

Tekken 4

Os guerreiros secretos

Combot

História: Combot é um robô humanóide que Lee Chaolan colocou no Torneio do Rei do Punho de Ferro 4 como parte de seu plano para vencer.

Combot é diferente de qualquer robô humanóide desenvolvido até hoje. Apesar de ter as funções motoras básicas, uma poderosa função de IA permite a ele imitar perfeitamente qualquer movimento humano capturado no raio de seu sensor na cabeça. Com esta habilidade, Combot é capacitado para um vasto



espectro de aplicações desde cuidar de crianças, tomar conta de casa, serviços industriais e até atividades militares.

Personalidade: Você é uma versão única customizada para o combate corporal. De fato, seu desenvolvimento foi tão apressado que quase não pôde ser terminado em tempo para o Torneio.

Contudo, o time de desenvolvimento não teve o tempo suficiente para consertá-lo. Como resultado, uns poucos problemas permaneceram em seus subsistemas de memória quando o Torneio começou. Esses bugs não preveniram que você imitasse mais do que uma pessoa a cada vez que fosse carregado.

Aparência: Combot é um robô branco, com detalhes em azul e escritas em japonês.

Estilo: Variável, **Escola:** nenhuma, **Conceito:** Robô, **Assinatura:** Variável

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

Habilidades: Todas em nível 4

Antecedentes: Apoio 5 (Lee Chalo), Cibernético 5

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 0, Espada 5

Manobras Especiais: De acordo com o lutador emitado.

Combos: De acordo com o lutador emitado.

Renome: Glória 0, Honra 0

Energia 20 (Substitui Chi e Força de Vontade), Saúde 20

Jin Mishima

História: Brisbane, Austrália, uma cidade cheia de prédios, novos e velhos. Aninhada em meio a prédios altos desta cidade havia um pequeno dojô. Um jovem treinava lá, sua face coberta pelo gorro de sua jaqueta. Este jovem treinava lá silenciosamente...



... Este homem era Jin.

Dia após dia, Jin treinava na arte tradicional do Karatê. Desde a traição de Heihachi, Jin odiou tudo sobre si mesmo - sua linhagem Mishima, seu

estilo de luta, o gene Devil em seu sangue, tudo. Ele desaprendeu o estilo de luta Mishima-ryu graças ao treinamento com o mestre do dojô e dominou o karatê tradicional.

Um dia, Jin ouviu rumores que o Torneio Rei do Punho de Ferro 4 foi anunciado. Uma oportunidade única para exterminar o clã Mishima... Sem hesitação, Jin acentuou sua determinação de entrar no torneio.

Jin acertou o saco de areia com um chute bem acurado. O saco arrebentou violentamente, e a areia caiu para fora... Jin seguiu para o torneio, esperando acabar com Heihachi e seus asseclas assim como destruiu o saco de areia. E parece estar apto para isso - ou pelo menos assim pensa!

Personalidade: Queima em você o desejo de destruir a linhagem maligna dos Mishima - a linhagem de seu avô, Heihachi Mishima, e de seu pai, Kazuya. Você é sério, dedicado e com um grande senso de lealdade. Esse senso faz com que você seja bastante vingativo também. E isso faz você ainda continuar vivo!

Aparência: Jin tem um porte físico médio, utiliza o cabelo igual ao do seu pai Kazuya, se vestindo com roupas de cores escuras e uma jaqueta, com um gorro para poder esconder o rosto. Já no combate usa um gi branco e preto.

