situação:

Ação	Honra	Glória
Bater em um oponente atordoado	+0	+0
Não bater em um oponente atordoado	+2	+1
Nocautear um oponente atordoado	-1	+1

Vale lembrar também que nenhum combo dos personagens está com o efeito dizzy, que consta em todos. Mas para deixar o Narrador mais livre, ele poderá escolher quais terão esse efeito.

Pacto

Esse Antecedente representa algum pacto que o personagem fez com alguma entidade, provavelmente o demônio. Um pacto com o demônio pode dar incríveis poderes ao personagem, mas sempre tem um preço. Geralmente esse preço é sua alma.

Kazuya fez o pacto quando seu pai tentou matá-lo, e então, ao ficar nervoso, ele invoca todo o poder escondido e se transforma em Devil Kazuya. Nesta forma, ele entra em frenesi (como um Híbrido Animal), e não pode ser atordoado, pode voar (assim como um híbrido), além de ter +1 em todos os modificadores de combate e poder distribuir em

seus Atributos Físicos um número de pontos igual ao seu nível no Antecedente. O frenesi dura um certo tempo (até o oponente perder), e durante ele o personagem luta contra tudo e contra todos.

Quando se faz um pacto desses, automaticamente o personagem fica com Honra 0, e ele NUNCA fará nada de honrado, senão ele perderá os poderes do pacto temporariamente. O personagem pode recuperar todo o seu Chi uma vez por história, ao invocar o demônio numa oração.

Tae Kwon Dô

O Tae Kwon Dô é um estilo sul-coreano originado no século V. Baseado principalmente nas pernas, é uma arte letal, dotada de muitos chutes e voadoras. Uma Manobra muito forte do estilo é o Flying Thrust Kick. Muitos estimam que essa Manobra possa ter sido originada no Tae Kwon Dô.

Seu treinamento é muito rigoroso, e os mestres do estilo têm grandes habilidades atléticas e controle dos chutes. Essa é uma das melhores artes marciais do circuito Street Fighter, sendo bem parecida com o Karatê Shotokan, arte japonesa.

O Tae Kwon Dô vem aparecendo muito pelo mundo nesse último século, com escolas em vários lugares e muitos adeptos no Street Fighting.

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

Soco: Heart Punch (3)

Chute: Ax Kick (2), Backflip Kick (1), Double Hit Kick (1), Double Dread Kick (3), Flash Kick (4), Flying Thrust Kick (4), Great Wall Of China (5), Hurricane Kick (4), Lightning Leg (3), Reverse Frontal Kick (1), Stepping Front Kick (3), Scissor Kick (3), Whirlwind Kick (5), Wounded Knee (2)

Bloqueio: Deflecting Punch (1), Kick Defense (grátis)

Apresamento

Esportes: Flamingo Stance (1), Flying Heel Stomp (3), Light Feet (4), Wall Spring (2)

Foco: Chi Kun Healing (4), Stunning Shout (2)

Capítulo V - O inimigo

Heihachi MISHIMA

Historia: Por último o chefe final do jogo, que nunca foi um cara legal, mas não deixa de ser o protagonista. Ele está promovendo o torneio para conseguir realizar suas ambições pessoais de controlar Devil que reside dentro do corpo de seu filho Kazuya para se tornar ainda mais poderoso.

Personalidade: Heihachi é um cara que está em busca de poder. No momento está atrás de seu filho para poder completar seus interesses pessoais.



Aparência: Heihachi tem um cabelo estranho que se parece com o do Palhaço Bozo, ele usa um *gi* tradicional preto ou então um terno com um sobretudo com pele de um carneiro.

Estilo: Karatê Mishima (Shotokan)

Escola: Professor Particular

Conceito: Lutador Em Busca de poder pessoal

Assinatura: Determinação

Atributos:

Força 5 Destreza 5 Vigor 5

Carisma 3 Manipulação 5 Aparência 3

Percepção 5 Inteligência 4 Raciocínio 5

Habilidades:

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

Antecedentes:

Aliados 2 , Apoio 4, Arena 4, Contatos 5, Empresário 5, Fama 3, Recursos 5, Staff 5

Técnicas:

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

Manobras Especiais:

Buffalo Punch, Double Hit Punch, Ducking Fierce, Hurricane Kick, Power Uppercut, Dragon Punch, Head Butt, Spinning Back Fist, Double Hit Kick, Foot Sweep, Throw, Head Butt Grab Attack, Take Down, Brain Craker, Pile Driver, Air Suplex, Suplex, Jump, Kippup, Hyper Tackle, Psychokinetic Channeling, Block And Grab, Cross Counter, Punch Defence, Kick Defence, Deflecting Punch, Zen No Mid

Combos:

Double Hit Punch – Power Uppercut – Power Uppercut

Double Hit Punch – Double Hit Punch – Buffalo Punch

Jump Forward – Foot Sweep – Dragon Punch
Fierce – Hurricane Kick – Foot Sweep
Bloqueio – Pile Driver – Foot Sweep
Movimento – Hyper tackle

Renome: Glória 9, Honra 4

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Agora que será o campeão o campeonato está pronto.

Agradecimentos a Fagner Vieira Stutzel, que começou com essa ideia e fez quase tudo, e a Eric Musashi Souza, pelas revisões.

Shotokan RPG Web Page: www.sfrpg.com.br/shotokan

“Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, não precisa temer resultado de cem batalhas. Se você se conhece, mas não conhece o inimigo, para cada vitória ganha sofrerá uma derrota. Se você não conhece nem o inimigo nem a si mesmo, perderá todas as batalhas...”

Law lendo um trecho da arte da guerra para seus alunos.