

# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG



# THE MASTERS FIGHTER

Escrito, editado, revisado e publicado por:

## INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, **The Master's Fighter** e criações originais de **Iago Amorim**.

Esse livro usa regras do jogo **Street Fighter: o jogo de RPG – Edição de Aniversário de 20 Anos**, e é indicado para ser usado em conjunto com esse livro.

Livro feito de fã para fã sem qualquer intuito de lucro pecuniário ou ganho indevido com a imagem ou marcas inclusas, os créditos são exclusivamente de seus donos.

<https://www.sfrpg.com.br/>

<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

<https://www.facebook.com/groups/136516189752260>

são a casa do **Street Fighter: o jogo de RPG**

**A distribuição desse livro em PDF é gratuita e a cobrança indevida deve ser notificada.**

# THE MASTERS FIGHTER

Em 1997, um título curioso chegou ao *PlayStation* no Japão: *The Master's Fighter*. Produzido pela sul-coreana UNICO, o jogo era uma adaptação do arcade *Master's Fury*, lançado dois anos antes. A ideia era simples: trazer para o console doméstico um torneio de guerreiros com estética inspirada em anime, oferecendo modos de luta variados, incluindo versus, história e até um "watch mode", em que o jogador podia apenas assistir às batalhas. Apesar de ter opções em inglês e japonês, nunca saiu oficialmente do mercado japonês, o que já limitava seu alcance.

A produção, no entanto, não conseguiu acompanhar o ritmo dos gigantes do gênero. Em 1997, o *PlayStation* já recebia títulos como *Tekken 3* e *Street Fighter Alpha 2*, que definiam padrões de jogabilidade e gráficos. *The Master's Fighter* ficou para trás: os personagens foram mal redimensionados, os controles eram lentos e imprecisos, e a sensação geral era de um jogo que imitava sem conseguir inovar. A crítica não perdoou, classificando-o como um dos mais fracos jogos de luta da plataforma.

A recepção negativa fez com que o título caísse rapidamente no esquecimento, lembrado apenas por colecionadores e curiosos que exploram os cantos obscuros da biblioteca do *PlayStation*. Hoje, *The Master's Fighter* é visto como uma peça de curiosidade histórica: um exemplo de como a explosão dos jogos de luta nos anos 90 também gerou experimentos malsucedidos, incapazes de competir com os clássicos que marcaram época.

torneio se torna, então, o palco onde diferentes histórias se cruzam, revelando a luta contra um império criminoso que ameaça dominar tudo.

Esse enredo dá ao jogo uma camada de narrativa que, embora simples, tenta diferenciar *The Master's Fighter* de outros títulos da época, colocando os combates dentro de um contexto de conspiração e resistência contra um vilão corporativo.

**Gamp (Tung Ga):** protetor da natureza que está atrás de seu filho sequestrado em revelia às suas ações contra a implantação da droga *Heartbeat* na sua região;

**Kang Te Kong (Kang Tae Kwon):** mestre idoso que teve seu irmão morto ao não ensinar segredos marciais a Kain Zahart;

**J (SYA KI):** mulher elegante que se infiltra na organização de Kain para encontrar pistas sobre seu irmão;

**Long Way (Tony Rung):** ator de filmes que quer inspiração;

**Mishel (Jane Isabelli):** agente federal que está atrás de pistas sobre o assassino de seu parceiro;

**T-660 (Sakato):** irmão de J que sofreu experimentos e foi transformado em máquina de matar.

**Takuya (Kang Pung):** campeão mundial de Tae Kwon Dô que tem o dojo da família tomado por Sakamoto e sua irmã levada;

## ENREDO

**Kain Zahart (Kill Ruki)**, um empresário poderoso que controla a cidade através de rotas de tráfico. Ele introduz no mercado uma droga chamada *Heartbeat*, vendida como algo lucrativo e eficiente, mas que na verdade serve para consolidar seu domínio sobre a população e aumentar sua influência.

Kain não atua sozinho. Ele conta com o auxílio de figuras sombrias e perigosas:

**Azari Witz (Abdul Jaba):** mercenário brutal e leal;

**Bill Gardes (Pearl Jack):** líder de gangue de motoqueiros;

**Mr. Death (Mr. Daeth):** assassino implacável que funciona como seu guarda costas.

**Tatsonuke Sakamoto (Sakamoto):** mestre das artes marciais orientais;

Os lutadores que participam do torneio não estão apenas em busca de glória pessoal. Cada um deles tem uma motivação para enfrentar Kain e seus aliados, seja vingança, justiça ou sobrevivência. O

## THE MASTER'S FURY

A versão anterior, e mais bem feita, do jogo se chama *The Master's Fury*, foi lançada somente para os arcades e conta com o mesmo elenco, porém, com outros nomes (demonstrados entre parênteses). Uma diferença também está na capacidade dos lutadores, com pulos muito mais acrobáticos e poderes mais exagerados. Caso o Narrador prefira essa versão dos personagens, deve levar em conta as mesmas fichas, mas aumentar a importância dos lutadores no mundo de jogo, pois eles serão levados muito mais à sério com essas habilidades. Possivelmente, sendo considerados os próximos Guerreiros Mundiais.

# AZARL WITZ

Azarl é um militar kwaitiano que ama estar em conflito, fazendo de tudo para prolongar uma guerra. Ele é leal à Kain Zahad desde quando serviu sob seu comando no Oriente Médio e foi quem assassinou os pais de Takuya e quem sabe do paradeiro das pessoas opositoras ao "Heartbeat" sequestradas por Kain. Azarl sabe que, enquanto Kain tiver dinheiro, ele tem emprego. Mesmo assim, não gosta muito de atuar ao lado de Sakamoto.

## LEMA

"Eu senti uma picada? Deve ter sido o mosquito que eu acabei de matar."



**Aparência:** Você mantém seu corpo firme para sempre ser bem sucedido em suas missões, além de treinar muito para melhorar suas técnicas. Você costuma ser visto de óculos escuros e regata com calça militar camuflada, o que dá imponência em seus 1,89 m e 89 kg.

**Interpretando:** Você é objetivo, bélico e ama o combate como ama a própria vida e é leal à Kain e ao dinheiro do chefe do crime, sem medir esforços para agradar ao patrão.

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	6	8	4
Strong	4	10	4
Fierce	3	12	3
<b>Chute:</b> Short	5	6	4
Forward	4	8	3
Roundhouse	3	10	3
<b>Apresamento</b>	4	6	Um
<b>Bloqueio</b>	8	(-7 Abs)	—
<b>Movimento</b>	7	—	6
Foot Sweep	2	9	2
Jump	7	—	4
Kippup	-1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	3	12	Um
Throw	2	8	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Criminal Upper	3	13 (1 Chi)	Um
Double-Hit Kick	3	8	3
Fireball	2	9	Nenhum
Flying Punch	2	11* (1Fv)	9
Hyper Fist	5	9/9/9 (1Fv)	Um
Spin. Back Fist	3	11	3
Yoga Teleport	6	— (2 Chi)	9

\*Diminui Vigor pela metade se atacar por trás, H-1.

**Combos:** Hyper Fist para Criminal Upper (Dizzy); Forward par Forward;

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Azarl Witz

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Ler Drit

**Escola:** Profissional

**Equipe:**

**Time:** Aqui.

**Conceito:** Mercenário

**Assinatura:** Abre os braços

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●●○.○○○	<b>Carisma</b>	●○○○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●○.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●●●○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●●●○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●●○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	○○○○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	○○○○○.○
<b>Instrução</b>	●●●○○.○	<b>Condução</b>	●●●○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●●●○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●○○.○	<b>Disfarce</b>	●●○○○.○	<b>Computador</b>	○○○○○.○
<b>Manha</b>	●●●○○.○	<b>Furtividade</b>	●●●○○.○	<b>Direito</b>	○○○○○.○
<b>Lábia</b>	○○○○○.○	<b>Liderança</b>	●●●●○.○	<b>Estilos</b>	○○○○○.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	○○○○○.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●●○○.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	●●●●○.○
<b>Perspicácia</b>	●●○○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●●●○○.○	<b>Medicina</b>	●●●○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●●●●○.○	<b>Mistérios</b>	○○○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TECNICAS	
<b>Apoio</b>	●●●●●	<b>Apresamento</b>	●●○○○.○○
<b>Contatos</b>	●●○○○	<b>Bloqueio</b>	●●○○○.○○
<b>Fama</b>	●●●○○	<b>Chute</b>	●●○○○.○○
<b>Recursos</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●●○.○○
	○○○○○	<b>Foco</b>	●●●●○.○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●●○.○○
	○○○○○	<b>Armas de Fogo</b>	●●●●○.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Criminal Upper; Double-Hit Kick; Fireball;  
 Flying Punch; Foot Sweep; Hyper Fist;  
 Jump; Spinning Back Fist; Throw;  
 Yoga Teleporte;

## RENOME

**Glória**  
 ●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

**Honra**  
 ●○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre

**Posto:** 7

**Situação Atual**

Vitórias: 29  
 Derrotas: 1  
 Empates: 1  
 KO'S: 25  
 Lutas: 31

## CHI

●○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

**FORÇA DE VONTADE**  
 ●●●●○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

## SAÚDE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:**

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# BILL GARDES

Bill comanda a gangue Cool Bikers e empunhava medo em todos, até que foi esmagado por Kain Zahart e passou a ser seu subordinado ao perceber que podia lucrar com isso. Apesar de não confiar em Kain, ele pensa ser seu braço direito, pois é sempre requisitado para missões urbanas. Ele é o responsável pelo sequestro do filho de Gamp a mando de Kain e o trouxeram para os EUA.

## LEMA

“Se eu te socasse com tudo que eu tenho, sua cabeça teria saído”

**Aparência:** Você tem 28 anos e é imenso, com seus 2,10 m e 150 kg distribuídos em braços e pernas musculosos, mas com uma enorme barriga de chopp. Você sempre é visto com roupas de motociclista e acompanhado de sua gangue.