Estilo: Karatê (tradicional), **Escola:** Dojô da Austrália, **Conceito:** Lutador em busca de vingança, **Assinatura:** Faz um kata

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Interrogação 4, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 4, Liderança 2, condução 3, Furtividade 3, segurança 3, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 5

Antecedentes: Aliado 4, Contatos 4, Pacto 5, Recursos 3, Sensei 4

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Double Hit Kick, Slide Kick, Wounded Knee, Power Uppercut, Double Hit Punch, Throw, Pin, Improved Pin, Kick Defence, Punch Defence, Deflecting Punch, Psychokinetic Channeling

Combos: Double Hit Kick - Wounded Knee - Double Hit Kick

Double Hit Kick - Wounded Knee - Roundhouse

Punch Defence - Throw - Slide Kick

Kick Defence - Throw - Slide Kick

Throw - Slide Kick - Pin

Renome: Glória 7, Honra 9

Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20

Violet / Lee Chalo

História: Depois de trair Heihachi e ter se unido a Kazuya no Torneio do Rei do Punho de Ferro 2, Lee foi demitido da Mishima Zaibatsu.

Por algum tempo, pensamentos de vingança consumiram Lee. Eventualmente, ele percebeu que era inútil matar um velho que provavelmente tinha poucos anos sobrando em sua vida. Percebendo isso, Lee se distanciou das lutas e mudou-se para uma mansão nas Bahamas para levar uma vida solitária.

Lee se tornou um sócio "majoritário", de uma empresa, líder da manufatura de robôs humanoides. Aparentemente um lutador no passado, ele vivia agora uma vida quieta em uma mansão nas Bahamas. Cansado de seu estilo de vida, Lee decidiu entrar no Torneio.

Os executivos sócios de sua companhia vêem isso como uma mera diversão de um homem rico. Em qualquer evento, não existem



fraquezas no físico de Lee, forjado pelo estado e pelo equipamento de treinamento na arte.

Havia outro motivo para ele entrar no torneio. Lee acreditavam que ele poderia completar a arma de luta suprema baseado em sua busca de desenvolver humanoides avançados. Ele acredita em um mundo utópico onde humanoides inorgânicos poderiam fazer a vontade de seus mestres humanos.

Mas a onda da tecnologia no mundo favoreceu a biotecnologia. A Mishima Zaibatsu e Heihachi Mishima eram parte deste movimento, seguidores de um poder incalculável através de engenharia genética.

Lee acelerou o desenvolvimento de um protótipo humanoide para o torneio. Se o protótipo pudesse ser completado em tempo, ele poderia usar o torneio como um excelente campo de provas.



Um dia, ele descobriu uma enorme venda dos estoques da Corporação G. A intuição de Lee disse que algo estava acontecendo dentro da companhia. Sua intuição estava correta. Ele hackeou dentro da rede de computadores e acessou as comunicações corporativas internas. Lee soube que a Mishima Zaibatsu atacou a Corporação G e causou um dano significativo para suas fábricas.

Ele também soube que uma nova forma de vida que estava sob desenvolvimento da Mishima Zaibatsu poderia ser completada no próximo ano. Para poder completar esta forma de vida, contudo, faltava um componente crítico.

Estranhamente, um anúncio foi feito para o Torneio do Rei do Punho de Ferro 4 por volta da mesma época.

Personalidade: A sua paixão apagada por luta foi reaccesa com o anúncio do novo torneio junto com os seus ressentimentos contra o clã Mishima. Agora, você só quer poder vencer e se provar que é o melhor – além de poder realizar seus sonhos sobre os cibernéticos. Você é calmo, divertido e até mesmo irônico.

Aparência: Para poder prevenir que a Mishima Zaibatsu descubra sua verdadeira identidade, Lee se inscreveu no torneio com um nome falso. Como uma medida adicional para mascarar sua identidade.

Lee esta usando óculos escuros, com calças pretas e uma jaqueta violeta, e ele também pintou seu brilhante cabelo prata de roxo para completar seu disfarce.

Estilo: Kickboxing Ocidental, **Escola:** Particular, **Conceito:** Executivo, **Assinatura:** Chuta o ar

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 3, Liderança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Arena 2, Computador 4, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 2, Ciência 4

Antecedentes: Arena 2, contatos 4, Fama 3, Recursos 5

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Slide Kick, Double-Hit Kick, Flying Knee Thrust, Throw, Back Roll Throw, Suplex, Knee Basher, Double Hit Punch

Combos: Double Hit Kick - Double Hit Kick - Knee Basher

Double Hit Kick - Double Hit Kick - Roundhouse

Double Hit Punch - Double Hit Punch - Fierce

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 20

Kuma

História: Após perder para Paul Phoenix no último torneio, Kuma percebeu que ele tinha perdido o contato com suas raízes animais. Já que ele era o animal de Heihachi, ele não seria capaz de sentir o poder de seus instintos naturais, não importa o quanto ele treinasse. Determinado a reviver seus instintos selvagens, Kuma se treinou nas montanhas de Hokkaido (a ilha ao norte do Japão).



