

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG



UM FILME DE KUNG FU

INTERPRETATIVO
PODCAST



UM FILME DE KUNG FU

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, roteiro do anime *Street Fighter Victory*, filmes *Street Fighter 2: O Filme Animado* e *O Jogo da Morte* 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.

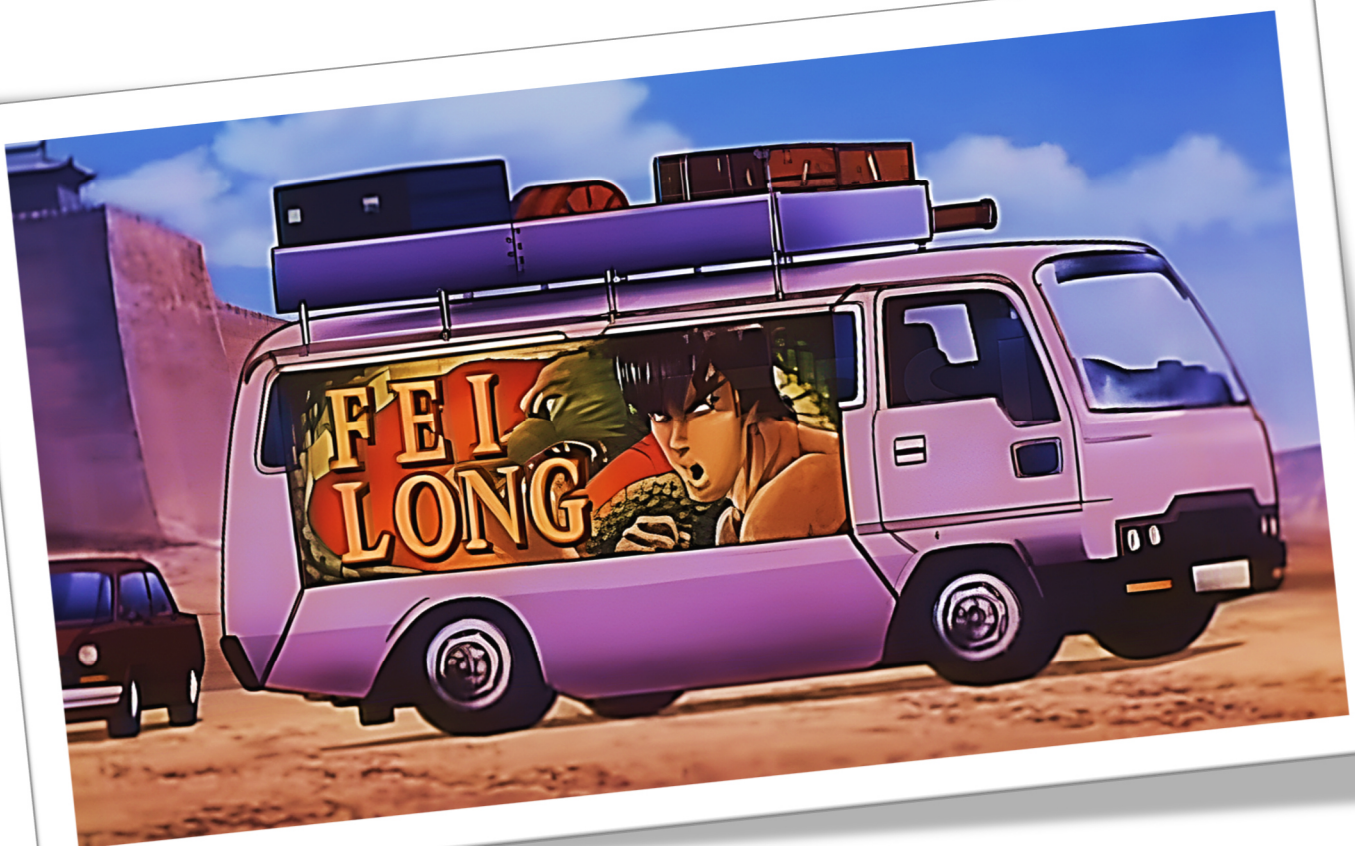
<https://www.sfrpg.com.br/>

<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.



UM FILME DE KUNG FU

Um Filme de Kung Fu é uma aventura para personagens de Posto 5-6 em *Street Fighter: O Jogo de RPG*. Sua trama é baseada no anime *Street Fighter Victory* e em algumas edições dos quadrinhos de *Street Fighter* da UDON. A aventura é longa e conta com cenas de pura interpretação e outras de ação, mas que imerge os jogadores no mundo das artes marciais e luta contra o crime organizado de Hong Kong. A aventura é continuação da aventura O Inferno de Hong Kong.

SINOPSE

Durante uma intrigante viagem por Hong Kong, os personagens se envolvem em intensos combates e descobrem conspirações relacionadas ao crime organizado que assola a cidade, enquanto enfrentam desafios reais nos bastidores de um filme de ação.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura é longa e tem como objetivo mostrar todo o contexto da cidade de Hong Kong quanto ao combate ao crime e a cultura das artes marciais. Ela aceita uma pequena divisão do grupo e exige um Narrador experiente que não se perca na trama (anotações são ideais). Com o passar da aventura, os PC's conhecerão diversos outros personagens e situações que os levarão a desenvolver suas capacidades e ajudar nos problemas da cidade com uma ambientação que retrata o cotidiano dos NPC's e mostra a verdade oculta do crime organizado da cidade de Hong Kong e bastidores da indústria cinematográfica.

Cena Um: ming-Na Wen continua seu trabalho de guia e leva o time ao restaurante Kin Ko Kai, onde os pratos são produzidos por chefes de cinco províncias diferentes e tem como especialidade o prato Andorinha com Camarão. Durante o almoço, ela conversa sobre seu conhecido de infância, o ator Fei Long que treinou na academia de Dubal na infância e ainda visita vez ou outra. Ele, no momento, está filmando o primeiro filme como protagonista, porém, ainda co-estrelando outros lutadores, como a bela Fei Lin, o jovem Long Way e uma participação de um grande ator americano como vilão da história, Johnny Cage.

Cena Dois: a filmagem está acontecendo no Parque Tiger Balm (ou Haw Par Village), e toda a produção está parada aguardando os vilões coadjuvantes da história, que ainda não chegaram para a cena final de luta no parque. Após muita conversa o diretor perde a paciência e convida os PC's para serem os vilões que, no roteiro, ainda não tiveram cenas filmadas. Cada PC faz uma luta contra um dos protagonistas e quem sobrar fará uma luta contra Johnny Cage, pois seu personagem é um traidor e será descoberto. Por

ordem de Fei Long, e acordado por todos os outros, as lutas são de verdade, tendo apenas o resultado final de acordo com o roteiro do filme.

Cena Três: Rockfella leva os PC's para relaxar em um shopping e compra umas coisas para Ming-Na Wen e para os PC's. No shopping, um dos PC's pode notar um senhor idoso tossindo e aparentando estar doente. Ele se chama Yo Senkai, mas pouco revela sobre si mesmo. Porém ele faz movimentos com as mãos e, de uma bola de luz gerada das mãos do idoso, faz surgir energia que o cura ao engolir. O velho melhora substancialmente, mas pela idade talvez ainda precise de ajuda para chegar em casa. Ele mora próximo ao shopping, em um casebre numa rua sem saída. O local é adornado com imagens de grandes mestres das artes marciais da antiguidade, como Bodhidharma, e ele explica tudo sobre o Chi.

Cena Quatro: na manhã do outro dia, Dubal organiza lutas de demonstração onde Ming-Na Wen participa lutando pela academia. Os outros adversários são alunos da academia, inclusive Lo Yang que tem se destacado. Dubal convida que todos durmam ali.

Cena Cinco: Fei Long aparece entediado e leva os PC's para uma volta. Ele visita uma arena clandestina que ele frequenta nas folgas das filmagens. Lá, todos podem lutar em lutas válidas pelo circuito e Fei Long enfrentará um homem levado pelo público.

Cena Seis: Ming-Na Wen saiu mais cedo para um curso e marca, no outro dia, com os PC's em um parque, mas sofre tentativa de sequestro. Ao mesmo tempo, em sua casa, um grupo de homens mascarados lutadores de Muay Thai invadem e tentam assassinar Dubal.

Cena Sete: após o atentado, a polícia de Hong Kong entra em contato dizendo que a agressividade da *Ashura* se deve a mudança de direção. Agora a nova gestão é feita por duas mulheres, Xiayu e Jianyu. Elas usam um recrutador para conseguir novos lutadores e estão agindo até mesmo em setores como moda, televisão e cinema. Fei Long diz que seu produtor mudou e o novo é bem estranho.

Cena Oito: o produtor do filme é parte da *Ashura*. Ele age como recrutador de talentos e recrutou o time de vilões do filme, que preferiram ir direto para o QG da *Ashura*. Ele tenta o mesmo com os PC's, mas Fei Long intervém por suspeitar do homem, que foge prometendo vingança. Lo Yang aparece muito machucado e diz que fugiu de homens da *Ashura* que o surpreenderam bisbilhotando um templo próximo. Lá, ele viu grandes lutadores entrando. Investigando, a

polícia confirma as suspeitas, mas ao chegar ao lugar encontra apenas um templo comum. As duas senhoras que tomam conta do templo, porém, parecem muito suspeitas e propõem um desafio: caso os PC's vençam seus lutadores, elas dirão seus segredos.

Cena Nove: os vilões do filme são *Street Fighters* de verdade, mas agora estão com o micro cyber chip na testa e respondem apenas às ordens das senhoras. As senhoras são *Dolls* enviadas para comandar as ações da *Ashura* em Hong Kong, tomando o comando das gangues e do crime local. O templo das *Dolls* tem um laboratório subterrâneo onde os micro cyber chips são colocados e recebem os dados de outros laboratórios para testes.

INTRODUÇÃO

A aventura é continuação direta da aventura *O Inferno de Hong Kong* e começa do ponto que esta parou. Porém, as cenas podem ser usadas dentro de outra crônica com as modificações necessárias para que os principais NPC's tenham contato com os PC's e a trama possa seguir. Os PC's também podem chegar ao contato das autoridades por algum problema específico ou venham a conhecer o astro de cinema asiático, e Guerreiro Mundial, Fei Long. Dessa forma, chegando a ter contato com Dubal, Ming-na Wen e a trama da aventura.

Outra hipótese é algum PC ter a Interpol como contato e ser apresentado ao delegado Dubal, com as diretrizes das investigações e um possível auxílio em ações de campo referente aos *Street Fighters*.

CENA UM

Os PC's continuam sua estada em *Hong Kong* e Esra Rockfella quer levá-los para um dia mais ameno e relaxante, pois a última noite foi de pura ação (veja em *O Inferno em Hong Kong*). Ming-Na Wen ainda estará contratada a ser a guia turística e leva todos para um desjejum no restaurante *Kin Ko Kai*. O restaurante não é distante e o time inteiro é levado pelo serviço de limusine do hotel, chegando ao restaurante dentro de 10 minutos.

O restaurante *Kin Ko Kai* tem crescido muito no conceito da alta culinária de *Hong Kong*, pois seus pratos são produzidos por chefes de cinco províncias diferentes dando todo um requinte especial ao cardápio do restaurante, além de ter ganho alguns prêmios. O prato principal da casa é Andorinha com Camarão e é a pedida de Esra, mas outras opções disponíveis são: Pato à Pequim (um clássico chinês, servido com panquecas finas, molho hoisin e cebolinha), Dim Sum Gourmet (variedades exclusivas como bolinhos de lagosta ou vieiras), Abalone ao Molho de Ostras (Um prato de prestígio, valorizado por sua textura e sabor delicado) e Peixe ao Vapor com Molho de Soja (Preparado com peixes frescos e temperos refinados). Tudo é pago por Esra e servido da melhor forma possível.

Durante o desjejum, Ming-Na Wen comenta sobre outros lugares de *Hong Kong*, os quais os PC's deveriam ter ido ao invés de *Kowloon*, e cita um parque onde está acontecendo filmagens de um filme de um astro do cinema de ação da Ásia, e seu amigo de infância, além de ser Guerreiro Mundial, Fei-Long. O

ator treinou na academia do pai de Ming-Na Wen na infância e visita vez ou outra o lugar.