**Interpretando:** Sua vida é simples e prática. Você gosta de motos e bebidas, não se interessando por coisas intelectuais.



## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	5	9	4
Strong	3	11	4
Fierce	2	13	3
<b>Chute:</b> Short	4	10	4
Forward	3	12	3
Roundhouse	1	14	3
<b>Apresamento</b>	3	10	Um
<b>Bloqueio</b>	7	(-10 Abs)	—
<b>Movimento</b>	6	—	7
Jump	6	—	4
Power Uppercut	2	13	Um
Throw	1	12	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Buffalo Punch	1	15	Um
Head Butt	3	13	2
Head Butt Hold	2	13	Um
Jump. Sh. Butt	3	13	3
Kn.Spinebreaker	1	14	Um
Pile Driver	1	14	Um
Power Stomp	1	14/12	Um

**Combos:** Bloqueio para Buffalo Punch (Dizzy); Throw para Jumping Shoulder Butt (Dizzy); Short para Power Stomp;

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Bill Gardes

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Luta Livre

**Escola:** Ruas

**Equipe:**

**Time:**

**Conceito:** Motociclista

**Assinatura:** Encarada

## ATRIBUTOS

### FÍSICOS

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

### SOCIAIS

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

### MENTAIS

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

## HABILIDADES

### TALENTOS

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

### PERÍCIAS

**Apostar** ○○○○○○●  
**Condução** ●●●○○○●  
**Demolição** ○○○○○○●  
**Disfarce** ○○○○○○●  
**Furtividade** ○○○○○○●  
**Liderança** ●●●○○○●  
**Luta às Cegas** ○○○○○○●  
**Publicidade** ○○○○○○●  
**Reparos** ●●○○○○○●  
**Segurança** ●●○○○○○●  
**Sobrevivência** ●●○○○○○●

### CONHECIMENTOS

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

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**Apoio** ●●●●●●  
**Arena** ●○○○○○  
**Contatos** ●●○○○  
**Fama** ●●○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○

### TECNICAS

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

### MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch; Head Butt; Head Butt Hold;  
 Jump; Jumping Shoulder Butt; Pile Driver;  
 Power Stomp; Power Uppercut; Throw

### RENOME

**Glória**  
 ●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□  
**Honra**  
 ●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre

**Posto:** 7

**Situação Atual**

Vitórias: 26  
 Derrotas: 2  
 Empates: 2  
 KO'S: 22  
 Lutas: 30

### CHI

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### SAÚDE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:**

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# GAMP

Gamp sempre viveu uma vida pacata no Quênia, preservando os animais e cultuando os deuses que lhe davam forças para suas artes marciais. Porém, a droga "He-artbeat" apareceu e ameaçou a paz do lugar, obrigando Gump a usar força contra a organização criminosa por detrás da droga. Em consequência, seu filho Forez, foi levado como refém.

Após três dias interrogando um capanga capturado, Gamp descobriu que seu filho foi levado para os EUA. Gamp, então, pediu proteção e poder aos deuses e partiu para resgatar seu filho.

## LEMA

"O poder de Deus é o combustível para os poderes"

**Aparência:** Você é um negro de 38 anos com um corpo forte em seus 1,98 m e 95 kg que impões respeito por onde passa. Você prefere usar roupas casuais como sua costumeira uma regata e calças jeans, mesmo em suas lutas

**Interpretando:** Você é um protetor da natureza, luta apenas para desenvolver seu elo natural e glorificar seus deuses.



## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	5	7	3
Strong	3	9	3
Fierce	2	11	2
<b>Chute:</b> Short	4	8	3
Forward	3	10	2
Roundhouse	1	12	2
<b>Apresamento</b>	3	8	Um
<b>Bloqueio</b>	7	(-9 Abs)	—
<b>Movimento</b>	6	—	6
Foot Sweep	1	11	5
Jump	6	—	3
Kippup	-1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	2	11	Um
Throw	1	10	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Fireball	0	8 (1 Chi)	Nenhum
Flying Body Spear	3	11 (1 Fv)	4
Flying Fireball	0	8 (1Chi/1Fv)	3
God Invocation	0	16 (2Chi)	—
Scissor Kick	3	8/8 (1 Fv)	6
Sp.Back Fist	2	10	4
Suplex	3	10	Um

**Combos:** Scissor Kick para Scissor Kick (Dizzy); Throw para God Invocation;

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Gamp  
**Jogador:**  
**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Kabaddi (JKD)  
**Escola:** Professor particular  
**Equipe:**

**Time:**  
**Conceito:** Ativista  
**Assinatura:** Prece

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●●●.○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●●●.○○○
<b>Destreza</b>	●●●○○.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●●●○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	●●○○○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	●○○○○.○
<b>Instrução</b>	●○○○○.○	<b>Condução</b>	●○○○○.○	<b>Ciências</b>	●●○○○.○
<b>Interrogação</b>	○○○○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●●○.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	○○○○○.○
<b>Manha</b>	●●○○○.○	<b>Furtividade</b>	●●○○○.○	<b>Direito</b>	●●○○○.○
<b>Lábia</b>	●●○○○.○	<b>Liderança</b>	○○○○○.○	<b>Estilos</b>	●●○○○.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	●●○○○.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●●○○.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	●●○○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●●○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●○○○○.○	<b>Medicina</b>	●●○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●●○○○.○	<b>Mistérios</b>	●○○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TÉCNICAS	
<b>Apoio</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	●●●○○.○○○
<b>Contatos</b>	●●○○○	<b>Bloqueio</b>	●●●●○.○○○
<b>Fama</b>	●○○○○	<b>Chute</b>	●●●○○.○○○
<b>Recursos</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●●○○.○○○
	○○○○○	<b>Foco</b>	●●●●○.○○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●○○.○○○
	○○○○○		○○○○○.○○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Fireball; Flying Body Spear;  
 Flying Fireball; Foot Sweep; God Invocation;  
 Jump; Kippup; Power Uppercut; Scissor Kick;  
 Spinning Back Fist; Throw; Suplex.

## RENOME

<b>Glória</b>	●●●●●○○○○○
	□□□□□□□□
<b>Honra</b>	●●●●●○○○○○
	□□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre  
**Posto:** 7  
**Situação Atual**

Vitórias: 31  
 Derrotas: 1  
 Empates: 1  
 KO'S: 26  
 Lutas: 33

## CHI

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□

## FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□

## SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:** \_\_\_\_\_

**Equipamentos:** \_\_\_\_\_

**Notas:** \_\_\_\_\_

**Experiência:** \_\_\_\_\_



Texto. J é uma australiana que, na Tailândia, é uma importante executiva da organização que vende "Heartbeat" e, com ao lado de Kain Zahart, gere uma organização de poder tão grandes que nem mesmo o governo consegue igualá-los. No entanto, ela sempre se preocupou porque seu irmão mais novo e único familiar imediato, Randy, lhe disse para desistir.

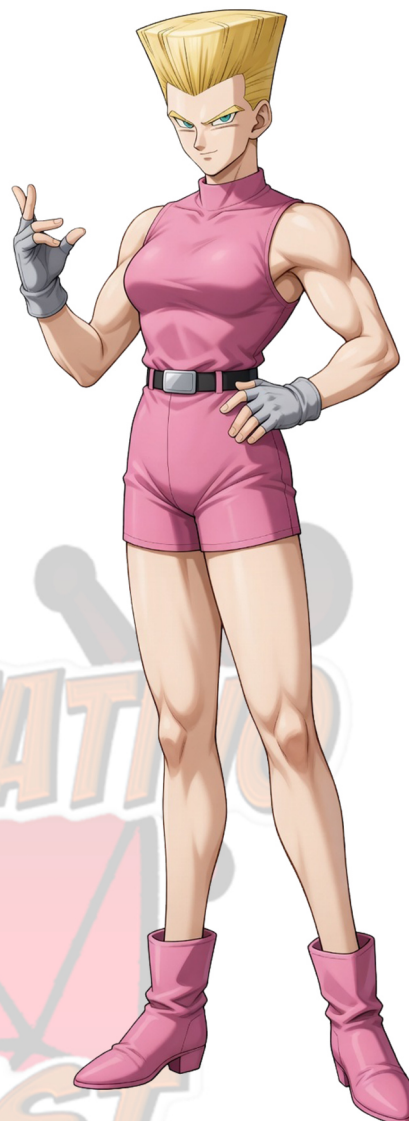
Algum tempo depois, as intenções de Randy o levaram a ser colocado em prisão domiciliar por Kain, e J não teve escolha a não ser continuar contrabandeando "Heartbeat" com Kain. Se ela tiver a chance, ela resgatará o irmão e viver tranquilamente com ele na Austrália.

### LEMA

"Como se sentes perdendo para uma mulher?"

**Aparência:** Você é uma mulher de porte atlético com seus 1,88 m 69 Kg. Você é sempre vista com roupas caras e curtas que evidenciem suas pernas e facilitem seus chutes. Você cultua um peculiar corte de cabelo, alto e plano no topo, que a faz parecer mais alta do que realmente é.

**Interpretando:** Você faz o que for preciso para sobreviver e se manter com uma boa vida. Não se importa com as vítimas de seus atos e se preocupa apenas com sua própria família, que se resume a seu irmão Randv.



#### Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	8	5
Strong	5	10	5
Fierce	4	12	4
<b>Chute:</b> Short	6	9	5
Forward	5	11	4
Roundhouse	3	13	4
<b>Apresamento</b>	5	7	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-7 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	8
Jump	8	—	5
Kippup	-1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	4	12	Um
Throw	3	9	Um

#### Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Criminal Upper	2	10 (1 Chi)	Um
Dragon Punch	5	15 (1 Fv)	3
Handstand Kick	4	13	3
Hurricane Kick	5	8 (1 Fv)	4

**Combos:** Hurricane Kick para Hurricane Kick para Hurricane Kick (Dizzy). Dragon Punch para Dragon Punch para Dragon Punch (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** J  
**Jogador:**  
**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Karatê Shotokan  
**Escola:** Professor particular  
**Equipe:**

**Time:**  
**Conceito:** Executiva  
**Assinatura:** Elegância

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●●○.○○○	<b>Carisma</b>	●●●●○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●●○○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●○.○○○	<b>Aparência</b>	●●●○○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●○○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	●●●○○.○	<b>Apostar</b>	●○○○○.○	<b>Arena</b>	○○○○○.○
<b>Instrução</b>	○○○○○.○	<b>Condução</b>	●○○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●○○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●○○○.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	●●○○○.○
<b>Manha</b>	●●●○○.○	<b>Furtividade</b>	○○○○○.○	<b>Direito</b>	●○○○○.○
<b>Lábia</b>	●●●○○.○	<b>Liderança</b>	●●●○○.○	<b>Estilos</b>	●○○○○.○
<b>Procurar</b>	●○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	○○○○○.○	<b>Finanças</b>	●●●○○.○
<b>Prontidão</b>	●●○○○.○	<b>Publicidade</b>	●●○○○.○	<b>Investigação</b>	●●●○○.○
<b>Perspicácia</b>	●○○○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●○○○○.○	<b>Medicina</b>	○○○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	○○○○○.○	<b>Mistérios</b>	●○○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TÉCNICAS	
<b>Aliado</b>	●○○○○	<b>Apresamento</b>	●●●○○.○○
<b>Apoio</b>	●●●●●	<b>Bloqueio</b>	●●●○○.○○
<b>Contatos</b>	●●○○○	<b>Chute</b>	●●●●●.○
<b>Recursos</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●●●.○○
	○○○○○	<b>Foco</b>	●●●○○.○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●●●.○○
	○○○○○		○○○○○.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Criminal Upper; Dragon Punch; Handstand Kick;  
 Hurricane Kick; Jump; Kippup; Power Uppercut;  
 Throw.

## RENOME

**Glória**  
 ●●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

**Honra**  
 ●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre  
**Posto:** 7  
**Situação Atual**

Vitórias: 28  
 Derrotas: 1  
 Empates: 1  
 KO'S: 28  
 Lutas: 31

## CHI

●●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

## FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

## SAÚDE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:** Inglês e Chinês.

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# KAIN ZAHART

Kain é um americano com muito recurso financeiro e fome de poder. Ele tem usado guerras no Oriente Médio para testar e desenvolver mais ainda seu poderio paramilitar e influência vendendo armas para ambos os lados de um conflito. A mais nova empreitada é a droga "Heartbeat", que tem sido um sucesso por muitos países do oriente e tem começado a ganhar força nos EUA.

## LEMA

"Não faço negócios com fracotes!"

**Interpretando:** Você visa o poder acima de tudo e sabe que apenas o dinheiro não o mantém no topo, logo não medirá esforços para alcançar um objetivo, mesmo que para isso tenha que abster-se de escrúpulos. Você prefere contratar soldados de elite para tratar de assuntos menores, por isso, pouco sabe sobre os assassinatos ou vítimas de suas ordens

**Aparência:** Você é exuberante com sua riqueza. Sempre vestido com roupas caras e evidenciando seus recursos em seu luxo diário. Você gosta de manter seus cabelos longos e físico perfeito em seus imponentes 1,90 m e 80 kg no auge de seus 40 anos, tal qual suas impecáveis roupas.



## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	8	4
Strong	5	10	4
Fierce	4	12	3
<b>Chute:</b> Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
<b>Apresamento</b>	5	9	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-9 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	7
Foot Sweep	3	12	2
Jump	6	—	4
Kippup	-1 em Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	4	12	Um
Throw	3	11	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Back Roll Throw	3	13	Um
Dragon Claws	3	12/11 (2Fv)	4
Dragon Punch	5	15	2
Energy Ball	4	10 (1Chi)	—
Shadow Kick	5	13 (1Chi)	6
Slide Kick	4	12	5

**Combos:** Dragon Punch para Dragon Claws (Dizzy); Strong para Forward para Dragon Claws (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Kain Zahart

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Karatê Shotokan

**Escola:** Professor partiuar

**Equipe:**

**Time:**

**Conceito:** Executivo tirano

**Assinatura:** Ego

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●●●.○○○	<b>Carisma</b>	●●○○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●●○.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●●●○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●●●○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●●○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	●●●●●.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	●●○○○.○
<b>Instrução</b>	○○○○○.○	<b>Condução</b>	●●○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●●○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●○○.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	●●○○○.○
<b>Manha</b>	●●●○○.○	<b>Furtividade</b>	○○○○○.○	<b>Direito</b>	●●●○○.○
<b>Lábia</b>	●●●○○.○	<b>Liderança</b>	●●●○○.○	<b>Estilos</b>	●●●○○.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	○○○○○.○	<b>Finanças</b>	●●●○○.○
<b>Prontidão</b>	●●●○○.○	<b>Publicidade</b>	●●●○○.○	<b>Investigação</b>	○○○○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●●○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	○○○○○.○	<b>Medicina</b>	●○○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	○○○○○.○	<b>Mistérios</b>	●●○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TECNICAS	
<b>Aliados</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●●●○○.○○
<b>Apoio</b>	●●●●●	<b>Bloqueio</b>	●●●○○.○○
<b>Arena</b>	●●●○○	<b>Chute</b>	●●●○○.○○
<b>Contatos</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●○○.○○
<b>Recursos</b>	●●●●●	<b>Foco</b>	●●●○○.○○
<b>Staff</b>	●●●○○	<b>Soco</b>	●●●○○.○○
	○○○○○		○○○○○.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Back Roll Throw, Dragon Claws, Dragon Punch  
Energy Ball, Foot Sweep, Jump, Kippup,  
Power Uppercut, Shadow Kick, Slide Kick  
Throw

## RENOME

<b>Glória</b>	●●●●●●●●●●
	□□□□□□□□□□
<b>Honra</b>	●●●●●●●●●●
	□□□□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre

**Posto:** 10

**Situação Atual**

Vitórias: 64  
Derrotas: 0  
Empates: 2  
KO'S: 49  
Lutas: 66

## CHI

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

## FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

## SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:** Inglês e Coreano

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# KANG TE KONG

Kang nasceu na Coréia e adotou Takuya quando este perdeu seus pais. Ele notou que Takuya tinha recebido as bênçãos do deus Ti Shaw e o treinou. Após anos, quando Takuya já estava adulto, Kang entendeu que seu pupilo teve problemas e partiu para uma jornada pessoal. Porém, um mês depois, Ti-on Lee, o rival de Kang foi morto e ele descobriu que essa morte e a jornada de seu pupilo estavam ligados à uma organização criminosa.

Kang partiu para os EUA para resolver a situação e descobrir os segredos malignos por trás dos atos criminosos.

## LEMA

“Eu ainda estou ativo”



**Interpretando:** Você mantém a plenitude e a perspicácia de quem já viveu muito, deixando toda a violência para seus golpes nas lutas que a vida ainda teima em trazer.

**Aparência:** Kang já é idoso, entre 80 e 90 anos (nem ele lembra), e baixinho, com apenas 1,51 m de altura. Ele mantém as vestes e o estilo clássico de mestres de artes marciais com barbas longas e brancas.

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	6	4
Strong	5	8	4
Fierce	4	10	3
<b>Chute:</b> Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
<b>Apresamento</b>	5	7	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-9 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	7
Foot Sweep	3	11	2
Jump	8	—	4
Kippup	-1 em Velocidade pós Knockdown		
Power Uppercut	4	10	Um
Throw	3	9	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Back Roll Thow	4	11	Um
Double-Hit Punch	4	7/7	3
Handstand Kick	4	12	2
Head Butt Hold	4	10	Um
Fireball	3	11	—
Flash Kick	4	15 (1Fv)	—
Rolling Attack	5	10 (1Fv)	8

**Combos:** Double-Hit Punch para Flash Kick (Dizzy); Forward para Forward para Forward (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Kang te Kong

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Wu Shu

**Escola:** Aqui.

**Equipe:** Aqui.

**Time:**

**Conceito:** Mestre Sábio

**Assinatura:** Serenidade

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●○○.○○○	<b>Carisma</b>	●●●●●.○○○	<b>Percepção</b>	●●●●●.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●●●●.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●○○○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●●●.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	○○○○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	●●●○○.○
<b>Instrução</b>	●●●●●.○	<b>Condução</b>	○○○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●○○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●●●.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	○○○○○.○
<b>Manha</b>	●○○○○.○	<b>Furtividade</b>	●●●●●.○	<b>Direito</b>	○○○○○.○
<b>Lábia</b>	●○○○○.○	<b>Liderança</b>	○○○○○.○	<b>Estilos</b>	●●●●●.○
<b>Procurar</b>	●●●○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	●●●●●.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●●●●.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	○○○○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●●●●.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	○○○○○.○	<b>Medicina</b>	●●○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●○○○○.○	<b>Mistérios</b>	●●●●○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TÉCNICAS	
<b>Aliados</b>	●●○○○	<b>Apresamento</b>	●●●●○.○○
<b>Arena</b>	●●●●●	<b>Bloqueio</b>	●●●●●.○○
<b>Contato</b>	●●○○○	<b>Chute</b>	●●●●●.○○
<b>Fama</b>	●●●●○	<b>Esportes</b>	●●●●○.○○
<b>Recursos</b>	●●○○○	<b>Foco</b>	●●●●○.○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●●○.○○
	○○○○○		○○○○○.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Back Roll Thow, Double-Hit Punch, Foot Sweep, Fireball, Flash Kick, Jump, Kippup, Handstand Kick, Head Butt Hold, Power Uppercut, Rolling Attack, Throw

## RENOME

<b>Glória</b>	●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□
<b>Honra</b>	●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□

**Divisão:** Tradicional

**Posto:** 10

**Situação Atual**

Vitórias: 130  
Derrotas: 3  
Empates: 2  
KO'S: 102  
Lutas: 135

## CHI

●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□
------------	------------

## FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□
------------	------------

## SAÚDE

●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□
------------	------------

## DETALHES

**Idiomas:** Coreano e chinês

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# LONG WAY

Ron Vei aprimorou suas artes marciais com Takuya, após treinar sozinho assistindo a filmes de kung fu, e conseguiu entrar e vencer um torneio de Kung Fu, onde foi reconhecido pela sua habilidade e conseguiu um papel em um filme de artes marciais.