A vida selvagem era mais brutal do que qualquer treinamento que Kuma tinha passado com Heihachi. Apesar disso, Kuma continuou seu regime rígido porque ele queimava com o desejo de derrotar Paul. Seus esforços foram recompensados - suas habilidades melhoraram dramaticamente ao ponto dele desenvolver seus próprios ataques. Agora poderá se vingar!

Personalidade: Você é um urso com inteligência acima da média dos ursos que tem o hábito de assistir televisão. Nutre um desejo de vingança por Paul e entra no Torneio determinado a derrotá-lo.

Aparência: Kuma é um urso marrom que usa uma camisa vermelha e um tênis verde. É grande e assustador, além de ser muito parecido com humanos no jeito de ser.

Estilo: Luta Livre, **Escola:** Heihachi, **Conceito:** Urso, **Assinatura:** Levanta seus braços

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Luta às Cegas 3 Furtividade 3, Sobrevivência 3 Investigação 3

Antecedentes: Apoio 3, Empresário 3, Sensei 3

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Bear Hug, Double-Hit Punch, Buffalo Punch, Head Bite, Head Butt

Combos: Double Hit Punch - Double Hit Punch - Buffalo Punch
Bloqueio – Bear Hug – Head Bite

Renome: Glória 5, Honra 5
Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 20

Panda

História: Depois do ultimo Torneio, Panda acompanhou Xiaoyu de volta para o Colégio Mishima. Desde então, Panda gastou seus dias treinando com Xiaoyu. Em alguns dias, ela pensou (só um pouco) onde estaria Kuma, que havia desaparecido após o Torneio.



Um dia, dois anos depois do Torneio, Xiaoyu, perdida em pensamentos, falou pra Panda sobre o anúncio do Torneio do Rei do Punho de Ferro 4. Após ouvir as reclamações de Xiaoyu sobre o

Torneio e sobre a Mishima Zaibatsu, Panda decidiu se tornar mais uma vez a guarda-costas de Xiaoyu.

Personalidade: Você, assim como Kuma, tem uma inteligência fora do normal para ursos. Gosta muito de sua amiga Xiaoyu, além de ter uma atenção especial para com Kuma.

Aparência: É um urso panda tradicional, que usa uma bolsa verde e um laço de florzinha em seu pelo. Tem um jeito um pouco sutil e pacífico, refletindo sua dona.

Estilo: Luta Livre, **Escola:** nenhuma, **Conceito:** Guarda-costas, **Assinatura:** Levanta os braços

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Luta às Cegas 3 Furtividade 3, Sobrevivência 3 Investigação 3

Antecedentes: Apoio 3, Empresário 3, Sensei 3

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Bear Hug, Double Hit Punch, Buffalo Punch, Head Bite, Head Butt

Combos: Double Hit Punch - Double Hit Punch - Buffalo Punch
Bloqueio – Bear Hug – Head Bite

Renome: Glória 5, Honra 5

Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 20

Epílogo

Agradecimentos para Eric Souza por colocar o material na Home Page e fazer os retoques finais, para o grupo “Sábios Guerreiros” que ajudou a fazer um teste jogando uma pequena aventura da adaptação.

Contatos para dúvidas ou opiniões, ou ainda para fazer pedidos para futuras adaptações:

Fagner: ICQ n. ° 110775787

Shotokan RPG Web Page: eric_musashi@ig.com.br

“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 sofrera uma derrota. Se você não conhece nem o inimigo nem a si mesmo, perdera todas as batalhas...”

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