Ela não sabe os detalhes da gravação, mas sabe que Fei Long é um dos roteiristas e o protagonista de um filme de ação de artes marciais que terá o elenco recheado com atores famosos como a graciosa Liu Fei Lin, o novato Long Way e até a participação de um ator americano, Johnny Cage, além de outros que ela não lembra no momento. Toda essa propaganda chama a atenção de Esra que pede que ela leve todos para o lugar da filmagem logo após o desjejum.

CENA DOIS

Todos chegam ao parque *Tiger Balm* no meio da manhã. Com parte do parque fechado para as filmagens, a visitação ocorre com pouquíssimas pessoas. Enquanto buscam pelo set de filmagens, os PC's podem vislumbrar esculturas vibrantes e misteriosas que ilustram mitologias chinesas e cenas folclóricas, cercadas por jardins exuberantes e pavilhões antigos. Ming-Na Wen vai contando a história do parque *Tiger Balm*, que consiste na sua fundação em 1937 por Aw Boon Haw e Aw Boon Par, dois irmãos de ascendência chinesa que também são conhecidos por terem criado o famoso unguento medicinal *Tiger Balm*. Eles construíram o parque como um presente para a comunidade, com o objetivo de combinar entretenimento com educação cultural e moral. Entre as atrações mais notáveis estão os "Dez Tribunais do Inferno", que apresentam representações vívidas e um tanto macabras do conceito budista de retribuição cármica.

Fei-Long reconhece sua amiga de infância e a cumprimenta assim que a vê e é apresentado para todos os PC's. Fei Long leva todos ao seu camarim e conta que, nos últimos dias, tem achado que querem boicotar seu filme — materiais têm faltado, figurinos têm sumido e hoje, no dia da filmagem, o grupo de *Street Fighters* que serviriam de atores para viverem os vilões derrotados na cena do parque *Tiger Balm* ainda não chegou e ninguém sabe por onde eles andam. Esra, Ming-Na Wen ou algum PC pode sugerir a participação do time, mas Fei Long, por enquanto, prefere aguardar. Nesse meio tempo, os PC's podem conversar com os outros atores, figurantes e até mesmo o diretor. Porém, o ator americano Johnny Cage estará inacessível em seu camarim, a não ser que o PC seja uma mulher de aparência 4 (pelo menos), daí ele tentará ser galanteador e aceitará conversar. Caso contrário ele apenas abre a porta e pergunta onde está a bebida que ele pediu como se o PC fosse um dos funcionários do estúdio de filmagens.

Algumas horas depois, um rapaz da produção indica que os atores (*Street Fighters*) contratados não apareceram e ninguém consegue contato com eles desde que chegaram a *Hong Kong* na noite anterior. Fei Long toma a iniciativa e convence o diretor a usar os PC's, que serão preparados em figurinos próprios para as filmagens. O Narrador pode pedir que cada PC indique uma caracterização de vilão de filme de artes marciais para seu PC, instigando a criatividade, e premiando com pontos de experiência aquele que for mais criativo. Ou todos, se não houver vencedor.

Com os devidos ajustes feitos, os PC's são levados ao set de filmagem e lhes são entregues suas falas (apenas ameaças aos outros personagens do

filme em nome de uma organização criminosa chamada Tríade). Um deles, porém, é indicado ser um investigador infiltrado que irá combater o grande chefe do crime inglês da Tríade, que reina em Hong Kong e é o principal elo com a Europa. Esse chefe é vivido por Johnny Cage e o PC será descoberto por ele e terá que enfrentá-lo. Os outros PC's enfrentarão cada um dos outros atores (fazendo o papel de vilões), Fei Long, Liu Fei Lin e Long Way.

Fei Long deixa claro que as cenas são reais, e não aquela coisa encenada e coreografada dos filmes americanos, e que todos ali são lutadores experientes, logo, os PC's podem pegar pesado. Porém, independente do resultado real da luta, a cena deve ter o desfecho de acordo com o roteiro, que é a derrota dos vilões vividos pelos PC's. De forma alguma, qualquer luta aqui será válida para o circuito *Street Fighter*, mas, mesmo assim, o Narrador deve decidir se o Renome continuará valendo. Os atores contratados por Fei Long são excelentes lutadores, quase tão bons quanto ele mesmo, principalmente Johnny Cage.

As lutas correm como uma emboscada em diferentes partes do parque *Tiger Balm*, como: em cima do arco de entrada de uma seção do parque, no interior de um templo budista, nos corredores estreitos do parque ou em um pátio do parque.

CENA TRÊS

Durante a tarde, após toda a diversão da gravação do filme, os PC's são levados por Esra para compras no maior Shopping da cidade. Fei Long deve fazer outras cenas e fica no set, mas promete encontrá-los em breve. Durante as compras, o Narrador deve pedir um teste de Prontidão + Percepção, para que um (e apenas um) dos PC's note um idoso sentado em um banco no meio do hall principal do Shopping tossindo e quase passando mal. O Narrador deve atentar e dar preferência para aquele PC que obtiver mais sucessos e tenha o maior Raciocínio, ou Prontidão em caso de empate, mas se ainda assim os PC's empatarem, então os deixe com a interpretação da cena, verificando quem se sente melhor fazendo as compras e quem decide ajudar o idoso.

O idoso inicialmente não se identifica e pede que o levem a um lugar mais tranquilo — um banco, em uma ruela ao lado do Shopping é o lugar ideal e pode ser facilmente encontrado. Lá, porém, o idoso entra em algum tipo de transe e começa a executar movimentos estranhos e profunda meditação que chama a atenção de qualquer um ali, felizmente estará apenas ele e os PC's que o ajudaram. Nesse momento, os PC's devem fazer um teste de Raciocínio + Foco para notar que uma aura azulada emana do corpo do idoso e se reúne em uma bola de luz que é engolida pelo idoso em movimentos fluidos. A barriga do idoso parece inchar momentaneamente após o ocorrido e outra bola de luz é formada entre suas mãos, explodindo em luminosidade ofuscante por milésimos de segundo. Apenas os PC's que tiveram sucesso no teste poderão ver os efeitos, caso contrário notarão apenas movimentos de respiração e uma súbita melhora do idoso, que agradece e diz que precisa ir para casa. Os PC's podem ajudar e acompanhá-lo também e, durante o caminho podem questioná-lo sobre as luzes, caso tenham sido sucedidos no teste.



ná-lo sobre as luzes, caso tenham sido sucedidos no teste.

Em sua casa, uma casa de chá simples em uma rua escondida, mas próxima ao Shopping, o idoso recebe os PC's e agradece pela ajuda. Questionado, ele diz que estudou medicina durante anos e que aquilo que ele fez é muito melhor que qualquer remédio já criado e o tem ajudado a se manter saudável, mesmo com a idade avançada. Ele explica sobre como a respiração é importante e ajuda na concentração e que pode ser usada até mesmo nas artes marciais. Além disso, diz que as luzes que os PC's viram foram emanações de seus fluidos mentais, ou emanações do Chi. O idoso, que se apresentará como Yo da casa de chá, apenas se for perguntado quem é, podendo ser convencido a ensinar esses conceitos com um teste de Carisma + Lábria e de forma alguma será intimidado, mas por estar agradecido pela ajuda, o teste exige apenas um sucesso de algum dos PC's.

Nos fundos da casa, Yo serve chá para os PC's enquanto delibera sobre o assunto. Os PC's notam uma belíssima tapeçaria de um homem com mantos avermelhados meditando e produzindo as mesmas luzes que o idoso fez na ruela ao lado do Shopping. Caso isso seja mencionado ele se sentirá lisonjeado e diz que ele é apenas um iniciante comparado a Bodhidharma, o criador das artes marciais. Ele conta que Bodhidharma meditou durante anos no Templo Shaolin de Roran e, depois da iluminação, escreveu dois sutras, o *Enkikin* e *Sensui*, se baseando no *Eikiki* e no livro escrito pelo médico Kagah para desenvolver a terapia do Tohim e do método Tonoh, que se desenvolveram com o tempo dando origem ao método chamado Kikou.

— O que sustenta o universo é uma energia chamada Chi e o nosso corpo também possui o Chi. Assim, os sentimentos, as emoções, tudo retém essa energia. Kikou, portanto, é o controle voluntário desse Chi. Na China, ele faz parte da medicina e controlar essa energia é questão de treino.

Yo Senkai, então, pede que os PC's fiquem de pé que ele ensinará a postura básica para que eles desenvolvam da melhor forma por conta própria.

— Mantenha o corpo ereto, peso dividido nos pés e centro de gravidade baixo. Relaxe os músculos do abdômen sem tencionar o peito. Respiração normal... Espere que a energia se acumule na barriga, é o que chamamos de *Santaitou*. Tenha paciência, pois a concentração dura por volta de 30 minutos!

Ensinado o básico, ele parte para um teste prático.

— Dobre os joelhos. Suponha que está carregando uma bola. Cabeça ereta, é o *Kungentoh*. Desde que consiga controlar a energia, não é difícil fazer isso!

Yo Senaki, então, apaga uma vela sem tocá-la. Ele, em regras, usou a manobra *Chi Push* em versão mais simples e a *Chi Kun Healing* para se curar, anteriormente. Para aprender esses ensinamentos os PC's fazem um teste de Raciocínio + Foco e podem tentar executar algo parecido, gastando 1 Ponto de Chi e testando Inteligência + Foco, tendo que conseguir 4 sucessos para ambas as manobras. Conseguindo ou não executar a manobra, com sucesso simples, eles conseguem aprender e podem comprar UMA manobra extra, além das já citadas, pelo preço mais barato, desde que cumpram os Pré-Requisitos e paguem o custo do tempo de treinamento (1 mês para cada 2 pontos de custo da manobra). Essa manobra extra irá refletir a aplicação do PC em desenvolver seu Chi com os conceitos aprendidos através de Yo Senkai.

Tarde da noite, Yo Senkai diz que está muito cansado e precisará repousar. Ele, de forma alguma, aceitará discípulos, pois está velho demais para isso e deseja viver sua vida do jeito que está. Mesmo assim, diz que ficará contente com a visita futura dos PC's para ver seu desenvolvimento. Porém, ele não é

mais encontrado em casa ou no Shopping durante a aventura.

Aqueles PC's que ficaram no Shopping são presenteados com roupas e acessórios que os deixam mais atraentes e confiantes para socializar. Com isso, ganham 1 Ponto temporário em Carisma ou Aparência quando usarem o presente.

Todos se reencontram na casa de Ming-na Wen, que demonstra ser um templo de tamanho respeitável. Ali, Dubal e Ming-Na Wen perguntam sobre o que os PC's que não ficaram no Shopping fizeram. A conversa vai até um pouco mais tarde e Dubal convida todos para treinarem ali pela manhã.

CENA QUATRO

Após o desjejum, Dubal aguarda os PC's em sua casa. Lá, ele demonstra empolgação com o fato deles estarem ali e deseja testar seus discípulos contra os PC's em lutas por pontos (uma luta normal). Cada PC enfrenta um aluno de Dubal e um deles enfrenta Ming-Na Wen, que estará vestida a caráter. Os alunos são Lo Yang, Lee e Hung, mas caso haja mais algum PC, Dubal em pessoa irá enfrentá-lo. As lutas ocorrem no pátio da academia, que divide o espaço entre a casa e a academia, e levarão a manhã inteira, terminando em um almoço oferecido por Dubal que, aproveita a oportunidade, e convida os PC's para treinarem durante as manhãs dos próximos dias que ficarem em *Hong Kong*. Por sua vez, Ming-Na Wen diz que planeja um passeio pelos templos de *Hong Kong*, mas só poderá levar todos à partir do final da manhã do outro dia, pois estará estudando para uma prova que será feita na próxima manhã.

CENA CINCO

Após o almoço, Fei Long dá as caras, ele diz que a manhã foi cansativa com diversas cenas de diálogo e nenhuma ação, mas como já terminou tudo (na verdade não) ele quer algo diferente e chama os PC's para uma volta por *Hong Kong*. Ming-Na Wen diz que



precisa ir ao curso e lamenta não poder seguir com os PC's, mas que Fei Long será boa companhia.