Enquanto curtia seus primeiros momentos de fama, e passava a ser chamado por seu nome artístico de Long Way, Ron descobriu que os meninos que assistiram a seus filmes, estavam ficando viciados em algo chamado "Heartbeat". Desconfiado, Ron investiga a situação pessoalmente e descobre uma grande organização por trás da droga, sendo a mesma que, momentos depois, sequestraria a irmã de Takuya, obrigando Ron a tomar parte pessoal.



## LEMA

"Eu ainda estou ativo"

**Aparência:** Você é jovem e seus 23 anos te dão uma forma física perfeita, a qual você gosta de demonstrar lutando sem camisas. Você gosta do movimento que a faixa na cabeça faz.

**Interpretando:** Você prima por justiça em suas atitudes e não hesita em usar suas artes marciais para fazê-la.

### Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	7	4
Strong	5	9	4
Fierce	4	11	3
<b>Chute:</b> Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
<b>Apresamento</b>	5	6	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-6 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	7
Foot Sweep	3	11	2
Jump	8	—	4
Kippup	-1 na velocidade	Pós Knockdown	
Power Uppercut	4	11	Um
Throw	3	+2	Um

### Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Back Roll Throw	3	10	Um
Burst Strike	1 (2 Chi)	8 (3x)	Nenhum
Double-Hit Punch	4	8 (2x)	3
Drop Kick	4	11	Um
Flash Kick	4	15 (1Chi1Fv)	—
Fireball	1	9 (1 Chi)	Um
Triple Strike	3	8/8/9	—
Wall Spring;	7	—	4/6

**Combos:** Triple Strike para Elbow Smash para Flash Kick (Dizzy). Double-Hit Punch para Burst Strike;.

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Long Way

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Wu Shu

**Escola:** Filmes

**Equipe:**

**Time:**

**Conceito:** Ator

**Assinatura:** Concentração

## ATRIBUTOS

### FÍSICOS

**Força** ●●●●○.○○○  
**Destreza** ●●●●●.○○○  
**Vigor** ●●●●○.○○○

### SOCIAIS

**Carisma** ●●●●●.○○○  
**Manipulação** ●○○○○.○○○  
**Aparência** ●●●●●.○○○

### MENTAIS

**Percepção** ●●●○○.○○○  
**Inteligência** ●●●○○.○○○  
**Raciocínio** ●●●○○.○○○

## HABILIDADES

### TALENTOS

**Administrar** ○○○○○.○  
**Instrução** ○○○○○.○  
**Interrogação** ●●○○○.○  
**Intimidação** ○○○○○.○  
**Manha** ○○○○○.○  
**Lábia** ●●●●●.○  
**Procurar** ○○○○○.○  
**Prontidão** ●●●●○.○  
**Perspicácia** ●●●●○.○  
 ○○○○○.○

### PERÍCIAS

**Apostar** ○○○○○.○  
**Condução** ○○○○○.○  
**Demolição** ○○○○○.○  
**Disfarce** ●●●○○.○  
**Furtividade** ●●○○○.○  
**Liderança** ○○○○○.○  
**Luta às Cegas** ●●○○○.○  
**Publicidade** ●○○○○.○  
**Reparos** ○○○○○.○  
**Segurança** ○○○○○.○  
**Sobrevivência** ○○○○○.○

### CONHECIMENTOS

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

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**Aliado** ●○○○○  
**Fama** ●●●○○  
**Sensei** ●●●○○  
**Recursos** ●●●○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### TECNICAS

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

### MANOBRAS ESPECIAIS

Back Roll Throw; Burst Strike;  
 Double-Hit Punch; Drop Kick; Flash Kick;  
 Fireball; Foot Sweep; Jump; Kippup;  
 Power Uppercut; Throw; Triple Striek;  
 Wall Spring;

### RENOME

**Glória**  
 ●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

### Honra

●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre

**Posto:** 7

**Situação Atual**

Vitórias: 28  
 Derrotas: 1  
 Empates: 1  
 KO'S: 23  
 Lutas: 30

### CHI

●●●●●●●●○○  
 □□□□□□□□

### FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

### SAÚDE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:** Chinês e Inglês

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# MISHELL

Membro das Forças Especiais da França e começou uma investigação profunda contra uma organização misteriosa que vendia a droga conhecida como "Heartbeat". Um dia, seu parceiro de vida e profissão estava na cola dos bandidos, mas foi descoberto, e Mishell teve tempo apenas de resgata-lo à beira da morte e ter seu pingente como lembrança afetiva.

Afastada da investigação, Mishell toma parte pessoal contra a organização e parte para os EUA descobrir quem matou seu companheiro Jean.

## LEMA

"O que? Eu mal acabei de começar e você já está acabado? Francamente, eu desejo que você tente com mais vontade. Meus punhos são fortes não são?"

**Aparência:** Mishell é uma bela moça de 18 anos de idade muito dedicada ao trabalho de investigadora da polícia francesa. Ela mantém seu corpo magro e sua aparência jovial para enganar seus inimigos.

**Interpretando:** Mishell está com a cabeça cheia por sua vingança, mas é uma jovem dedicada ao trabalho e muito atenta quando entra em investigação.



## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	6	4
Strong	5	8	4
Fierce	4	10	3
<b>Chute:</b> Short	6	7	4
Forward	5	9	3
Roundhouse	3	11	3
<b>Apresamento</b>	5	4	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-7 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	8
Foot Sweep	3	10	2
Jump	8	—	5
Kippup	-1 na velocidade	Pós <i>Knockdown</i>	
Power Uppercut	4	10	Um
Throw	3	6	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Ax Kick	4	11	2
Dragon Punch	5	13 (1 Fv)	2
Fireball	2	10 (1 Chi)	—
Flying Fireball	2	10 (1 Chi/1Fv)	—
Fly. Knee Trust	6	9 (1 Fv)	5
Fly. Trust Kick	5	13 (1 Fv)	2
Imp. Fireball	3	12 (1 Chi)	—
Slide Kick	4	10	5

**Combos:** Slide Kick para Slide Kick; Flying Knee Trust para Slide Kick para Flying Trust Kick (Dizzy); Bloqueio para Improved Fireball (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Mishell  
**Jogador:**  
**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** KaratÊ Shotokan  
**Escola:** Forças Especiais  
**Equipe:**

**Time:**  
**Conceito:** Investigadora  
**Assinatura:** Aqui.

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●○○.○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.○○○	<b>Manipulação</b>	●●○○○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●●○○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●●○○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●○○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	○○○○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	○○○○○.○
<b>Instrução</b>	○○○○○.○	<b>Condução</b>	●●○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●○○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	○○○○○.○	<b>Disfarce</b>	●○○○○.○	<b>Computador</b>	●●○○○.○
<b>Manha</b>	●●○○○.○	<b>Furtividade</b>	●●●○○.○	<b>Direito</b>	●○○○○.○
<b>Lábia</b>	●●○○○.○	<b>Liderança</b>	●●○○○.○	<b>Estilos</b>	●●○○○.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	●●○○○.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●○○○.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	●●●○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●○○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●●○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●●○○○.○	<b>Medicina</b>	●○○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●●○○○.○	<b>Mistérios</b>	○○○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TECNICAS	
<b>Apoio</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	●○○○○.○○
<b>Arena</b>	●●○○○	<b>Bloqueio</b>	●●○○○.○○
<b>Contatos</b>	●●○○○	<b>Chute</b>	●●●○○.○○
<b>Recursos</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●○○.○○
	○○○○○	<b>Foco</b>	●●●○○.○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●○○.○○
	○○○○○		○○○○○.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Ax Kick; Dragon Punch; Fireball; Foot Sweep;  
 Flying Fireball; Flying Knee Trust;  
 Flying Trust Kick; Improved Fireball; Jump;  
 Kippup; Power Uppercut; Slide Kick, Throw;

## RENOME

<b>Glória</b>	●●●●●○○○○○
	□□□□□□□□
<b>Honra</b>	●●●●●○○○○○
	□□□□□□□□

**: Estilo Livre**  
**Posto: 7**  
**Situação Atual**

Vitórias: 30  
 Derrotas: 2  
 Empates: 1  
 KO'S: 26  
 Lutas: 33

## CHI

●●●●●●●●○
□□□□□□□□

## FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●
□□□□□□□□

## SAÚDE

●●●●●●●●●
□□□□□□□□

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:** Francês e Inglês

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# MR. DEATH

Embora esteja atualmente subordinado à Kain Zahart, Mr. Death, como é conhecido este homem de passado e origem desconhecidos, age por vontade própria, pois sabe que alguém que queira ameaçá-lo deve ser do nível de Kang Te Kong ou superior. Entretanto, ele respeita alguns lutadores, como Takuya, que tem um estilo de luta muito parecido com o seu.

Um dos poucos erros na vida de Mr. Death foi ser visto por Mishell quando assassinou seu parceiro Jean e sabe que precisa eliminar as evidências de seu crime.

## LEMA

“O que? Eu mal acabei.”

**Interpretando:** Mr. Death age por vontade própria e tem obedecido às ordens de Kain apenas por lucrar e ter oportunidade de assassinar oponentes interessantes.

**Aparência:** Mr. Death tem uma aparência e estilo parecidos com Takuya, porém, deve estar com pouco mais de 50 anos. Ele gosta de usar seu kimono de luta quando realiza seus assassinatos e está sempre em busca de oponentes de luta valorosos.



## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	9	5
Strong	5	11	5
Fierce	4	12	4
<b>Chute:</b> Short	6	10	5
Forward	5	12	4
Roundhouse	3	14	4
<b>Apresamento</b>	5	8	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-8 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	8
Foot Sweep	3	13	3
Jump	8	—	5
Kippup	-1 na velocidade	Pós <i>Knockdown</i>	
Power Uppercut	4	13	Um
Throw	3	10	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Dive Kick	5	12	4
Div. Storm Kick	3	10/10/10	7
Fireball	2	12 (1 Chi)	—
Ice Blast	2	13 (2 Chi)	—
Impr. Fireball	3	14 (1 Chi)	—
Kick Defense	9	(12/6 Abs)	—
Repe. Fireball	2	10 (2 Chi)	—

**Combos:** Ice Blast para Repeat Fireball (Dizzy); Ice Blast para Diving Storm Kick (Dizzy); Forward para Forward (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Mr. Death  
**Jogador:**  
**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Karatê Shotokan  
**Escola:** Professor particular  
**Equipe:**

**Time:**  
**Conceito:** Artsta Marcial  
**Assinatura:** Whoa tatatatata

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●●●.○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●●.○○○	<b>Inteligência</b>	●●●●●.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●○○○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●●●.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	○○○○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	●●●●●.○
<b>Instrução</b>	○○○○○.○	<b>Condução</b>	○○○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●●○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●●●.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	○○○○○.○
<b>Manha</b>	●●○○○.○	<b>Furtividade</b>	●●●●●.○	<b>Direito</b>	○○○○○.○
<b>Lábia</b>	○○○○○.○	<b>Liderança</b>	○○○○○.○	<b>Estilos</b>	●●●●●.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	●●●●●.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●●○○.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	●●○○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●●●●.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●●●●●.○	<b>Medicina</b>	●●○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●●●○○.○	<b>Mistérios</b>	●●●○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TÉCNICAS	
<b>Apoio</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	●●●○○.○○○
<b>Contato</b>	●●●○○	<b>Bloqueio</b>	●●●○○.○○○
<b>Fama</b>	●●●○○	<b>Chute</b>	●●●●●.○○○
<b>Reursos</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●●●●.○○○
	○○○○○	<b>Foco</b>	●●●●●.○○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●●●.○○○
	○○○○○	<b>Aqui</b>	○○○○○.○○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Dive Kick; Diving Storm Kick; Fireball;  
 Foot Sweep; Ice Blast; Improved Fireball; Jump;  
 Kick Defense; Repeat Fireball; Kippup;  
 Power Uppercut; Throw;

## RENOME

<b>Glória</b>	●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□
<b>Honra</b>	○●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□

**Divisão:** Estilo Livre  
**Posto:** 10  
**Situação Atual**

Vitórias: 83  
 Derrotas: 2  
 Empates: 0  
 KO'S: 75  
 Lutas: 85

## CHI

●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□
<b>FORÇA DE VONTADE</b>	●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□	

## SAÚDE

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

## DETALHES

**Idiomas:** \_\_\_\_\_

**Equipamentos:** \_\_\_\_\_

**Notas:** \_\_\_\_\_

**Experiência:** \_\_\_\_\_

# TATSONUKE SAKAMOTO

Tatsunosuke Sakamoto está construindo sua vida com serviços prestados à Kain, o qual presta extensa bajulação e fidelidade, mesmo que, no fundo, planeje ficar em seu lugar na primeira oportunidade. Ele possui um dojo onde leciona seu Bushido e arrecada fundos, aproveitando seus alunos para espalhar o "Heartbeat" pela cidade. Porém, seu dojo pertencia aos pais de Takuya, pois era um empecilho no caminho do "Heartbeat" e uma oportunidade para Sakamoto tomar controle da organização, jogando a família de Takuya contra Kain, mas foi impedido pelos atos criminosos de Azarl, que assassinou os pais de Takuya, restando apenas a irmã do campeão de *Tae Kwon Dô* para que Sakamoto usasse de moeda de troca. Sakamoto mantém Yui em cárcere desde então.



## LEMA

"Você parece como cinzas. Vou doutrinar você!"

**Aparência:** Sakamoto é caolho e não aparenta periculosidade. Com seus 1,65 m e 75 kg, ele gosta de um estilo tradicional e se mantém com suas roupas e estilo de vida ligada ao bushido.

**Interpretando:** Sakamoto não gosta muito de estrangeiros, ele mantém seus alunos japoneses e se importa apenas com dinheiro. Nas lutas, ele usa seu bastão e luta com honra até que isso atrapalhe suas vitórias.

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	7	2	3
Strong	5	4	3
Fierce	4	6	2
<b>Chute:</b> Short	6	3	3
Forward	5	5	2
Roundhouse	3	7	2
<b>Apresamento</b>	5	5	Um
<b>Bloqueio</b>	9	(-10 Abs)	—
<b>Movimento</b>	8	—	6
Foot Sweep	3	6	1
Jump	8	—	3
Kippup	-1 na velocidade Pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	4	11*	Um
Throw	3	7	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Buffalo Punch	3	13*	—
Fireball	1	9 (1 Chi)	—
Fireball Eruption	1	12 (2 Chi)	—
Bokken Jab	7	7	3
Bokken Strong	5	9	3
Bokken Fierce	4	11	2
Bokken Agressivo	3	12 (1 Fv)	0

Bokken +1 +3 +0

\*Usa com Bokken

**Combos:** Bokken Strong para Bokken Strong para Buffalo Punch (Dizzy); Fireball para Fireball (Dizzy); Jumping Bokken Stron para Bokken Agressivo (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Tatsunuke Sakamoto  
**Jogador:**  
**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Kenjitsu (Aikido)  
**Escola:** Professor particular  
**Equipe:**

**Time:**  
**Conceito:** Professor  
**Assinatura:** Soberba

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●○○.○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●●○.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●○.○○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●●○○○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●○○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	●●●○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	●●○○○.○
<b>Instrução</b>	●●●○○.○	<b>Condução</b>	●○○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●●○○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	○○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●○○.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	○○○○○.○
<b>Manha</b>	●●○○○.○	<b>Furtividade</b>	●●●○○.○	<b>Direito</b>	○○○○○.○
<b>Lábia</b>	○○○○○.○	<b>Liderança</b>	●●○○○.○	<b>Estilos</b>	●●○○○.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	●●●●○.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●○○○.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	○○○○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●●○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	●○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●●○○○.○	<b>Medicina</b>	●○○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●○○○○.○	<b>Mistérios</b>	●○○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TÉCNICAS	
<b>Apoio</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	●●○○○.○○
<b>Arena</b>	●○○○○	<b>Bloqueio</b>	●●●●●.○○
<b>Contatos</b>	●●○○○	<b>Chute</b>	○○○○○.○○
<b>Fama</b>	●○○○○	<b>Esportes</b>	●●●○○.○○
<b>Recursos</b>	●●○○○	<b>Foco</b>	●●●●●.○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	○○○○○.○○
	○○○○○	<b>Espada</b>	●●●●●.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch; Fireball; Fireball Eruption;  
 Foot Seep; Jump; Kippup; Power Uppercut;  
 Throw;

## RENOME

<b>Glória</b>	●●●●●●●○○○
	□□□□□□□□□□
<b>Honra</b>	●○○○○○○○○○○
	□□□□□□□□□□

**Divisão:** Tradicional  
**Posto:** 7  
**Situação Atual**

Vitórias: 32  
 Derrotas: 2  
 Empates: 0  
 KO'S: 30  
 Lutas: 34

## CHI

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

## FORÇA DE VONTADE

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

## SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:**

**Equipamentos:** Bokken (Velocidade +1, Dano +3, Movimento +0).

**Notas:**

**Experiência:**

# T-660

T-660 é um experimento de Kain que transformou o deformado Randy em T-660. Randy é irmão de J, que sempre foi contra que a irmã trabalhasse para Kain, pois sempre soube que a organização criminosa traficava a droga "Heartbeat". Apesar de se manter como membro importante da organização, mesmo que por necessidade, a irmã de Randy sempre se manteve atenta à saúde do irmão. Porém, com a insistência, e até afronta, ano após ano para que a irmã deixasse seu cargo, Kain resolveu tomar uma atitude e capturou Randy, passando a fazer experimentos para Randy se tornasse sua máquina de matar pessoal.

Desde então, Randy recebeu implantes que o deixaram capaz de habilidades sobre humanas, como cuspir fogo, agilidade fora do comum e uma luva com garras afiadíssimas. Além disso, Randy passou por lavagem cerebral para obedecer a Kain e matar seus alvos.

Sem que qualquer pessoa soubesse, Randy foi clonado, tão logo finalizou seu treinamento de assassino. Seu clone sem vontade própria é chamado de T-666 e ainda passa por processo de otimização, mas é uma alternativa para quando Randy falhar ou despertar de seu controle mental.

Randy mantém apenas algumas memórias e reconhece a irmã, mas luta muito contra o controle mental e o desejo assassino, o qual vai de contra seus valores naturais de paz e justiça.



**Interpretando:** Randy, antes do controle mental, era quase um pacifista. Mas hoje é um assassino quase sem desejo próprio.

**Aparência:** Randy sempre foi deformado, é um anão corcunda e careca, mas o treinamento assassino deformou sua mente e índole.

LEMA

"Shooo"

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	8	7	4
Strong	6	9	4
Fierce	5	11	3
<b>Chute:</b> Short	7	6	4
Forward	5	8	3
Roundhouse	4	10	3
<b>Apresamento</b>	6	5	Um
<b>Bloqueio</b>	10	(-9 Abs)	—
<b>Movimento</b>	9	—	7
Jump	9	—	4
Kippup	-1 na velocidade	Pós Knockdown	
Throw	4	7	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Claw	5	10	4
Fireball	1	9	—
Rolling Attack	6	10 (1 Fv)	8
Yoga Flame	1	14 (2 Chi)	Um
Wall Spring	8	—	4/6

**Combos:** Claw para Claw (Dizzy); Rolling Attack para Claw (Dizzy);

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** T-660

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Aqui.