Pouco tempo depois, Fei Long leva todos para uma arena clandestina, não mais que um armazém subterrâneo em um bar. O local está lotado e Fei Long garante que ali não aparecem os mesmos lixos de *Kowloon* e ele está certo, pois ali está um time de *Street Fighters* aguardando desafiantes para ganhar alguma grana com apostas. Fei Long diz que é a oportunidade perfeita para os PC's se divertirem em lutas de verdade. Esses combates sim serão válidos pelo *Circuito Street Fighter*.

Logo após as lutas dos PC's um homenzarrão de bigode Fu Manchu (clássico estilo chinês) sobe ao ringue buscando um oponente. Fei Long diz que aquele é o campeão da arena, mas não é competidor para ele e lamenta não ter alguém com fibra para ele enfrentar. Entretanto, um japonês de *kimono* branco e faixa vermelha na cabeça é levado ao ringue contra a vontade, mas aceita o desafio, derrotando o campeão de forma humilhante com apenas uma cabeçada. Fei Long se empolga e sobe ao ringue.

Os PC's podem palpitar nas apostas que Esra fará. Eles podem rolar Inteligência + Estilos para notar quem é o lutador desafiante de Fei Long. As apostas são altíssimas e quase todas em Fei Long como vencedor, mas eles devem ser ágeis, pois a luta não tarda a começar.

Após a luta, Fei Long e o homem de *kimono* branco fazem amizade e saem conversando da arena. O homem se apresenta como Ryu e Fei Long finalmente o reconhece como o homem que derrotou Sagat e se tornou campeão do *World Warrior*. Ryu, só então, fica sabendo, através de Fei Long, que Sagat se uniu à organização criminosa *Shadaloo* e que é um capanga de alguém maior agora.

Ryu é tímido e conversa pouco, apenas o necessário, ele só terá maiores conversas com os PC's se o assunto for de seu interesse — algo sobre Gouken, Gouki, Ken ou o *Satsui no Hadou* —, caso contrário ele seguirá seu rumo. Convencer Ryu a ensinar qualquer coisa é tarefa difícil, para não dizer impossível, pois ele sempre diz que ainda está treinando e aprendendo. Porém, como isso é uma aventura de RPG e os jogadores são um pé no saco, deixe-os tentar. Três sucessos em teste de Carisma + Lábia, dificuldade 8, são suficientes para Ryu perder 10 minutos de sua vida e passar o ensinamento de 1 ÚNICA manobra. O PC, então, faz um teste de Prontidão + Percepção para ouvir atentamente cada vírgula de Ryu e Raciocínio + Estilos para tentar compreender suas palavras. Em caso de sucesso o PC pode comprar a manobra pelo menor preço desde que cumpra seus Pré-Requisitos e pague o custo do tempo de treinamento (1 mês para cada 2 pontos de custo da manobra). E sim, é conveniente que algum deles se irrite e obrigue Ryu a ensinar algo!

CENA SEIS

Na manhã seguinte, uma mensagem é deixada para os PC's no hotel, Ming-Na Wen estará esperando pelos PC's em uma praça, pois estará na prova de um curso que está fazendo e não pode seguir direto para o hotel. Ela aguardará os PC's até as 11:00 h. quando daí irá para casa. Esra Rockfella pega uma das limu-

sines e pergunta se os PC's querem ir para a praça ou aceitarão o convite de Dubal para treinar.

Na praça, os PC's ouvem uma algazarra típica de confusão. Lá, Ming-Na Wen está sendo atacada por palhaços e é fácil notar que algumas barracas estavam montadas ali para venda de produto ou animação infantil. São ao todo sete contra ela (use a ficha de valentões). Logo após o combate, e bastante preocupada, ela decide ligar para seu pai, mas ninguém atende. Ela pede que Esra e os PC's a levem para casa, pois está com mau pressentimento.

Na casa de Dubal, os treinos ocorrem normalmente, com os alunos e os PC's trocando informações sobre artes marciais. Fei Long chegará e participará do treino como puder (veja a cena anterior caso os chatos peçam que ele ensine alguma manobra). Porém, pouco tempo após a metade da manhã e quando Dubal for atender um telefonema, um caminhão invade o lugar destruindo um muro da casa e dele saem diversos bandidos, portando lâminas de diferentes tamanhos. Ao todo são 16 bandidos (use as fichas dos Valentões) liderados por um homem de capuz. Além deles, saem outros do caminhão, em número igual ao de PC's +2. Os bandidos, além de atacarem qualquer um que estiver ali, adentram a casa atrás de Dubal.

Caso os PC's tenham ido primeiramente para a praça, eles chegarão em meio do combate, os alunos de Dubal estarão derrotados e apenas quatro bandidos (valentões) terão sido derrotados. Fei Long estará lutando contra três homens da *Ashura*, mas ainda bem fisicamente. Porém, Dubal estará desprotegido e cercado de bandidos em seu escritório. Mas caso os PC's decidam ir ao treinamento e esperar por Ming-Na Wen lá, ela não chegará e Denu, um dos homens da *Ashura*, ficará rindo perguntando se Dubal não sente falta de alguém.

CENA SETE

Dubal fica atônito com a audácia dos criminosos. Ele conta que o crime em *Hong Kong* sempre foi dominado pela *Triade*, mas de uns anos para cá novos agentes criminosos apareceram. A *Ashura*, facção criminosa grande na Tailândia, começou a disputar território em *Hong Kong* com o tráfico de ópio. Porém, investigações demonstram que ambas passaram a agir em convergência devido a um terceiro agente que, mesmo não tendo provas, Dubal tem certeza ser alguém maior, capaz de subjugar ambas as facções, talvez alguém como a *Shadaloo*.

A desconfiança de Dubal não é sem fundamentos, ele mesmo conta que tem recebido relatórios da Interpol sobre a forma de agir da *Shadaloo* e tem constatado semelhança na forma que tanto a *Triade* quanto a *Ashura* passaram a agir. Porém, a *Ashura* passou a agir de forma mais agressiva e comandando ações que antes eram da *Triade*, talvez para confundir a polícia, talvez por estarem juntos. A verdade é que as investigações levaram à identificação de vários agentes do crime infiltrados nos mais diversos níveis da sociedade, desde trabalhadores braçais, passando por políticos, jornalistas e até modelos.

Nesse momento, Fei Long interrompe e diz se lembrar de que, de uma hora para outra, o estúdio demitiu seu antigo produtor e contratou outro que veio com ideias diferentes, umas boas e outras nem tanto,

mas sempre insistiu que Fei Long deveria visitar mais a Tailândia ou aceitar investidores sem questionar a origem da grana. Ele, então, decide interrogar o homem ainda esse dia.

Durante a tarde, Ming-na Wen irá levar os PC's para o passeio dos templos e os PCs visitam o templo *Wong Tai Sin* (um dos mais famosos e conhecidos por sua arquitetura tradicional e por atrair visitantes que buscam saúde, fortuna ou respostas espirituais), Outro destaque é o *Chi Lin Nunnery* (um complexo budista que combina serenidade com um estilo arquitetônico clássico, incluindo jardins e relíquias culturais), o Templo *Man Mo* (dedicado aos deuses da literatura e da guerra, é um dos mais antigos e icônicos da cidade) e, por último, é o Templo *Tin Hau* (homenageia a deusa do mar e é especialmente popular entre pescadores e marinheiros).

Durante a visita os PC's podem repetir testes para aprender alguma manobra que tenham falhado, pela atmosfera mística que os templos evocam. Os testes exigidos por Yo Senkai são exemplos desses testes. Porém, enquanto eles estão em um dos templos, um teste de Percepção + Prontidão pode ser feito para ouvir um homem ameaçando um pequeno grupo de monges. Ele fala que os monges devem permitir acesso a seus segredos ou sentirão a fúria de suas senhoras, Xiayu e Jianyu. Questionado, o homem tenta desconversar, mas acaba confessando que um pequeno templo, usado como centro de treinamento de artes marciais, agora faz parte de *Triade*. Lá também foi onde os homens da *Ashura* se abrigaram quando chegaram a Hong Kong, ele revela também que a *Triade* e a *Ashura* são aliadas, devido a exigências da *Shadaloo*. Ele também acaba expondo, mesmo não sendo questionado, os métodos brutais que as senhoras agem e que um time de *Street Fighters* foi recepcionado para que agissem no filme de Fei Long, mas se recusaram e foram presos.

Fei Long retorna para a casa de Dubal com informações novas. Ele interrogou e esmurrou seu novo produtor que confessou ser membro da *Ashura* e teria entregue o time de *Street Fighters* contratado para atuar no filme de Fei Long para as senhoras do crime Xiayu e Jianyu. Ambas tomaram o poder de controle da *Triade* e vem coordenando ações nos últimos meses em conjunto com a *Ashura*, mas o produtor não sabe o motivo dessa aliança, nem se existe alguém por trás, pois foi contratado para traficar drogas no meio artístico, lavar dinheiro e aliciar potenciais agentes para a *Ashura*.

Nesse exato momento, Lo Yang, um dos discípulos de Dubal, chega à academia todo machucado e com uma carta de desafio na mão.

CENA OITO

O conteúdo da carta é simples.

Delegado Dubal, a Triade convida a enfrentar uma série de desafios em nossa arena escolhida: a histórica Pagoda Tsui Sing Lau, localizada em Ping Shan, Yuen Long, Hong Kong. Este lugar ancestral será testemunha de sua coragem ou de sua queda. Cada andar da pagoda esconde inimigos formidáveis, prontos para testar suas habilidades ao extremo. No topo, seus companheiros aguardam, mas lembrem-se: a

derrota significará a entrega de sua própria vida à Triade. A escolha é sua. Que os jogos comecem.

Obs.: A duração do convite é de 24h, após isso os atores serão de nossa propriedade.

Dubal sabe que é uma armadilha clara e levará sua equipe de policiais, mas Fei Long contrapõe dizendo que ele aceitará o desafio, sozinho se necessário. Ming-Na Wen também se prontifica, bem como os alunos de Dubal, mas os PC's DEVEM se colocar à frente de todos, pois além da glória de derrotar membros da *Triade*, está a Honra em salvar os atores (que também são *Street Fighters*).

Os Novos Territórios estão fora do centro urbano da cidade, sendo uma área mais rural e histórica. Os PC's chegam ao local acompanhados da polícia e são recepcionados por Xiayu e Jianyu em pessoa, ambas de máscaras. Elas convidam os participantes do desafio e explicam as regras:

1. As lutas serão até a morte, mas o vencedor decide se o perdedor morre ou vive;
2. Apenas um lutador por andar, a não ser que o andar tenha mais de um guardião;
3. O desafiante deve ficar sozinho para o desafio, os outros desafiantes podem seguir para o próximo;

Térreo: a entrada é emoldurada por um arco de granito, destacando-se contra as paredes de tijolos cinzentos que compõem a estrutura. Inscrições tradicionais adornam a fachada, incluindo a frase "A Luz Brilha Diretamente Sobre as Conchas e os Recintos", que reflete a conexão do local com a cultura e a espiritualidade chinesa. Ali, dez homens aguardam en-



quanto que um refém encapuzado está sentado e marrado em uma cadeira nos fundos. Uma escada leva para o próximo andar. Os alunos de Dubal lutarão aqui, junto com Ming-Na Wen, e não estão abertos a negociações.

Primeiro Andar: o primeiro andar da *Pagoda Tsui Sing Lau* mantém a simplicidade característica da arquitetura tradicional chinesa. É um espaço modesto, com paredes feitas de tijolos cinzentos e piso de pedra. O ambiente é iluminado por luz natural que entra através das pequenas janelas decoradas com molduras de madeira. Dentro, há elementos culturais, como insígnias e esculturas que remetem à espiritualidade e ao simbolismo associado à pagoda. Esse andar serve como base da estrutura, sustentando os níveis superiores e introduzindo os visitantes à tranquilidade e ao propósito histórico do local. Ali, uma escada segue para o próximo nível e dois guardiões estão aqui, com máscaras escondendo o rosto. O refém está amarrado em uma coluna no meio do salão.

Segundo Andar: O segundo andar da *Pagoda Tsui Sing Lau* apresenta um espaço pequeno e reservado, típico da arquitetura tradicional chinesa. As paredes continuam com o acabamento em tijolos cinzentos, mas neste andar o ambiente ganha um toque mais refinado com molduras de madeira em torno das janelas, que oferecem vistas para a paisagem ao redor. O local está vazio, aparentemente, mas dois guardiões estão escondidos atrás de espelhos que escondem suas presenças, bem como a do refém. Três sucessos são necessários em teste de Percepção + Prontidão para perceber os guardiões, caso contrário, o PC estará "Dizzy" para os ataques de ambos no primeiro turno.