**Escola:** Nenhum

**Equipe:**

**Time:**

**Conceito:** Experimento

**Assinatura:** Cruza os braços

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
<b>Força</b>	●●●○○.○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○.○○○	<b>Percepção</b>	●●●●●.○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●.●○○	<b>Manipulação</b>	●●●●●.○○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○.○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●.○○○	<b>Aparência</b>	●○○○○.○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○.○○○

## HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
<b>Administrar</b>	○○○○○.○	<b>Apostar</b>	○○○○○.○	<b>Arena</b>	○○○○○.○
<b>Instrução</b>	○○○○○.○	<b>Condução</b>	○○○○○.○	<b>Ciências</b>	○○○○○.○
<b>Interrogação</b>	●○○○○.○	<b>Demolição</b>	○○○○○.○	<b>Cibernética</b>	●○○○○.○
<b>Intimidação</b>	●●●●●.○	<b>Disfarce</b>	○○○○○.○	<b>Computador</b>	○○○○○.○
<b>Manha</b>	○○○○○.○	<b>Furtividade</b>	●●●●●.○	<b>Direito</b>	○○○○○.○
<b>Lábia</b>	○○○○○.○	<b>Liderança</b>	○○○○○.○	<b>Estilos</b>	●●○○○.○
<b>Procurar</b>	○○○○○.○	<b>Luta às Cegas</b>	●●●●●.○	<b>Finanças</b>	○○○○○.○
<b>Prontidão</b>	●●●●●.○	<b>Publicidade</b>	○○○○○.○	<b>Investigação</b>	●○○○○.○
<b>Perspicácia</b>	●●○○○.○	<b>Reparos</b>	○○○○○.○	<b>Linguística</b>	○○○○○.○
	○○○○○.○	<b>Segurança</b>	●●●●●.○	<b>Medicina</b>	○○○○○.○
		<b>Sobrevivência</b>	●○○○○.○	<b>Mistérios</b>	●●○○○.○

## VANTAGENS

ANTECEDENTES		TÉCNICAS	
<b>Aliado</b>	●○○○○	<b>Apresamento</b>	●●○○○.○○
<b>Apoio</b>	●●●●●	<b>Bloqueio</b>	●●●●○.○○
<b>Cibernético</b>	●●●●○	<b>Chute</b>	●●●○○.○○
	○○○○○	<b>Esportes</b>	●●●●○.○○
	○○○○○	<b>Foco</b>	●●●●●.○○
	○○○○○	<b>Soco</b>	●●●●●.○○
	○○○○○		○○○○○.○○

## MANOBRAS ESPECIAIS

Claw; Fireball; Jump; Kippup; Rolling Attack;

Throw; Yoga Flame; Wall Spring;

## DETALHES

RENOME		CHI	
<b>Glória</b>	○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□	●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□
<b>Honra</b>	○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□	<b>FORÇA DE VONTADE</b>	●●●●●●●○○○ □□□□□□□□□
<b>Divisão:</b> —		<b>SAÚDE</b>	●●●●●●●●●●
<b>Posto:</b> —			□□□□□□□□□
<b>Situação Atual</b>			●●●●●●●●●●
Vitórias: —			□□□□□□□□□
Derrotas: —			
Empates: —			
KO'S: —			●●●●●●●●●●
Lutas: —			□□□□□□□□□

**Idiomas:**

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# TAKUYA KITAZAWA

Takuya cresceu em meio aos treinamentos de Tae Kwon Dô no dojo dirigido pelos pais, que foram mortos quando ele ainda era muito jovem, deixando-o para o avô que, seguindo as ordens do pai de Takuya, o manteve em treinamento para as artes marciais.

Anos mais tarde, Takuya colheu os frutos do treinamento tornando-se campeão mundial de Tae Kwon Dô e retornou para os EUA apenas para encontrar sua irmã sequestrada pela mesma organização que matou seus pais.

## LEMA

"Talvez, eu deva te ensinar Tae Kwon Dô!"



**Aparência:** Takuya é um jovem de 23 anos e 1,78 m no auge da forma física que adora desenvolver técnicas novas. Ele geralmente é visto usando sua roupa tradicional de luta.

**Interpretando:** Takuya é centrado nas artes marciais e no bem que elas proporcionam e lutará para cumprir o sonho de ensinar sua arte marcial para todos. Porém, uma pessoa com memória fraca é algo que lhe tira do sério.

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	6	6	5
Strong	4	8	5
Fierce	3	10	4
<b>Chute:</b> Short	5	9	5
Forward	4	11	4
Roundhouse	2	134	4
<b>Apresamento</b>	4	6	Um
<b>Bloqueio</b>	8	(-8 Abs)	—
<b>Movimento</b>	7	—	8
Foot Sweep	2	12	3
Jump	7	—	5
Kippup	-1 na velocidade	Pós <i>Knockdown</i>	
Power Uppercut*	3	10	Um
Throw	2	8	Um

## Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Burst Strike	3	12 3x (2 Chi)	—
Dive Kick	4	11	4
Divin. Storm Kick	2	10/10/10	7
Double-Hit Kick	2	10/10	4
Elbow Smash	6	9	5
Fireball	3	12 (1 Chi)	—
Kick Defense	8	(12/6 Abs)	—
Rep. Fireball	3	10 (2 Chi)	—

**Combos:** Forward para Forward para Roundhouse;

# MASTERS FIGHTER

**Nome:** Takuya Kitazawa

**Jogador:**

**Crônica:** The Master's Fighter

**Estilo:** Tae Kwon Dô (Whu Shu)

**Escola:** Dojo familiar

**Equipe:**

**Time:**

**Conceito:** Artista Marcial

**Assinatura:** Vibração

## ATRIBUTOS

### FÍSICOS

**Força** ●●●●○.○○○  
**Destreza** ●●●●○.○○○  
**Vigor** ●●●●●.○○○

### SOCIAIS

**Carisma** ●●●○○.○○○  
**Manipulação** ●●○○○.○○○  
**Aparência** ●●●●○.○○○

### MENTAIS

**Percepção** ●○○○○.○○○  
**Inteligência** ●●●●●.○○○  
**Raciocínio** ●●●●●.○○○

## HABILIDADES

### TALENTOS

**Administrar** ●○○○○.○  
**Instrução** ●●○○○.○  
**Interrogação** ○○○○○.○  
**Intimidação** ●●●○○.○  
**Manha** ●○○○○.○  
**Lábia** ○○○○○.○  
**Procurar** ○○○○○.○  
**Prontidão** ●●●○○.○  
**Perspicácia** ●●●○○.○  
 ○○○○○.○

### PERÍCIAS

**Apostar** ○○○○○.○  
**Condução** ○○○○○.○  
**Demolição** ○○○○○.○  
**Disfarce** ○○○○○.○  
**Furtividade** ○○○○○.○  
**Liderança** ●●○○○.○  
**Luta às Cegas** ●●●○○.○  
**Publicidade** ●●●○○.○  
**Reparos** ○○○○○.○  
**Segurança** ○○○○○.○  
**Sobrevivência** ○○○○○.○

### CONHECIMENTOS

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

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**Arena** ●●●○○  
**Recursos** ●●○○○  
**Sensei** ●●●●●  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### TECNICAS

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

### MANOBRAS ESPECIAIS

Burts Strike; Dive Kick; Diving Storm Kick;  
 Double-Hit Kick; Elbow Smash; Fireball;  
 Foot Sweep; Jump; Kick Defense; Kippup;  
 Power Uppercut; Repeating Fireball; Throw;

### RENOME

**Glória**  
 ●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□  
**Honra**  
 ●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

**Divisão:** Tradicional

**Posto:** 7

**Situação Atual**

Vitórias: 28  
 Derrotas: 1  
 Empates: 1  
 KO'S: 18  
 Lutas: 30

### CHI

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□

### FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□

### SAÚDE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□

## DETALHES

**Idiomas:**

**Equipamentos:**

**Notas:**

**Experiência:**

# MANOBRAS

*The Master's Fighter* é um jogo que traz alguns movimentos interessantes os quais podemos aproveitar para gerar Manobras Novas.

## SOCO

### Dragon Claws

**Pré-requisitos:** Soco •••, Esportes ••, Foco •

**Pontos De Poder:** Karatê Shotokan 4; Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Muay Thai, Silat 5

Uma técnica esquecida no tempo por ser difícil de dominar e muito perigosa. O lutador salta, com o punho em forma de garra para rasgar o alvo de baixo para cima, e desce no ápice do salto para continuar o ataque com a outra garra, agora de cima para baixo.

**Sistema:** a manobra causa *Knockdown* se causar dano e pode se esquivar de projéteis como em Jump. O Dano é rolado duas vezes com o modificador abaixo.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4/+2

**Movimento:** +0

## CHUTE

### Diving Storm Kick

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Dive Kick

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Kung Fu, Whu Shu, 4, Outros 5

Um ataque devastador que varre a arena de luta vindo de cima para baixo, com uma tempestade de

chutes.

**Sistema:** Diving Storm Kick é uma Manobra Aérea. Começa como um Jump vertical e pode se esquivar de uma Fireball da mesma forma que um Jump. Em seguida, o lutador usa seu Movimento para entrar no hexágono do oponente e causar dano três vezes.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** +2

### Powerful Stomp

**Pré-requisitos:** Chute •••

**Pontos De Poder:** Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Sambo 4, Outros 5.

O lutador foca toda a força no chute que, quando acerta, arremessa o oponente.

**Sistema:** Funciona como o Throw, mas é calculado com técnica de Chute e rola duas vezes o dano, quando acerta o chute outra quando a vítima cai no chão.