Terceiro Andar: o ponto mais elevado da estrutura, e seu design preserva a essência minimalista e espiritual do local. Este andar apresenta janelas maiores, emolduradas por madeira esculpida, permitindo uma vista panorâmica das paisagens ao redor, incluindo as áreas verdes e históricas de *Ping Shan*. No interior, o ambiente é simples, com piso de pedra e paredes de tijolos cinzentos, mas há uma sensação de leveza devido à maior entrada de luz natural. Elementos decorativos, como símbolos tradicionais que evocam proteção e prosperidade, podem ser encontrados nas paredes ou colocados como oferendas. Um teste de Vigor deve ser feito para evitar que o pólen da Lótus Carmesim cause efeitos no corpo. O efeito imediato é ficar "Dizzy" no primeiro turno de combate, outros efeitos são vistos na página 135 do livro básico edição 20 anos. O efeito está em plantas colocadas em vasos nos extremos do andar, onde também está um refém. As senhoras Xiayu e Jianyu estão aqui, protegidas pelo antídoto em seu corpo, elas estão segurando a corrente de uma outra pessoa, a guardiã do local, e dizem que ela foi o experimento que saiu de controle.

Está claro que, após cada nível vencido, os reféns são pessoas comuns, mas os guardiões são os *Street Fighters* atores que iriam atuar no filme de Fei Long. Cada um deles parece ter sido controlado mentalmente, pois usa um micro cyber chip na testa, mas voltará assim que houver a remoção do chip. Xiayu e

Jianyu são *Dolls* da *Shadaloo* que tomaram o controle da Tríade e falam de M. Bison apenas se referindo como "Meu Senhor".

Em caso de derrota, os PC's são mortos ali mesmo, mas Fei Long é levado por Xiayu e Jianyu para a *Shadaloo*. Dubal continuará sua luta contra o crime, mas provavelmente será muito mais agressivo, pois Ming-Na Wen também será morta. Porém, caso vençam os desafios, os PCs podem desmascarar Xiayu e Jianyu e leva-las às autoridades. Dessa forma, Fei Long e Dubal estarão eternamente agradecidos aos PC's e darão todo o apoio para que eles se recuperem, podendo ser considerados Contatos a partir daqui.

A luta contra o crime continuará, pois a *Ashura* ainda tem agentes atuantes na Tailândia e a *Tríade*, apesar de estar sem comando, tem diversos outros agentes criminosos espalhados por Hong Kong. Porém, Esra Rockfella diz que suas férias tem ainda uma parada na Tailândia, pois ele sempre quis conhecer o berço do Muay Thai e tem informações de um torneio que acontecerá em Bangkok.

RENOME SUGERIDO

Além do Renome normal já sugerido pelo livro básico na página 52 (edição de 20 anos), temos as sugestões abaixo:

GLÓRIA

Vencer os homens da *Ashura* na Cena 6, +1
Perder para homens da *Ashura* na Cena 6, mas continuar vivo. -1.

HONRA

Ajudar Yo Senkai na Cena 3, +3.
Não ajudar Yo Senkai na Cena 3, -3.
Salvar Ming-Na Wen no parque na Cena 6, +2.
Não salvar Ming-Na Wen no parque na Cena 6, -1.
Lutar de forma honrada durante as gravações do filme na Cena 2, +1.
Não lutar de forma honrada durante as gravações do filme na Cena 2, -1.



DESAFIANTES

A aventura possui antagonistas baseados nos personagens do anime *Street Fighter Victory*. Além deles, dois antagonistas são de *Street Fighter Alpha 03*, seguindo a história vista nos quadrinhos da UDON, e antagonistas inesperados para os PC's saírem um pouco da zona de conforto. Por fim, um time inteiro de *Street Fighters* oficiais de *Street Fighter RPG* com suas estatísticas remodeladas para ao nível da aventura.

Yo Senkai: Yo Senkai é um personagem de *Street Fighter Victory* que ajuda o protagonista a entender o que é Chi. Aqui, porém, é possível que ele apenas reforce essa ideia e ensine algo mais avançado.

Ming-Na Wen: originalmente Chun-Li, no anime *Street Fighter victory*, recebeu aqui outro nome para não haver conflito com a Guerreira Mundial Chun-Li e manter a narrativa do anime.

Dubal: baseado no personagem de mesmo nome de *Street Fighter Victory*, pelo menos na dublagem brasileira. Como feito com Chun-Li, mantido com nome alternativo para evitar conflito narrativo e manter a ideia do anime.

Alunos de Dubal: no anime é mostrado que Dubal é mestre de artes marciais com uma grande academia com diversos alunos. Eles estão representados aqui.

Homens da Ashura: a *Ashura* é uma facção do anime que tem base na Tailândia, mas tem rotas de tráfico em *Hong Kong*. Seus membros praticam o Muay Thai e são mais fortes que simples bandidos, sendo representados dessa forma.

Dolls: Xiayu e Jianyu estão aqui representando a *Triade* para completar a aventura com um desafio digno de *Street Fighters*, e para que os PC's não fiquem surrando apenas bandidos.

DRAGÃO NASCENTE

Este é um dos times mais utilizados pela *Shadaloo*, participando de torneios a mando da organização em qualquer parte do mundo.

Kwa-So: ascendeu das ruas chinesas e foi recrutado pela *Shadaloo*, assumindo uma gangue local, usando o time *Dragon Rising* para manter sua habilidade em combate;

Kallista: é uma lutadora sueca marcada por um confronto brutal com Zangief que a deixou com sequelas e sede de vingança;

Drake: primo de Ken e praticante de Karatê Shotokan, acabou sob controle da *Shadaloo* após sua esposa ser mantida em MriGanka;

Corona: treinada por Vega, superou seus colegas e conquistou a confiança de seu mestre, atuando hoje como agente global da *Shadaloo* e chefe do crime em Washington D.C.;

Elyas Synn: ele desenvolveu habilidades psíquicas raras por meio do Ler Drit ao ser criado em MriGanka como um Teão. Hoje, atua como recrutador no circuito *Street Fighter* da América do Norte

ATORES

A aventura toma emprestada a persona de atores de filmes de artes marciais. Todos são artistas marciais no mundo real, mas não *Street Fighters*. Abaixo uma lista de filmes onde cada um aparece.

Chuck Norris: Braddock – O Super Comando, Comando Delta, Mcquade – O Lobo Solitário.

Jackie Chan: Police Story 3: Supercop, A Hora Do Rush, Dragões Para Sempre.

Donnie Yen: Ip Man, Flash Point, O Grande Mestre 2.

Cynthia Rothrock: atriz de filmes famosa no circuito asiático de filmes. China O'brien, Lady Dragon, Leis Marciais.

GUERREIROS MUNDIAIS

Fei Long: Fei-Long toma a mesma função que seu homônimo no anime e ainda faz uma cena do filme animado *Street Fighter 2*. Além disso, a cena final conta com uma inspiração do filme de Bruce Lee, O Jogo da Morte, o qual Fei Long foi inspirado.

Ryu: Ryu está na aventura para fazer a cena vista no filme animado *Street Fighter 2* e, também, para mostrar uma de suas andanças pelo mundo em busca de aprimoramento. Esse primeiro contato com Ryu pode ser importante para encontros futuros durante a crônica.

POSTOS ALTERNATIVOS

A aventura não foi pensada para iniciantes ou novatos, pois possui muitos NPC's como inimigos e, narrativamente, ficaria sem sentido se o número de adversários fosse diminuído. Alternativamente, para Postos maiores que o indicado, o número de PC's deve diminuir, pois a aventura conta com adversários numerosos e não é indicado aumentar o número de inimigos, mas pode ser proveitoso colocar um ou outro *Street Fighter* mais forte como capanga ao invés de capangas menores. Dessa forma, o *Time Dragão Nascente* reapareceria na cena da invasão à casa de Dubal, no lugar de bandidos comuns e não dos *Homens da Ashura*.

YO SENKAI

Mestre Yo, destacado como um dos grandes mestres do *Hsing-Yi Chuan*, foi um habilidoso defensor durante os tempos turbulentos da China. Além de eliminar todos os assassinos que ameaçavam os VIPs, ele mostrou versatilidade em medicina, caligrafia e pintura, formando discípulos famosos. Contudo, sua saúde foi afetada por uma doença cardíaca, e ele usou sua energia interna (Chi) como forma de tratamento, seguindo preceitos de Bodhidharma e demonstrando grande domínio de seu *Hadouko*.

Vivendo em uma Casa de Chá nos arredores de *Hong Kong*, Mestre Yo se tornou conhecido como Yo da Casa de Chá. Ele recebe visitantes interessados em seus ensinamentos, reservando uma sala especial repleta de arte, armaduras samurai e espadas antigas para doutrinar seus aprendizes. Apesar de sua saúde frágil, ele hoje se dedica exclusivamente a técnicas ligadas ao Chi, deixando as artes marciais físicas de lado.

APARÊNCIA

Mestre Yo é muito velho, aparentando mais de 80 anos. Ele é baixinho e careca, com um rosto completamente enrugado, mas sereno e amigável. Veste-se tradicionalmente com roupas cerimoniais chinesas, em tons discretos como verde escuro e azul escuro. Ele mantém um cavanhaque branco sob o queixo.

PERSONALIDADE

Geralmente os grandes lutadores e mestres do passado são muito reservados. Quase nunca exibem suas habilidades a desconhecidos. Mestre Yo somente simpatiza com grandes guerreiros que tenham bondade no coração. Ele não gosta que saibam quem ele realmente é, pois isso atrai "falsos alunos". Quando ele conhece um possível aluno, ele costuma convidá-lo a tomar um chá em sua Casa de Chás



MANOBRAS ESPECIAIS

Chi Kung Healing (2); Chi Push (5); Dim Mak (4); Disengage (3); Dislocate Limb (3); Grappling Defense (3); Monkey Grab Punch (1); San He (2); Stunning Shout (3);

CARTEL

Combates: 102; Vitórias: 95; Empates: 3; Derrotas 3; K.O's: 80;

LEMA

"Domine o Chi, harmonize a vida e transcenda os limites do corpo e da mente."

Nome: Yo Senkai		Estilo: Tai Chi Chuan		Assinatura: Respiração profunda	
Força	●●○○○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●●
Vigor	●●●○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●
Habilidades			Manobras e Poderes		
Instrução	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●○	Velocidade	Dano
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○	Soco: Jab	4
Manha	●●○○○	Arena	●●●○○	Strong	2
Prontidão	●●○○○	Estilos	●●●○○	Fierce	1
Perspicácia	●●●●●	Linguística	●●○○○	Chute: Short	3
Furtividade	●●●○○	Medicina	●●●●●	Forward	2
Liderança	●●●○○	Mistérios	●●●●○	Roundhouse	0
Antecedentes			Apresamento		
Arena	●●○○○		○○○○○	Bloqueio	6
Fama	●●●○○		○○○○○	Movimento	5
Sensei	●●●●○		○○○○○	Chi Kung Healing	1
Técnicas			Apresamento		
Soco	●●●●○	Apresamento	●●●●○	Chi Push	-1
Chute	●●●●○	Esportes	●●○○○	Dim Mak	2
Bloqueio	●●●●○	Foco	●●●●●	Disengage	3
Chi		Força de Vontade		Dislocate Limb	1
●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●		Grap. Defense	6
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		M. Grab Punch	0
Saúde			Combos: Dim Mak para Dim Mak para Fierce (Dizzy).		
●●●●●●●●●●●●●●●●			Stunning Shout		
□□□□□□□□□□□□□□□□			0		

INTERPRETATIVO
PODCAST

MING-NA WEN

Nascida e criada em *Hong Kong*, Ming-Na Wen cresceu cercada de artistas marciais e policiais. Seu pai, Dubal, é dono de uma academia de *Kung Fu* e também chefe de polícia na cidade, o que fez com que Ming-Na estivesse em contato com a disciplina e o rigor dessas duas áreas. Desde pequena, ela desenvolveu um amor pelas artes marciais, mas sua verdadeira paixão são as aventuras que a vida oferece: explorar lugares diferentes, embarcar em passeios exóticos, enfrentar desafios perigosos e desfrutar de coisas luxuosas. Apesar de tudo, ela ainda é uma estudante com responsabilidades e frequentemente limitada pela atitude superprotetora de seu pai.

Ming-Na trabalha como guia turística, aproveitando sua fluência em várias línguas, como inglês e espanhol, para se aventurar e fazer coisas diferentes. Mesmo com sua pouca idade, ela já demonstrou potencial para se tornar uma artista marcial excepcional, uma habilidade que ela usa para se destacar nos momentos mais inesperados. Além disso, Ming-Na nutre um desejo secreto de seguir os passos investigativos do pai, mostrando uma intuição afiada e um talento natural para desvendar mistérios, apesar das objeções de Dubal sobre o seu envolvimento nesse campo perigo-



so.

APARÊNCIA

Ming-Na Wen é jovem, 16 anos de pura graça e beleza estonteante. Ela gosta de roupas elegantes e confortáveis que a engraeçam.

PERSONALIDADE

Determinada e corajosa, ela ainda é tímida com suas habilidades, mas as usa sempre que necessário, pois sabe da sua força e sabe se defender.

MANOBRAS ESPECIAIS

Air Throw (2 Pts); Backflip Kick (2 Pts); Double-Hit Kick (1 Pt); Forward Flip Knee (2 Pts); Flying Heel Stomp (3 Pts); Jump (1 Pt); Lightning Leg (3 Pts); Throw (1 Pt); Wall Spring (1 Pt);

CARTEL

Combates: 15; Vitórias: 15; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 11;

LEMA

"Vou vencer, o mundo vai me conhecer"

Nome: Ming-Na Wen Estilo: Wu Shu Assinatura: Salto e comemoração					
Força ●●●○○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●○○	Honra: 5		
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●○○	Glória: 2		
Vigor ●●●○○	Aparência ●●●●●	Raciocínio ●●●○○	Posto: 4		
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação ●●●○○	Luta às Cegas ●●●○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Manha ●●○○○	Liderança ●○○○○	Soco: Jab 7	5	4	
Lábia ●●●○○	Segurança ●●○○○	Strong 5	7	4	
Perspicácia ●●○○○	Sobrevivência ●○○○○	Fierce 4	9	3	
Prontidão ●●○○○	Computador ●○○○○	Chute: Short 6	8	4	
Condução ●○○○○	Estilos ●●○○○	Forward 5	10	3	
Furtividade ●●○○○	Investigação ●●●○○	Roundhouse 3	12	3	
Antecedentes			Apresamento 5	5	Um
Contatos ●●●○○	○○○○○	Bloqueio 9	(-5 Abs)	—	
Recursos ●●○○○	○○○○○	Movimento 8	—	7	
Sensei ●●●○○	○○○○○	Air Throw 7	10	4	
Técnicas			Backflip Kick 5	10	Dois
Soco ●●●○○	Apresamento ●●○○○	Double-Hit Kick 3	9	3	
Chute ●●●●●	Esportes ●●●●●	Forward Flip Knee 3	12	Dois	
Bloqueio ●●○○○	Foco ○○○○○	Flying Heel Stomp 5	8	6	
Chi		Jump 8	—	4	
●●●○○○○○○○○○		Lightning Leg 3	9	—	
□□□□□□□□□□		Throw 3	7	Um	
Força de Vontade		Wall Spring 7	—	4	
●●●●●●●●●●●●○○○		Combos: Strong para Fierce (dizzy); Jumping Forward para Lightning Leg (dizzy)			
□□□□□□□□□□□□□□					

ALUNOS DE DUBAL

A academia de Dubal, localizada em Hong Kong, é muito mais do que um simples espaço de treinamento físico; é um verdadeiro centro de disciplina e aprendizado. Incorporando elementos tradicionais do *Kung Fu*, Dubal ensina valores como respeito, autocontrole e dedicação aos seus alunos. O local é projetado para estimular o equilíbrio entre corpo e mente, oferecendo um ambiente acolhedor e ao mesmo tempo rigoroso, onde cada estudante é desafiado a superar seus limites. Além de Ming-Na Wen, sua filha, Dubal atrai uma diversidade de aprendizes que buscam aprimorar suas habilidades e absorver a filosofia das artes marciais. Destacam-se, atualmente, Lo Yang, Lee e Hung, mas já contou com o famoso ator de filmes Fei Long;



ter o crime e sua missão de formar cidadãos resilientes e preparados. Essa integração de propósitos transforma a academia em um símbolo de resistência e justiça na comunidade.

APARÊNCIA

Os alunos da academia costumam ser jovens entre 10 a 20 anos, de ambos os sexos. Eles, enquanto dentro da academia, vestem um tradicional uniforme azul com camisa de botão com detalhes vermelhos e calça com sapatilha de *Kung Fu*, ostentando uma bela faixa na cintura. As mulheres costumam vestir vermelho com detalhes azuis e dourados.

PERSONALIDADE

Dubal exige que todos sejam disciplinados e respeitosos, principalmente com as tradições e conceitos das artes marciais.

No entanto, a academia de Dubal não se limita apenas ao treinamento marcial. O espaço também serve como base para atividades comunitárias e reuniões estratégicas relacionadas ao trabalho policial de Dubal. É comum que seus alunos e até mesmo colegas da força policial frequentem o local para trocar conhecimentos e colaborar em investigações locais. Dubal mantém uma ligação profunda entre sua vida profissional e o trabalho na academia, utilizando o espaço como um elo entre seus esforços para comba-

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick (1); Improved Pin (3); Jump (1); Kippup (1); Pin (3);

LEMA

"Disciplina no treinamento, honra em cada ação."

Nome: Lo Yang, Lee e Hung Estilo: Wu Shu Assinatura: Respeito					
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●○○○	Estilos	●●○○○	Velocidade	Dano
Manha	●○○○○	Medicina	●●○○○	Soco: Jab	6
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●○○○	Strong	4
Perspicácia	●●●○○		○○○○○	Fierce	3
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	5
Luta às Cegas	●●○○○		○○○○○	Forward	4
Arena	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2
		Antecedentes		Apresamento	4
Contatos	●○○○○		○○○○○	Bloqueio	8
Recursos	●○○○○		○○○○○	Movimento	7
Sensei	●●●○○		○○○○○	Double-Hit Kick	2
		Técnicas		Improved Pin	4
Soco	○○○○○	Apresamento	●●●○○	Jump	7
Chute	●●○○○	Esportes	●●○○○	Kippup	-1 na Velocidade pós <i>Knockdown</i>
Bloqueio	●○○○○	Foco	○○○○○	Pin	3
		Chi			
		●●●○○○○○○○			
		□□□□□□□□□□			
		Força de Vontade			
		●●●○○○○○○○			
		□□□□□□□□□□			
		Saúde			
		●●●●●●●●●●			
		□□□□□□□□□□			
		Combos: Double-Hit Kick para Roundhouse;			

DUBAL

Dubal é o pai de Ming-Na Wen e desempenha o papel de Vice-Capitão de Esquadrão do Departamento de Polícia de Hong Kong, sendo regularmente envolvido em apreensões de drogas, operações secretas e diversas atividades policiais. Sua longa experiência o tornou acostumado aos perigos de sua profissão. Além de sua ocupação como policial, Dubal administra sua residência como um templo e um campo de treinamento em artes marciais, onde ele ensina Ming-Na Wen e outros alunos dedicados. Essa estrutura o reflete como um mentor firme e disciplinado, enquanto trabalha arduamente para equilibrar suas funções familiares e profissionais.

Após liderar uma operação bem-sucedida contra uma rede de contrabando de cocaína ligada à organização *Ashura*, Dubal continua sua investigação, pois suspeita que algo muito maior esteja por trás de suas atividades ilícitas. As evidências apontam para uma estrutura sofisticada e abrangente, que vai além do tráfico de drogas e envolve conexões internacionais e figuras de alto escalão. Determinado a desvendar a extensão dessa rede, Dubal mergulha em operações arriscadas e coleta informações que sugerem vínculos com uma organização ainda mais perigosa e misteriosa, cuja influência pode ameaçar não apenas *Hong Kong*, mas também a segurança global. Apesar dos

riscos e da pressão, Dubal mantém sua determinação e utiliza sua experiência para avançar nessa complexa teia de conspirações.



APARÊNCIA

Dubal é um homem chinês de meia idade, forte e elegante em suas vestimentas, para aparentar sempre firmeza e disciplina. Ele mantém um bigode sempre bem cuidado.

PERSONALIDADE

Dubal tem disciplina e coragem para desafiar o crime organizado de Hong Kong frente a frente. Ele não se deixa intimidar, mas segue sempre cauteloso quando o assunto é sua filha.

MANOBRAS ESPECIAIS

Bufalo Punch (2 Pts); Rekka Ken (5 Pts), Double-Hit Kick (1 Pt); Drunken Monkey Roll (3 Pts); Improved Pin (3 Pts); Kippup (1 Pt); Pin (3 Pts);

LEMA

"Se o mal no mundo existe, duro é o combate, mas vou lutar."

Nome: Dubal Estilo: Kung Fu Assinatura: Seriedade			
Força ●●●●○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●●○	Honra: 4
Destreza ●●●●○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●●●○	Glória: 2
Vigor ●●●●●	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●●●○	Posto: 4
Habilidades		Manobras e Poderes	
Administrar ●●●●○	Perspicácia ●●○○○	Velocidade	Dano
Instrução ●●●●○	Condução ●●○○○	Movimento	
Interrogação ●●●●○	Furtividade ●●●●○	Soco: Jab 5 6 3	
Intimidação ●●○○○	Luta às Cegas ●●○○○	Strong 3 8 3	
Manha ●●●●○	Segurança ●●○○○	Fierce 2 10 2	
Procurar ●●○○○	Estilos ●●○○○	Chute: Short 4 6 3	
Prontidão ●●●●○	Investigação ●●●●○	Forward 3 8 2	
Antecedentes		Roundhouse 1 10 2	
Apoio (Polícia) ●●●●●	Recursos ●●●●○	Apresamento 3 7 Um	
Aliados ●●○○○	Staff ●●○○○	Bloqueio 7 (-9 Abs) —	
Contatos ●●●●○	○○○○○	Movimento 6 — 6	
Técnicas		Bufalo Punch 1 12 Um	
Soco ●●●●○	Apresamento ●●●●○	Rekka Ken +3 na Velocidade do Soco Comum	
Chute ●●●●○	Esportes ●●●●○	Double-Hit Kick 1 7 2	
Bloqueio ●●●●○	Arma de Fogo ●●●●○	D. Monkey Roll 7 — 5	
Chi	Força de Vontade	Improved Pin 3 9/8(1Fv) 4/Dois	
●●●●○ ○○○○○	●●●●○ ○○○○○	Kippup -1 na Velocidade pós <i>Knockdown</i>	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Pin 2 9/7(1Fv) 4/—	
Saúde		Combos: Bloqueio para Bufallo Punch para Rekka Ken (Dizzy).	
●●●●●●●●●●●●●●○ ○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

HOMENS DA ASHURA

A *Ashura* é uma organização criminosa de grande influência, operando principalmente no sudeste asiático. Com raízes profundas no tráfico de drogas, a *Ashura* utiliza sua rede para movimentar grandes quantidades de entorpecentes, especialmente entre a *Tailândia* e *Hong Kong*. Além disso, a organização mantém uma fachada de legitimidade ao se envolver no circuito de lutas clandestinas, onde patrocina lutadores e manipula resultados para lucrar com apostas ilegais. Essa combinação de atividades ilícitas e manipulação estratégica torna a *Ashura* uma ameaça significativa para as autoridades locais e internacionais.

Sob o comando do implacável Zochi, a *Ashura* não hesita em usar métodos brutais para eliminar qualquer oposição. Assassínatos, chantagens e corrupção são ferramentas comuns em seu arsenal, garantindo que seus interesses permaneçam intocados. Apesar de ser uma subdivisão da poderosa *Shadaloo*, a *Ashura* opera com relativa autonomia, servindo como um dos tentáculos dessa organização maior. Sua atuação não apenas alimenta o caos local, mas também fornece pistas cruciais para

investigadores como Dubal, que suspeitam de uma conexão mais ampla e perigosa envolvendo a *Shadaloo*.