**Custo:** 1 Força de Vontade.

**Velocidade:** -2.

**Dano:** +4/+2.

**Movimento:** Um

### Double-Foot Stomp

**Pré-requisitos:** Chute •, Esportes •••, Jump

**Pontos De Poder:** Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio 2, Sambo 3, Outros 4.

O lutador arremessa o corpo para frente, jogando toda a força para os dois pés unidos, mirando os peitos ou o rosto da vítima.

**Sistema:** o Double-Foot Stomp pode ser usado contra um oponente que esteja de pé ou contra um



oponente que esteja executando uma Manobra Aérea. Esta manobra também pode ser usada para se esquivar de uma Fireball, da mesma forma que uma Manobra Especial normal de Jump.

**Custo:** Nenhum.

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** +0

### Shadow Kick (MORTAL KOMBAT)

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Wu Shu 3; Outros 5

Johnny Cage desliza até o oponente e o acerta um forte chute no peito, geralmente derrubando-o pelo impacto. É uma manobra clássica de Cage, e sombras de seu movimento ficam por onde passou, pelo modo como passa rápido e o Chi explode no ar.

**Sistema:** causa *Knockdown*, se causar dano, a menos que o oponente Bloqueie. Oponentes em manobras de agachamento não são atingidos.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +2

## APRESAMENTO

### Kneel Spinebreaker

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••, Chute ••

**Pontos De Poder:** Sambo 2; Forças Especiais, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana 3; Outros 4

O lutador agarra o alvo e o ergue, deixando-o na horizontal, então desce alvo de encontro ao joelho de forma a acertar as vertebra espinhais.

Essa manobra é mal vista em muitos torneios tradicionais, mas os circuitos de luta de rua não a odeiam, apesar de ainda demonizar seu uso, pois, mais de um lutador, já sofreu lesões graves ao ser alvo dessa manobra.

**Sistema:** Ela causa *Knockdown* se causar dano e faz com que a vítima sofra penalidades de -2 no Movimento e Velocidade de todas as Manobras nos próximos dois turnos por conta das dores na coluna.

Caso seja derrotado com essa Manobra, o alvo deve fazer um teste de Vigor imediato e atingir o mesmo número de sucessos que danos agravados para evitar que cada dano agravado o afete por meses, ao invés de dias.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## FOCO

### Burst Strike

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Fireball



**Pontos De Poder:** Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Wu Shu 4; Outros 5

O lutador usa as duas mãos para projetar a energia Chi em forma de golpe, atingindo o oponente em sua frente de forma devastadora.

**Sistema:** A manobra não é um disparo de projétil, logo, não pode ser refletida, mas pode ser bloqueada. O dano é rolado três vezes com o modificador abaixo.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** Nenhum

### Fireball Eruption

**Pré-requisitos:** Foco •••••, Fireball

**Pontos De Poder:** Kabaddi 4, Outros 5.

Alguns lutadores fazer suas bolas de fogo surgir do chão, ao invés das mãos.

**Sistema:** Funciona como um Fireball, mas, por surgir do chão, o lutador escolhe o hexágono que o Fireball Eruption irá surgir e, com isso, evita obstáculos. O lutador ainda deve conseguir notar com algum sentido, onde o alvo está e indicar o hexágono que o Fireball irá surgir. provocará *Knockdown* em qualquer oponente que receba dano, a menos que o oponente bloqueie.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +5

**Movimento:** Nenhum

# O MESTRE LUTADOR

O Mestre Lutador é uma aventura para *Street Fighter: O Jogo de RPG* própria para personagens de Posto 7-9, pois seus antagonistas são de nível bem elevado e exigem bons combatentes. Ele se baseia nas histórias dos personagens do jogo *The Master's Fighter*, mas segue uma linha de ação própria baseado nas aventuras e cenário de *Street Fighter RPG* sendo de fácil adaptação em qualquer crônica.

## SINOPSE

Um torneio é realizado para que um chefe do crime elimine seus principais opositores e mantenha seu domínio sobre a cidade.

## PANO DE FUNDO

A cidade está imersa na comercialização ilegal da droga *Heartbeat* e quem lucra com isso é o herdeiro de um império imobiliário Kain Zahart, que agora também é um chefe do crime que trafica armas e drogas (ele foi recém-elevado a posto de Lorde da *Shadaloo*). Kain tem alguns dos homens mais perigosos sob seu domínio e responde apenas a uma pessoa maior que ele, M. Bison. Ele controla as estradas através da gangue de motoqueiros comandadas por Bill Gardes, o controle aéreo da cidade é feito pelo mercenário de guerras Azarl, o controle das ruas é mantido por J e Sakamoto mantém na linha aqueles que ousam combater as ordens de Kain. Quando tudo falhar, Kain tem uma carta na manga, Mr. Death, um dos maiores

assassinos e artistas marciais do mundo, e T-660, um de seus experimentos para expandir seus negócios.

O *Heartbeat* é uma droga excêntrica que testa os limites daqueles que usam para que demonstrem alguma habilidade diferente e sirvam aos propósitos da *Shadaloo*.

## LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem como objetivo contar uma história desafiadora baseada nos jogos de luta dos anos 90' e filmes de artes marciais. Cronologicamente, a aventura pode se passar pouco antes da queda da *Shadaloo* ou, se preferir, o Narrador pode colocá-la após a queda em algum ponto de vácuo de poder.

**Cena Um:** o time chega à cidade e se depara com uma situação criminosa, conhecendo uma importante aliada, Mishel, e fazendo um inimigo, Bill Gardes.

**Cena Dois:** os PC's são hospedados e conhecem outro participante do torneio, o ator Long Way. Em uma noite de diversão, eles são abordados por J e notam que Kain manda na cidade.

**Cena Três:** o time vai recepcionar Gamp, um aliado, no aeroporto da cidade. Lá, eles são abordados por Azarl e podem ajudar na situação hostil.

**Cena Quatro:** todos seguem para a inscrição, no



Dojo de Sakamoto, e são chantageados a lutarem entre si para poder participar do torneio.

**Cena Cinco:** o torneio acontece e os PC's notam um ambiente hostil. As lutas, contra os generais de Kain ocorrem, mas, na luta final, não é Kain quem lutam, mas sim o mestre Kang Te Kong, também chantageado pelo chefe do crime da cidade.

**Cena Seis:** o plano de Mishell é posto em prática e os lutadores invadem o prédio, derrotando os seguranças. Porém, algo mais está à solta, pois diversos seguranças estão mortos.

**Epílogo:** a resolução da aventura ocorre com as consequências dos atos de Kain e dos PC's.

## INTRODUÇÃO

Os PC's já têm histórias e renome no circuito e seguem com suas motivações, estando prestes a alcançar os Guerreiros Mundiais, faltando apenas lapidar algumas Manobras, fortalecer algumas técnicas ou desenvolver uma estratégia melhor. Para isso, eles podem entrar na aventura de três formas principais:

**Agentes Infiltrados:** seja pela Interpol ou qualquer outra agência de segurança, os crimes de Kain chamam a atenção. As vítimas da droga *Heartbeat* têm se tornado um problema de saúde, além de segurança e algo deve ser feito antes que a droga seja mundialmente distribuída.

**Apoio:** a organização que os PC's servem recebe um pedido das Forças Especiais Francesas para que encontrem sua agente Mishell.

**Em Busca de Um Mestre:** os PC's podem querer encontrar um Mestre de verdade, alguém que conheça artes marciais a fundo e não qualquer sensei de academia. Eles buscam por Ti-on Lee ou seu irmão Kang Te Kong, mas encontram apenas seu templo vazio e notícias de que ele partiu para uma cidade para apaziguar seu espírito derrotando um homem chamado Kain.

**Empresários:** os PC's podem ter um bom empresário que os coloca na cidade já sabendo que Kain rea-

lizará o torneio O Mestre Lutador.

**Jornada Pessoal:** Os PC's podem simplesmente estarem na cidade e descobrirem o cenário por estarem no lugar certo e hora certa e aceitarem os desafios da cidade e do torneio em si.

## CENA UM

Os PC's estão prestes a chegar à cidade e param em um bar de beira de estrada, mais precisamente antes na ponte da entrada da cidade. Ali, um estacionamento na orla do rio está repleto de motos, todas com nome *Cool Bikers* grafado.

Dentro do bar é notório o bate boca de uma moça com feições delicadas cercada de vários motoqueiros e um brutamonte, que parece ser o líder. Eles claramente vão atacá-la se algo não for feito. Porém, eles respeitam o lugar e o grandalhão pede que todos saiam para resolver a situação do lado de fora, levando a moça à força. Os PC's podem agir e enfrentarão doze motoqueiros e, um deles, Bill Gardes. Mishell, a moça hostilizada, ajudará combatendo os motoqueiros que sobem nas motos e usam correntes para atacar, fazendo círculos para deixar os PC's no meio ou transitando entre eles acima das motos.

A polícia chega tão logo a confusão termina, mas o grandalhão tem tempo de exigir uma revanche, ou desfecho da luta, no torneio: O Mestre Lutador. A polícia apenas dispersa a confusão, mas ninguém é preso, claramente fazendo vista grossa apenas conversando e deixando Bill Gardes de lado, concentrando as atenções nos PC's.

A moça, após ser salva, agradece, mas diz que eles quase atrapalharam sua investigação. Ela é Mishell e está atrás do assassino de seu parceiro, Jean. Ela tem pistas que levam à Kain Zahart, um rico que comanda o crime na cidade e fala abertamente com a polícia assim que o lugar se mostra seguro, pois ali era seu ponto de encontro.

Um de seus contatos é um homem chamado Gamp, o qual teria o filho sequestrado por impedir a rota de *Heartbeat* pela África. Ela diz que apesar de tudo, gostou dos PC's e talvez eles se interessem em trabalhar juntos, pois ela e Gamp vão participar do torneio realizado por Kain, mas os PC's podem substituí-los, enquanto ela e Gamp agem por fora.