APARÊNCIA

Os membros são pessoas comuns, bandidos e praticantes de Muay Thai. Quando agem costumam cobrir o rosto com máscara preta.

PERSONALIDADE

A *Ashura* exige quase nenhum escrúpulo e lealdade total.

MANOBRAS ESPECIAIS

Elbow Smash (1 Pt); Double-Hit Knee (1 Pt); Flying Knee Trust (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Knee Basher (2 Pts);

LEMA

"Poder nas sombras, lealdade à ambição."

Nome: Homem da Ashura Estilo: Muay Thai Assinatura: Riso de desdém					
Força ●●●○○	Carisma ●○○○○	Percepção ●●●○○	Honra: —		
Destreza ●●●●○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●○○○	Glória: —		
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○	Posto: —		
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação ●●○○○	Segurança ●●●○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação ●●●○○	Arena ●●○○○	Soco: Jab 6	3	2	
Manha ●●●○○	Estilos ●●○○○	Strong 4	5	2	
Lábia ●○○○○	Mistérios ●●○○○	Fierce 3	7	1	
Prontidão ●●○○○	○○○○○	Chute: Short 5	5	2	
Condução ●●○○○	○○○○○	Forward 4	7	1	
Furtividade ●●○○○	○○○○○	Roundhouse 2	9	1	
Antecedentes			Apresamento 4	5	Um
Apoio ●●●●●	○○○○○	Bloqueio 8	(-4 Abs)	—	
Recursos ●○○○○	○○○○○	Movimento 7	—	5	
○○○○○	○○○○○	Elbow Smash 6	6	Um	
Técnicas			Double-Hit Knee 4	5	0
Soco ●○○○○	Apresamento ●●○○○	Flying Knee Trust 5	7 (1 Fv)	3	
Chute ●●○○○	Esportes ●●○○○	Jump 7	—	2	
Bloqueio ●○○○○	Foco ○○○○○	Kippup	-1 na Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Chi		Força de Vontade			
●●○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Elbow Smash para Flying Knee Trust.					

KWA-SO

Kwa-So, conhecido como "Mãos Rápidas", é um lutador chinês que cresceu em meio às ruas, enfrentando desafios e adversários mais fortes devido às suas grandes ambições. Sua busca por força chamou a atenção da *Shadaloo*, que o convenceu de que, ao se unir a eles, teria mais oportunidades de alcançar seus objetivos. Sua primeira missão foi assumir uma velha gangue criminosa, marcando o início de sua ascensão no submundo.

Atualmente, Kwa-So lidera uma das maiores operações de tráfico de drogas da China e é membro do Conselho Regional, respondendo diretamente ao Lorde Asiático. Apaixonado por luta, ele utiliza o time *Dragon Rising* como forma de praticar e aperfeiçoar sua habilidade, consolidando sua posição tanto como líder quanto como lutador.

APARÊNCIA

Kwa-So é um chinês magro, porém musculoso, extremamente ansioso e medindo pouco mais de 1,60m de altura e cerca de 65 Kg.

PERSONALIDADE

Kwa-So é esperto, ambicioso e sabe que é capaz de derrotar a maioria dos seus oponentes, mas prefere

se mostrar mais inteligente que eles. Ele é tolerante quando o assunto é "negócios", mas totalmente impiedoso quando o assunto é luta.

MANOBRAS ESPECIAIS

Deflecting Punch (1 Pt); Hundred Hand Slap (5 Pts); Monkey Grab Punch (1 Pt); Jump (1 Pt); Rekka Ken (4 Pts);

CARTEL

Combates: 23; Vitórias: 21; Empates: 0; Derrotas 2; K.o's: 14;

LEMA

"Se você me provocar novamente, eu ficarei chateado. Eu não acho que você irá gostar disso e muito menos que irá sobreviver."



Nome: Kwa-So Estilo: Kung Fu Assinatura: Vibração			
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação	●●○○○	Furtividade	●●●○○
Manha	●●●○○	Liderança	●●●○○
Lábia	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○
Perspicácia	●●●○○	Arena	●●●○○
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●●○○
Antecedentes		Velocidade	
Apoio	●●●●●		○○○○○
Recursos	●●●●○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
Técnicas		Dano	
Soco	●●●●●	Apresamento	●○○○○
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○
Chi		Força de Vontade	
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
Percepção		Movimento	
●●○○○		Um	
Honra: 3		Glória: 5	
Posto: 5			
Soco: Jab		7	3
Strong		5	3
Fierce		4	2
Chute: Short		6	3
Forward		5	2
Roundhouse		3	2
Apresamento		5	Um
Bloqueio		9	(-7 Abs) —
Movimento		8	— 6
Deflecting Punch		7	(-7/-4 Abs) —
M. Grab Punch		3	*9 3
Jump		8	— 3
Rekka Ken		+3 na Velocidade do Soco Comum	
Punch Defense		9	(-11/-5) —
H. Hand Slap		3	8 (1 Fv) Um
*Não absorvido por bloqueio			
Combos: Deflecting Punch para Hundred Hand Slap (Dizzy).			

KALLISTA

Kallista, uma lutadora sueca, entrou no circuito *Street Fighter* com grandes sonhos e inspirava seu povo. Porém, durante um torneio, enfrentou Zangief, cujo brutal *Spinning Clothesline* a deixou gravemente ferida, com múltiplas fraturas no rosto. Ela passou seis meses se recuperando, mas as sequelas permaneceram. Isso a encheu de fúria e sede de vingança contra Zangief.

Pouco tempo depois, Kallista foi recrutada por Elias Synn e aceitou ingressar em sua equipe. Em cinco anos, consolidou sua reputação como a lutadora mais impiedosa de sua divisão, conhecida como "Rainha do Gelo" por sua frieza e pela ausência de misericórdia com seus oponentes. Embora ainda não tenha enfrentado Zangief novamente, ela está determinada a arruinar sua vida.

APARÊNCIA

Kallista é uma Sueca alta e esguia, com um par de olhos azuis e um cabelo quase prateado. Ela usa uma máscara branca, que cobre somente o lado esquerdo de seu rosto. Esta máscara a torna mais ameaçadora do que já é.

PERSONALIDADE

Kallista sente muito prazer em fazer as outras pessoas sofrerem e tenta ao máximo satisfazer esse seu

vício. Ela odeia Zangief com todas as forças pelo que ele a você sofrer, e irá se opor a tudo e a todos que possuem alguma ligação com ele.



MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip Kick (3 Pts); Flying Knee Trust (1 Pt); Foot Sweep (1 Pt); Handstand kick (1 Pt); Ice Blast (4 Pts); Jump (1 Pt); Tigh Press (4 Pts);

CARTEL

Combates: 26; Vitórias: 25; Empates: 0; Derrotas 1; K.o's: 18;

LEMA

"Eu já ouvi o bastante seu patético verme. Eu acho que está na hora de fazê-lo sofrer."

Nome: Kallista Estilo: Forças Especiais Assinatura: Brutalidade			
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○
Vigor	●●●●●	Aparência	●○○○○
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação	●●●●○	Arena	●●○○○
Intimidação	●●○○○	Computador	●●○○○
Perspicácia	●○○○○	Estilos	●●○○○
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●●○○
Furtividade	●●●○○		○○○○○
Antecedentes		Velocidade	
Apoio	●●●●●		○○○○○
Recursos	●●●●○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
Técnicas		Dano	
Soco	●○○○○	Apresamento	●●○○○
Chute	●●●●●	Esportes	●●○○○
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●○○
Chi		Movimento	
●●●●●●●●●●○		Soco: Jab	6
□□□□□□□□□□		Strong	4
		Fierce	3
		Chute: Short	5
		Forward	4
		Roundhouse	2
		Apresamento	4
		Bloqueio	8
		Movimento	7
		Backflip Kick	4
		Flying Knee Trust	5
		Foot Sweep	2
		Handstand kick	3
		Ice Blast	2
		Jump	7
		Tigh Press	3
		Combos: Backflip Kick para Ice Blast (Dizzy); Short para Handstand Kick;	
Saúde		Movimento	
●●●●●●●●●●●●●●●●○		Backflip Kick	4
□□□□□□□□□□□□□□□□		Flying Knee Trust	5
		Foot Sweep	2
		Handstand kick	3
		Ice Blast	2
		Jump	7
		Tigh Press	3

DRAKE

Drake é um lutador do Karatê Shotokan que surgiu no circuito há cerca de três anos. Inicialmente, ele seguiu uma carreira solo, mas recentemente se juntou à *Shadaloo*, embora os motivos de sua entrada sejam um mistério que ele evita comentar. Ele é primo de Ken e aprendeu grande parte de suas habilidades com ele, mostrando potencial para ser um rival à altura de Ken e Ryu com mais experiência.

Drake começou sua jornada no circuito para construir sua reputação, mas sua situação mudou após sua esposa ser forçada a permanecer em Mri Ganka. Agora, ele está sob o controle da *Shadaloo* e executa suas ordens, consolidando sua posição como um lutador de destaque, mas cercado por circunstâncias enigmáticas e perigosas.

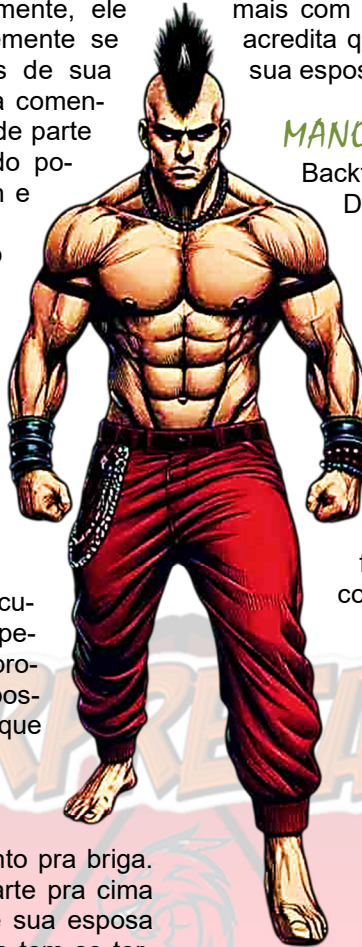
APARÊNCIA

Drake mede 1,85m, possui um cabelo escuro em corte "moicano" e luta vestindo apenas as calças do seu GI, além de usar protetores nos pulsos. Seu nariz e orelhas possuem diversos piercings e você parece que está o tempo todo com raiva de algo.

PERSONALIDADE

Drake é um sujeito brabo, irritado e pronto pra briga. Se qualquer um lhe tira do sério, ele parte pra cima dele para chutar sua bunda! Desde que sua esposa foi aprisionada na fortaleza de Bison, ele tem se tor-

nado autopunitivo, no sentido que não se importa mais com sua segurança, você honestamente não acredita que exista um futuro melhor para você ou sua esposa.



MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip (4 Pts); Double Dread Kick (4 Pts); Double-Hit Kick (2 Pts); Dragon Punch (4 Pts); Foot Sweep (1 Pt); Hurricane Kick (4 Pts); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Throw (1 Pt);

CARTEL

Combates: 24; Vitórias: 22; Empates: 1; Derrotas 1; K.O's: 15;

LEMA

"Pegue sua cara feia e saia da minha frente antes que eu quebre suas pernas com meu Dragon Punch."

Nome: Drake		Estilo: Karatê Shotokan		Assinatura: Moicano	
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	Velocidade	Dano
Manha	●●●○○	Segurança	●●○○○	Soco: Jab	6
Perspicácia	●●○○○	Arena	●●●●○	Strong	4
Prontidão	●●●●○	Investigação	●●○○○	Fierce	3
Liderança	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	5
Antecedentes			Forward		
Aliado (Ken)	●●●○○		○○○○○	Roundhouse	2
Apoio	●●●●●		○○○○○	Apresamento	4
Recursos	●●●●○		○○○○○	Bloqueio	8
Técnicas			Movimento		
Soco	●●●●○	Apresamento	●○○○○	Backflip	7
Chute	●●●●○	Esportes	●●●●○	D. Dread Kick	2
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○	Dragon Punch	4
Chi		Força de Vontade		Foot Sweep	2
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○		Hurricane Kick	4
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Power Uppercut	3
Saúde					
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					
				Throw	2
				Combos: Backflip para Foot Sweep para Dragon Punch (Dizzy).	

CORONA

Corona não é uma Ninja Espanhola convencional. Além de se destacar pela beleza, ela tem uma trajetória peculiar: criada entre lutadores e formada na escola de Vega, seu talento foi desenvolvido com o tempo, apesar de inicialmente não ter intenção de ser uma lutadora. Durante um treino entre estudantes, ela derrotou todos os seus oponentes, inclusive o melhor aluno de Vega, o que levou Vega a treiná-la pessoalmente.

Atualmente, Corona realiza missões para a *Shadaloo* ao redor do mundo. Mais recentemente, foi vista atuando como conselheira e chefe do crime em *Washington D.C.*, com rumores de que teria eliminado o antigo conselheiro a mando de Vega, consolidando sua influência no país.

APARÊNCIA

Corona é uma bela mulher de altura mediana com um longo e liso cabelo ruivo. Sua característica mais marcante são suas pernas, extremamente musculosas após anos de treinamento. Quando está no ringue, ela veste uma camisa larga de seda e uma calça justa que deixa saliente seus músculos das coxas e panturrilha. Fora dos ringues, ela prefere camisas longas e usa calças confortáveis. Ao contrário da maioria dos ninjas espanhóis, ela prefere não usar armas nos ringues.



PERSONALIDADE

Decepção é a chave. Ela deixa todo mundo achar que não é uma mulher letal, escondendo sua verdadeira face. Quando realmente verem quem é, será tarde demais. Ela ama esses "joguinhos" e adora adotar novas personalidades, uma para cada trabalho que executa para a *Shadaloo*. No fundo do seu coração, ela ama a emoção e adrenalina do seu trabalho.

MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip (2 Pts); Backflip Kick (2 Pts); Back Roll Throw (1 Pt); Hair Throw (3 Pts); Jump (1 Pt); Spinning Backfist (2 Pts); Wall Spring (1 Pt);

CARTEL

Combates: 22; Vitórias: 21; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 1;

LEMA

"Eu honestamente não tenho ideia do que você está falando. Você deve estar me confundindo com alguém, eu nunca te vi antes, como é que eu teria força para lhe arrebentar estes dentes? Cai fora!"

Nome: Corona		Estilo: Ninjitsu Espanhol		Assinatura: Elasticidade	
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●●○○○	Luta às Cegas	●●●○○	Velocidade	Dano
Lábia	●●●○○	Segurança	●●●○○	Movimento	
Perspicácia	●●●○○	Sobrevivência	●●○○○	Soco: Jab	6
Prontidão	●●●○○	Estilos	●●○○○	Strong	4
Furtividade	●●●●○	Investigação	●●○○○	Fierce	3
Antecedentes			Chute: Short		
Apoio	●●●●●		○○○○○	Forward	5
Recursos	●●●●○		○○○○○	Roundhouse	4
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	7
Técnicas			Bloqueio		
Soco	●●○○○	Apresamento	●●●●●	Movimento	8
Chute	●●●●○	Esportes	●●●●○	Backflip	7
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○	Backflip Kick	4
Chi		Força de Vontade		Back Roll Throw	2
●●○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○	Hair Throw	2
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Jump	7
Saúde			Wall Spring		
●●●●●●●●●●●●●●	○○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□□	6	—
				Combos: Wall Spring para Kump Roundhouse para Hair Throw (Dizzy).	4/6

ELIAS SYNN

Elias é um personagem essencial dentro da *Shadaloo* desde sua fundação, concentrando seus esforços no circuito *Street Fighter* da América do Norte, onde acumula grande poder e influência. Embora sua base seja nessa região, ele é conhecido por viajar internacionalmente. Mais do que um empresário, Elias também é um Teão criado em *MriGanka*, que desenvolveu habilidades psíquicas únicas através do *Ler Drit*.

Essas habilidades o tornaram o maior recrutador de talentos da *Shadaloo*, reconhecido por sua calma e precisão ao identificar lutadores promissores. Elias atrai esses indivíduos com ofertas irresistíveis, consolidando sua reputação como um estrategista e manipulador de sucesso no universo *Street Fighter*.

APARÊNCIA

Um homem bem vestido na casa dos 30 anos, Elias veste camisas de seda e usa seu cabelo em estilos conservadores e sempre aparados. Ele usa óculos escuros a maior parte do tempo.

PERSONALIDADE

Ele sabe que é um expert em negociações e sabe se locomover pelas "águas" como um tubarão atrás de suas presas. Todo torneio que promove, é para tirar algo em proveito, seja trazer o campeão para o seu lado, ou eliminar oponentes indesejáveis. Elias adora oferecer seus

favores, mais que isso, adora pedir outros favores em troca.

MANOBRAS ESPECIAIS

Cobra Charm (3 Pts); Ducking Ferce (1 Pt); Jump (1 Pt); Psychokinect Channeling (3 Pts); Suplex; Telephaty (2 Pts).

CARTEL

LEMA

"Eu admiro sua lealdade ao seu time atual, mas eu acho sinceramente que você possui uma incrível habilidade e um grande potencial. Lute em meu time apenas durante um torneio. Depois disso eu convenço aquele sensei da montanha a lhe ensinar sua técnica secreta que você tanto procura. É somente por um torneio, não é para a vida toda."



Nome: Elias Synn Estilo: Ler Drit Assinatura: Elegância			
Força ●●●○○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●○○	Honra: —
Destreza ●●●●○	Manipulação ●●●●●	Inteligência ●●●●○	Glória: —
Vigor ●●○○○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●●●○	Posto: —
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação ●●●○○	Segurança ●●●○○	Velocidade	Dano
Lábia ●●○○○	Estilos ●●●●○	Movimento	
Perspicácia ●●●○○	Investigação ●●○○○	Soco: Jab 6 5 3	
Prontidão ●●●○○	○○○○○	Strong 4 7 3	
Liderança ●●○○○	○○○○○	Fierce 3 9 2	
Antecedentes		Chute: Short 5 5 3	
Apoio ●●●●●	Recursos ●●●●○	Forward 4 7 2	
Contatos ●●●●●	○○○○○	Roundhouse 2 9 2	
Staff ●●●●○	○○○○○	Apresamento 4 4 Um	
Técnicas		Bloqueio 8 — —	
Soco ●●●○○	Apresamento ●○○○○	Movimento 7 — 6	
Chute ●●○○○	Esportes ●●●●○	Cobra Charm 3 —(1 Chi) 2	
Bloqueio ○○○○○	Foco ○○○○○	Ducking Ferce 3 10 —	
Chi		Jump 7 — 3	
●●●●●○○○○○		Psy. Channeling — +2 (1 Chi) —	
□□□□□□□□□□		Suplex 4 +2 Um	
Força de Vontade		Telephaty 1 Chi; Turno	
●○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□			
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
Combos: Ducking Fierce para Suplex para Cobra Charm.			

CHUCK NORRIS

Carlos Ray Norris, conhecido como Chuck Norris, é um lendário lutador que começou sua jornada como um jovem disciplinado e dedicado ao karatê no Texas. Após servir na Força Aérea e viver no Japão, ele mergulhou nas artes marciais orientais, tornando-se mestre em múltiplos estilos, como *Tang Soo Do* e *Tae Kwon Do*. Ao retornar aos Estados Unidos, Chuck abriu sua própria escola de artes marciais, onde treinou aspirantes a lutadores. Durante os torneios mundiais, sua habilidade impressionante e presença cativante o tornaram campeão incontestável e uma celebridade no circuito.

Ainda assim, Chuck não se contentou apenas com o sucesso nos ringues. Motivado por sua paixão pela justiça, ele se tornou ator e *Street Fighter*. Ele enfrenta adversários poderosos em busca de preservar a paz mundial, sendo um protetor que luta tanto por honra quanto por seus princípios inabaláveis.

APARÊNCIA

Chuck Norris exibe um físico imponente, resultado de anos de treinamento árduo em artes marciais. Ele gosta de roupas simples, como conjunto jeans, acompanhado por botas de combate que refletem sua praticidade. Sua icônica barba ruiva e cabelo castanho médio completam o visual, passando uma mistura de seriedade e carisma. Cicatrizes discretas em seus braços são lembranças de suas incontáveis batalhas,



e seu olhar determinado é suficiente para intimidar até mesmo os lutadores mais confiantes.

PERSONALIDADE

Chuck é calmo, disciplinado e confiante, um verdadeiro mentor para aqueles ao seu redor. Ele acredita no poder do trabalho duro e no aperfeiçoamento contínuo. No entanto, quando entra no ringue, ele se torna um combatente implacável e estrategista, sempre um passo à frente de seus oponentes.

MANOBRAS ESPECIAIS

Breakfall (2 Pts); Double-Hit Kick (2 Pts); Elbow Smash (2 Pts); Foot Sweep (1 Pt); Jump (8/—/3; 1 Pt); Kippup (1 Pt); Knife Hand Strike (3 Pts); Spinning Back Fist (2 Pts); Double Dread Kick (4 Pts); Pin; Power Uppercut (4/12/Um; 1 Pt); Reverse Frontal Kick (3 Pts); Maka Wara (3 Pts); Throw (3/10/Um; 1 Pt);

CARTEL

Combates: 195; Vitórias: 180; Empates: 2; Derrotas 10; K.O's: 100;

LEMA

"O tamanho pode ser pequeno, mas a determinação é gigantesca."

Nome: Chuck Norris		Estilo: Karatê Shotokan		Assinatura: Chute Roundhouse	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●●
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●○○	Velocidade	Dano
Manha	●●●○○	Luta às Cegas	●●●○○	Movimento	
Lábia	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○	Soco: Jab	7 8 3
Perspicácia	●●●●●	Arena	●●●●●	Strong	5 10 3
Prontidão	●●●●○	Estilos	●●●●●	Fierce	4 12 2
Condução	●●●○○	Medicina	●●○○○	Chute: Short	6 9 3
Furtividade	●●○○○	Mistérios	●●○○○	Forward	5 11 2
Antecedentes			Apresamento		
Aliados	●●●○○	Recusos	●●●○○	Roundhouse	3 13 2
Contatos	●●●●○	Sensei	●●●●○	Bloqueio	5 8 Um
Fama	●●●○○		○○○○○	Movimento	9 — —
Técnicas			Força de Vontade		
Soco	●●●●●	Apresamento	●●●●○	Double-Hit Kick	3 10 (2x) 2
Chute	●●●●●	Esportes	●●●○○	Elbow Smash	7 11 Um
Bloqueio	●●●●●	Foco	●●○○○	Foot Sweep	3 12 1
Chi	●●●●●○○○○○			Knife Hand Strike	6 8 2
	□□□□□□□□□□			Spin. Back Fist	4 11 4
Saúde	●●●●●●●●●●○○○○○○○○			D. Dread Kick	3 10 4
	□□□□□□□□□□□□□□□□			Pin	4 10/8(1Fv) 4
				R. Frontal Kick	4 12 2
				Maka Wara	13 de Dano enquanto Bloqueia
				Combos: Bloqueio para Roundhouse (Dizzy); Forward para Strong para Spinning Back Fist (dizzy),	

CYNTHIA ROTHROCK

Cynthia Rothrock é uma atriz e lutadora que combina sua experiência competitiva com o desejo de capacitar outros lutadores, especialmente mulheres, inspirando-os a quebrar limites. Passou a ser conhecida como "Rainha dos Filmes de Artes Marciais" por atuar em diversos filmes de sucesso no mercado asiático. Nas arenas, ela enfrenta adversários formidáveis enquanto busca preservar a integridade das artes marciais e difundir seu espírito. Suas aventuras a colocam frente a frente com figuras icônicas do universo *Street Fighter*, onde suas habilidades acrobáticas e sua mentalidade estrategista deixaram uma marca duradoura.

APARÊNCIA

Cynthia apresenta um físico esguio e atlético, resultado de anos de treinamento disciplinado. Seu cabelo loiro estilizado em um corte prático e sua postura confiante transparecem a energia de uma lutadora experiente e destemida.

PERSONALIDADE

Cynthia é forte, com espírito competitivo equilibrado por um desejo profundo de ajudar outros a alcançar seu potencial, tornando-a uma líder nata. Apesar disso, ela é humilde e sempre

aberta a aprender algo novo, acreditando que a jornada do lutador nunca termina.



MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip Kick (2 Pts); Double Hit Kick (1 Pt); Drunken Monkey Roll (2 Pts); Foot Sweep (2 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Leg Uppercut (2 Pts); Light Feet (5 Pts); Scorpion Kick (5 Pts); Tigh Press (3 Pts); Wall Spring (1 Pt);

CARTEL

Combates: 33; Vitórias: 30; Empates: 2; Derrotas 1; K.O's: 25; (Estilo Livre)

LEMA

"Força não é apenas derrotar o oponente, é elevar-se para inspirar os outros."

*Light Feet +3 no Movimento com 1 FV.

Nome: Cynthia "The Lady Dragon" Rothrock		Estilo: Wu Shu		Assinatura: Sorriso discreto	
Força ●●●○○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●○○	Honra: 5		
Destreza ●●●●●●	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●●○○	Glória: 6		
Vigor ●●●●○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●●○○	Posto: 7		
Habilidades			Manobras e Poderes		
Instrução ●●○○○	Segurança ●●●●○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação ●●●○○	Arena ●●●●○	Soco: Jab 8	5	7	
Lábia ●●●○○	Estilos ●●○○○	Strong 6	7	7	
Perspicácia ●●●●●	Investigação ●●●●○	Fierce 5	9	6	
Prontidão ●●●●●	Medicina ●○○○○	Chute: Short 7	8	7	
Condução ●●○○○	○○○○○	Forward 6	10	6	
Furtividade ●●●●○	○○○○○	Roundhouse 4	12	6	
Antecedentes			Apresamento 6	4	Um
Apoio ●○○○○	Recursos ●●●○○	Bloqueio 10	—	—	
Contatos ●●●○○	○○○○○	Movimento 9	—	10	
Fama ●●●○○	○○○○○	Backflip Kick 6	10	Dois	
Técnicas			Double-Hit Kick 4	9	6
Soco ●●●○○	Apresamento ●○○○○	D. Monkey Roll 9	—	8	
Chute ●●●●●	Esportes ●●●●●	Foot Sweep 4	11	5	
Bloqueio ●●●○○	Armas Brancas ●●●●●	Leg Uppercut 4	12	Um	
Chi		Light Feet —	— (1 Fv)*	+3*	
●●●●○○○○○○○○		Scorpion Kick 6	12 (1 Fv)	5	
□□□□□□□□□□		Tigh Press 5	8	Um	
Força de Vontade			Wall Spring 8	—	7/9
●●●●●●●●●●●●●●●●			Combos: Double-Hit Kick para Jumping Roundhouse;		
□□□□□□□□□□□□□□□□			Foward para Leg Uppercut; Bloqueio para Scorpion Kick.		

DOLLS

Jianyu e Xiayu são irmãs gêmeas originárias da china e fazem parte das Dolls da *Shadaloo*, lutadoras treinadas sob influência do *Psycho Power* que atuam principalmente como agentes secundárias da organização.

Ambas são enviadas pela *Shadaloo* para comandar a Tríade, em um centro de torneios ilegais que financia o mercado negro e o crime organizado.

APARÊNCIA

Jianyu tem cabelo longo preto ou castanho, dependendo da versão, e costuma usar coques odango com fitas vermelhas. Xiayu tem cabelo preto curto e olhos castanhos escuros, mais tarde, adotando maquiagem de ópera chinesa. Ambas compartilham uma estética marcante e contrastante entre si.

PERSONALIDADE

Jianyu é egocêntrica, preguiçosa e temperamental, mas habilidosa com bastão chinês. Xiayu é calma, gentil com os amigos e implacável com os inimigos, dominando os nunchakus com precisão. Ambas adoram comida apimentada e têm uma relação próxima e afetuosa, demonstrando lealdade uma à outra mesmo em meio às missões da *Shadaloo*. Enquanto Jianyu evita tarefas e ignora instruções,

Xiayu é mais disciplinada e protetora, formando uma dupla complementar em personalidade e estilo de combate.

MANOBRAS ESPECIAIS

Foot Sweep (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Power Uppercut* (1 Pt); Suplex (2 Pts); Throw (Pt);

*Manobra usada com a arma.

CARTEL

Combates: 8; Vitórias: 8; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

“Duas sombras, um só golpe — irmãs na alma, guerreiras na batalha.”



Nome: Jianyu/Xiyau Estilo: Forças Especiais Assinatura: Continência					
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●●○○○	Furtividade	●●●●○	Velocidade	Dano
Intimidação	●○○○○	Luta às Cegas	●●●●○	Soco: Jab	7
Manha	●●○○○	Liderança	●●●●○	Strong	5
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●●○	Fierce	4
Perspicácia	●●○○○	Arena	●○○○○	Chute: Short	6
Prontidão	●●●○○	Estilos	●●○○○	Forward	5
Condução	●○○○○	Investigação	●●○○○	Roundhouse	3
Antecedentes			Apresamento		
Apoio	●●●●●		○○○○○	5	5
Recursos	●●●○○		○○○○○	Bloqueio	9
	○○○○○		○○○○○	Movimento	8
Técnicas			Força de Vontade		
Soco	●●●○○	Apresamento	●●○○○	5	(-7 Abs)
Chute	●●●○○	Esportes	●●●●○	8	—
Bloqueio	●●●○○	Arma	●●●●○	8	7
Chi	●●●●○○○○○○		●●●●○○○○○○	3	9
	□□□□□□□□		□□□□□□□□	Power Uppercut	4/5
Saúde			Combos: Arma Strong para Arma Strong (Dizzy); Foot Sweep para Arma Fierce.		
	●●●●●●●●●●●●●●●●		●●●●●●●●●●●●●●●●	Suplex	5
	□□□□□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□□□□□	Bastão Jab	7
				Bastão Strong	5
				Bastão Fierce	4
				Nunchaku Jab	8
				Nunchaku Strong	6
				Nunchaku Fierce	5

JOHNNY CAGE

Johnny nasceu em Vanice, Califórnia (EUA), e cresceu aprendendo artes marciais. Seu nome verdadeiro é John Carlton e sempre foi fã de filmes de Bruce Lee, Van Danme e companhia. Johnny se transformou em ator e foi crescendo aos poucos ao criar um estilo conhecido por ser acrobático e exagerado com uma atuação narcisista caricata, o que acabou contaminando sua própria personalidade. Ele se tornou famoso por interpretar papéis de lutadores em filmes, mas sua reputação começou a decair quando críticos e o público passaram a questionar se suas habilidades eram reais ou apenas truques de câmera.

Johnny Cage estrelou uma longa lista de filmes no final da década de 80 e início dos anos 90, sua era de ouro, por assim dizer. Muitos desses filmes paródias ou exageros de clássicos de ação. Dentre eles, Citizen Cage é seu maior sucesso. Ele também apareceu em comerciais, como o de "Cage Cologne", e inspirou produções como "You Got Caged" e "You Got Saved".



Aparência: Johnny Cage tem uma aparência marcante de astro de ação: físico atlético, músculos definidos e postura confiante. Geralmente aparece com cabelo castanho curto, óculos escuros característicos e expressão arrogante. seu visual inclui tatuagens, como o nome "Cage" no peito, e trajas que variam entre roupas de luta, jaquetas estilosas e calças de couro, reforçando sua imagem de celebridade ousada e provocadora.

Interpretando: Johnny Cage é carismático, irreverente e cheio de autoconfiança, com uma personalidade marcada por sarcasmo, vaidade e senso de humor afiado. Embora inicialmente visto como superficial e egocêntrico, ele revela coragem genuína, lealdade aos aliados e um forte senso de justiça ao longo da série.

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	7	10	4
Strong	5	12	4
Fierce	4	14	3
Chute: Short	6	11	4
Forward	5	13	3
Roundhouse	3	15	3
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	(-10 Abs)	—
Movimento	8	—	7
Foot Sweep	3	14	2
Jump	8	—	4
Kippup	-1 na Velocidade pós <i>Knockdown</i>		
Power Uppercut	4	14	Um
Throw	2	10	Um

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Double-Hit Kick	3	12	3
Dragon Punch	5	17 (1 Fv)	2
Elbow Smash	7	13	Um
Knife Hand Strike	6	10	3
Shadow Kick	5	15 (1 Chi)	6
Split Punch	3	12	—
Sonic Boom	2	12 (1 Chi)	—

Combos: Strong para Strong para Foot Sweep; Knife Hand Strike para Dragon Punch (dizzy); Forward para Forward para Roundhouse (dizzy);



Nome: Johnny Cage

Estilo: Jeet Kune Dô

Time:

Jogador:

Escola: Professor particular

Conceito: Ator

Crônica: Mortal Kombat.

Equipe:

Assinatura: Grito de Vitória.

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 ●●●○○○
Contatos ●●●○○○
Fama ●●●○○○
Recursos ●●●○○○
Staff ●●●●●
 ○○○○○○
 ○○○○○○

TECNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick; Dragon Punch; Elbow Smash;
 Foot Sweep; Jump; Kippup; Knife Hand Strike;
 Power Uppercut; Shadow Kick; Split Punch;
 Sonic Boom; Throw;

RENOME

Glória
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

Honra
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 9

Situação Atual

Vitórias: 52
 Derrotas: 2
 Empates: 2
 KO'S: 46
 Lutas: 56:

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

DETALHES

Idiomas: Inglês Nativo

Equipamentos:

Notas:

Experiência:

MANOBRAS

As Manobras a seguir são de movimentos utilizados pelos personagens que aparecem nessa aventura.

SOCO

Split Punch

Pré-requisitos: Soco **, Esportes **

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô 3; Outros 4

Johnny Cage desenvolveu essa manobra esmagadora. Ele faz uma abertura total e soca uma parte bem vulnerável no oponente (sua genital), atordoando-o.

Sistema: Esta manobra conta como um Agachamento. O oponente não conta com o seu Vigor para absorvê-la, a menos que ele bloqueie. Caso não seja bloqueado, e cause algum ponto de dano, o oponente estará automaticamente atordoado no próximo turno. Utilizar essa manobra pode causar a perda de Honra em torneios Tradicionais.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Nenhum

Sistema: O chute acerta como um chute comum, mas pode ser realizado caso o lutador esteja apesado, desde que tenha mobilidade suficiente para mover o tronco e as pernas, como em um apresamento sustentado. Porém, nesse caso, a técnica de chute é somada à Força para conter um apresamento sustentado e, caso vença a disputa, contra atacar causando dano imediato com os sucessos que ultrapassaram os sucessos do apresador (esse dano não é absorvido por Vigor).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: -2

Shadow Kick

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

CHUTE

Leg Uppercut

Pré-requisitos: Chute •

Pontos De Poder: Qualquer Estilo 2

Essa manobra é considerada simples para aqueles que preferem chutes a socos. O lutador chuta de baixo para cima, erguendo a perna acima da cabeça, mas em velocidade e potência suficiente para atingir alvos desatentos, como em um soco uppercut.

Sistema: O chute acerta como um *Power Uppercut*, ou seja, caso interrompa manobra aérea causando Dano, o alvo sofrerá um Knockdown, derrubando o alvo no chão antes que ele possa completar sua manobra. Além disso, com o gasto de 1 ponto de Força de Vontade, o lutador pode tentar se livrar de um apresamento sustentado caso tenha mobilidade nas pernas e esteja preso pelas costas, levantando tanto sua própria perna que o chute acerta o apresador.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Um

Scorpion Kick

Pré-requisitos: Chute ****

Pontos De Poder: Jeet Kune Do, Kung Fu, Kung Fu Corvo Majestoso e Whu Shu 5

Essa é a técnica assinatura de Cynthia Rothrock e exige elasticidade, pois o lutador deve executar um chute acrobático levantando a perna para trás e abaixando a cabeça, como a cauda de um escorpião, atingindo o alvo acima da cabeça com a ponta do pé;





**LUZ, CÂMERA E MUITA
RANCADARIA!**

UM FILME DE KUNG FU É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA
STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG
ONDE OS JOGADORES CONHECEM ASTROS DO CINEMA
DE ARTES MARCIAIS, COMBATEM BANDIDOS E SE
TORNAM HERÓIS DE UM FILME!

**STREET
FIGHTER**
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**