Ela entrega seu contato, implanta um rastreador no veículo dos PC's, e deixa o lugar dizendo que



seu aliado chegará em voo fretado na base aérea da cidade, na manhã do outro dia.

## CENA DOIS

Mishell consegue que todos fiquem no mesmo hotel, por conta das Forças Especiais Francesas, e eles conhecem Long Way, que estaria hospedado no hotel para férias e para se testar no torneio. Ele está em momento de escrever um roteiro para uma série, onde atuará como protagonista e ouvirá qualquer ideia de ação dos PCs, mas irá preferir viver a ação quando ouvir sobre Kain e o plano de ataque de Mishell. Long Way aproveita a presença dos PCs e convida todos para uma jogatina no casino do hotel.

No casino, em algum momento, J e outros capangas abordam um PC em algum jogo de sorte no restaurante. J diz que o PC trapaceou e parte para cima, ela se detém antes do final da luta e diz que prefere resolver no torneio. Ela, em algum ponto, deixa claro que Kain Zahart é o dono da cidade e sabe de tudo o que acontece, logo, não adianta eles irem contra ou acessarem as autoridades.

## CENA TRÊS

Na manhã do outro dia, Gamp chega ao aeroporto da cidade, que também é uma base aérea militar, ou seja, caças e outros veículos aéreos militares podem ser facilmente vistos ali. Ele vem em voo fretado pelas Forças Especiais Francesas e não chegará em avião comercial, mas pousará na base aérea. Porém, homens de Kain dominam o lugar e Gamp é reconhecido por eles, sendo atacado por homens de Kain, na figura de capangas e Azarl.

Mishell já suspeita e estará no lugar, ela tentará convencer Azarl a esperar até o torneio, pois Gamp foi uma pedra no sapato para o mercenário e impediu a livre comercialização de *Heartbeat* na África.

Gamp agradece à Mishell, e aos PCs se estiverem aqui, e conta sua história, concordando com o plano de ceder seu espaço no torneio para os PCs. A inscrição é no *dojo* de Sakamoto.

## CENA QUATRO

Takuya, o último participante do torneio e um dos aliados de Mishell, aborda os PCs na saída do hotel e conta sua história.

O local de inscrição é em um *dojo* controlado por Sakamoto, o qual recebe lutadores que querem lutar no torneio, mas é nítido que ele prepara algo contra os PCs. Ele já sabe quem eles são e que confrontaram J, Azarl e Bill, mas quer ganhar pontos com Kain Zahart e diz que devem se classificar para entrar no torneio. A classificatória é vencer o time adversário, composto por Gamp, Long Way, Mishell e Takuya. Caso se recusem, os alunos de Takuya serão eliminados (Sakamoto mostra fotos, vídeos ou uma transmissão dos alunos presos). A luta deve ser verdadeira e darem tudo de si, pois apenas os vencedores terão acesso ao local do torneio.

Sakamoto é linguarudo e durante as lutas, zomba do nível de todos ali, dizendo que Kain está realizando o torneio apenas para que Mr. Death mate lutadores valorosos, pois é seu pagamento para ser o guarda costas de Kain.

A cena não é para que os PCs criem inimidade com os outros lutadores, mas para que testem suas habilidades ao limite, pois Kain é superior a todos ali e isso é amplamente divulgado. Mishell, posteriormente à sua derrota, diz que ela dará um jeito de fazer Kain pagar.

## CENA CINCO

O torneio acontece no prédio principal de Kain, chamado Zahart's Silver Tower, um arranha-céu exagerado na parte mais cara da cidade. O local é guardado por diversas seguranças, e ainda conta com sistema de câmeras.

O torneio já começou com lutas preliminares de iniciantes e os PCs são levados aos vestiários ao lado da arena, um grande auditório do prédio de Kain, adaptada para receber um torneio de lutas. Kain Zahart acompanha as lutas de seu escritório, acom-



panhado por seguranças e Mr. Death. O único lugar sem câmeras são os vestiários usados antes das lutas.

O evento principal ocorre tão logo a preliminar termina, sem descanso, e é hora dos PC's (ou dos classificados) enfrentarem o desafio da arena, ou assim é anunciado, e tentar passar por Azarl, Bill, J e Sakamoto em luta de times de sobrevivência (estilo TKOF), ou seja, os PC's escolhem uma ordem entre si e quem entrar no ringue só sai quando for derrotado, se vencer enfrenta o próximo lutador do time adversário. Ao final e cada combate, o vencedor pode fazer um teste de Vigor e cada sucesso vai recuperar um Ponto de Saúde, caso os PC's tenham médicos de ringue no Staff, artifício que o time adversário claramente possui.

Essa estratégia é para cansar os PC's ou qualquer um que se mantenha no torneio. Pois, aqueles que perderem a luta, são levados à enfermaria e sedados (recuperando a saúde, menos Danos Agravados). Eles acordam em outra arena, dessa vez, apenas de chão de terra com conjunto de celas ao redor. Ali surge T-660 para eliminar o lutador (PC ou NPC). Chegar até esse local requer três sucessos em testes de Raciocínio + Investigação e passar pelos seguranças, com Destreza + Furtividade ou Carisma + Disfarce. Falha resulta em luta direta contra três seguranças e Falha Crítica em uma luta contra T-666 (clone de T-660).

## CENA SEIS

A grande final, com o(s) sobrevivente(s), ocorre de forma imediata. O próprio Kain Zahart anuncia seu campeão e desafio final: Kang Te Kong. O velho mestre está ali obrigado por Kain, para que este não mate seu discípulo ou outros aliados. Ele avisa os finalistas que lutará com todas as forças, pois esse foi o acordo.

Logo após o término do combate as luzes se apagam e pouco depois se acendem. Kang Te Kong não está mais ali, o que claramente irrita o anfitrião. Uma moça muito bonita entra carregando um troféu a ser entregue aos vencedores e os PC's podem, normalmente, irem embora, se quiserem.

Porém, caso decidam investigar, notam claramente que o número de seguranças diminuiu drasticamente. Subindo os andares do prédio, os PC's testemunham que, após o quinto andar, diversos seguranças estão mortos ou derrotados. os mortos estão com cortes profundos no rosto, peito ou garganta, como se fossem lâminas curtas, garras.

Próximo da cobertura, os PC's são abordados pelos capangas de Kain, cada um em um andar, sozinho e sem saber direito o que está acontecendo.

Segue a lista mantendo a ideia de torre de desafios:

**Andar de hospedes:** um andar inteiro com vários quartos para hospedes pessoais de Kain. Ali, Bill Gardes (se derrotado) estará com várias garotas e outros homens de sua gangue se divertindo e um dos quartos. Ele pede que os PC's surtem Kain de uma vez por todas.

**Restaurante Pessoal de Kain:** J está atônita com os mortos e parece saber de algo, mas fica furiosa ao ver os PC's, pois pensa que é culpa deles. T-660 chega e interrompe o combate, fazendo J mudar de lado ao ver o irmão.

**Bar Pessoal de Reuniões:** Azarl e Sakamoto estão aqui e foram incumbidos de impedir que alguém passe, mas Sakamoto não parece muito a fim de lutar algum PC e ataca Azarl, liberando a passagem.

**Escritório:** Aqui, Mr. Death desafia algum PC. Ele está com Takuya nos braços, preste a matá-lo. Kang Te Kong chega assim que a luta começar e socorre Takuya.

**Terraço:** Azarl desafia um dos PCs (mesmo ferido e com metade de sua Saúde), pois e tentará de todas as formas liberar o caminho da fuga de Kain.

**Heliporto:** Kain está próximo a um helicóptero, cercado por Gamp e Mishell, que lutam contra dois seguranças cada. Antes que o PC chegue ou tente algo, Long Way, que estava ali também, grita em dor e cai derrotado. Um humano anão com garras surge, é T-666. porém, caso T-666 tenha sido derrotado por um PC que falhou no teste de investigação, Long Way terá sido derrotado por Kain.

## EPÍLOGO

Mishell se vinga de Kain e Mr. Death com ambos presos, Takuya reencontra sua irmã, Gamp encontra seu filho e Long Way diz que tem o roteiro perfeito para a série que vai estrelar. Kang Te Kong retornará para seu lar com o espírito leve, pois seu irmão descansará em paz, devidamente vingado. Ele, caso seja solicitado, aceita treinar os PC's e ensina qualquer técnica que conheça em forma de agradecimento.

## HEARTBEAT

A droga *Heartbeat* é uma droga experimental que força o usuário a ser passional ao limite, ou seja, dependendo do sentimento que o domine na hora que a droga fizer efeito, o usuário vai explorar o sentimento ao máximo. Porém, a reação mais comum é de raiva, que se transforma em fúria incontrolável, e tristeza, que logo se torna uma fortíssima depressão.

Em regras, usar a droga *Heartbeat* exige um teste de Força de Vontade com Dificuldade 7. Com um sucesso os efeitos são brandos, o sentimento é potencializado, mas o pico de efeito dura apenas uma hora. Com dois sucessos esse tempo cai para trinta minutos e com três sucessos apenas dez minutos. Apenas a partir de quatro sucessos a droga não faz o efeito esperado, apesar de alterar visivelmente a atitude do usuário. Porém, com Falha, o efeito dura seis horas e com Falha Crítica dura um dia inteiro.

A cada nova utilização, a Dificuldade aumenta em 1 e, enquanto o efeito estiver vigente, o usuário usará todo Chi e Força de Vontade para resolver uma situação, seja ela qual for ou com quem for.









UM CENÁRIO DE ARTES MARCIAIS,  
COMBATE AO CRIME ORGANIZADO E  
CONSPIRAÇÃO!

THE MASTER'S FIGHTER É UMA ADAPTAÇÃO PRÓPRIA PARA  
**STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG**  
ONDE OS PERSONAGENS ENFRENTAM PERIGOSOS OPOSTOS EM  
UMA AMBIENTAÇÃO DIRETA DE UM JOGO DE LUTA!

# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO  
PODCAST**