

AS AVENTURAS DE JACKIE CHAN



www.mitsukai-editora.com.br

Capítulo 1 – As Aventuras

AS AVENTURAS DE JACKIE CHAN é a nova e excitante série em animação do famoso herói de ação Jackie Chan esse desenho combina animação com comédia para criar uma série de aventura ação como nenhuma outra. Você nunca viu Jackie dessa maneira!

A sobrinha de onze anos do arqueólogo Jackie Chan, Jade, prova que ação é coisa de família, quando chega de Hong Kong para viver com Jackie e seu velho e esperto tio em São Francisco. Nesse meio tempo, Jackie encontra um antigo talismã chinês e agora tem agentes do governo e gângsteres em seu encalço.

Jackie acaba sendo recrutado por uma agência (seção 13) paralela do governo com a missão de localizar os 12 talismãs espalhados ao redor do mundo, em uma corrida contra o relógio uma vez que figuras experientes em artes marciais aliados com o crime tentarão impedi-lo a todo momento e cada um dos talismã possui poderes assombrosos que não podem cair nas mãos do vilão Valmont. Em breve Jackie e Jade aprendem a utilizar os poderes secretos dos talismãs mágicos e devem usar de magia e artes marciais para deter o vilão Valmont e seus comparsas de roubar o poderoso amuleto para terríveis fins.

Jackie e Jade entram no torneio de lutas para combater os bandidos em um campeonato entre o bem e o mal.

Capítulo 2 – Tipo de Campanha e seus elementos .

Tipo de campanha

Em Jackie Chan o mestre pode optar por 3 tipos de campanha :

Normal : Utilizando dados de um personagem de nível 1.

AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

Herói : Os jogadores terão 120 Pontos de Atributo, (entre 12 a 18) , 6 pontos de Aprimoramento , e 500% pontos de Perícias. Terão que enfrentar os demônios. (Com este tipo de campanha o mestre devera utilizar anjos e demônios no seu ambiente) .

Anjo ou Demônio : Os jogadores poderão ser anjos ou demônio se caso forem Anjos terão que acabar com a tentativa de libertar os demônios e no caso dos demônios tentar libertar os demônios maiores.

SEÇÃO 13

Há uma divisão secreta do governo dos Estados Unidos chamada Seção 13. Seu propósito é investigar crimes raros e seguem de criminosos ilusórios. A Seção 13 é dirigida pelo Capitão Black, um gênio que tem dedicado sua vida para combater o crime e as forças do mau.

Utilizando a seção 13 : A seção 13 pode ser uma organização dos templários para caçar anjos, demônios, artefatos mágicos ou outros seres sobrenatural.

PORTAL DOS DEMÔNIOS

Na china antiga quando os demônios andavam na terra. Os oitos imortais heróis legendários da China antiga derrotaram Um por um, os demônios que foram sendo derrotados. Os Imortais usavam o POWERFUL CHI SPELLS para banir os demônios para um outro reino... usou então a PAN KU BOX para selá-los dentro, cada demônio atrás de sua própria PORTA. A única coisa que poderia localizar e DESTRAVAR aquelas portas, é a própria PAN KU BOX.

Utilizando o portal : Os portais em ser jogo tem o poder de liberar ou prender os grandes demônios. E só podem ser abertos com o PAN KU BOX (os portais podem estar em qualquer lugar do planeta de acordo com o mestre ele e quem define) que só pode ser tocado por seres humanos nem anjos e nem demônios podem tocar no PAN KU BOX. Caso os jogadores sejam anjos ou demônios o PAN KU BOX não pode ficar em nenhum plano a não ser na terra.

Capitulo 3 – O J-Team e os Heróis

Jackei Chan

História: Jackie Chan e um cidadão chinês lutador de Kung Fu que saiu de Hong Kong para morar em São Francisco e se tornou um arqueólogo para buscar relíquias para a loja de antiguidade do seu Tio. Mais certa vez na china Jackei descobriu um talismã magico com super poderes que podia libertar um demônio em forma de estátua o demônio dragão Shendu. Vendo das grandes consequências que isso causaria Jackie acaba aceitando a proposta da seção 13 e se torna um agente deles e o principal arma contra Shendu e a mão negra.



Personalidade: Jackie e um lutador chinês de grande senso de humor e de grande responsabilidade. Quando estar em suas missões sempre a leva a serio e não

AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

gosta de brincadeiras e tem a se torna um pouco individualista tentando resolver tudo sozinho com suas próprias habilidades.

Estilo: Kung Fu Conceito: Arqueólogo

Nível: 8

Atributos : Força 16, Constituição 16, Destreza 18, Agilidade 18, Inteligência 15, Força de Vontade 15, Percepção 16, Carisma 16

Habilidades :

Arte marcial 105/110, Armas Brancas 40/40 (escolha 4), Esquiva 90%, Acrobacia 70%, Arremesso 55%, Etiqueta 40%, Teologia 40%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Inglês 45%, Língua estrangeira 40% (escolha 3), Investigação 50%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Ocultismo 30%, Impressionar 50%, Arqueologia 60%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 35%, Pedagogia 50%, Desarme (40).

Aprimoramentos : Aliados 3, Contatos 1, Detecção de Magia 2, Recursos 2 , Sortudo 2, Energia Heróica 5, Apoio 5 (seção 13 fornece qualquer equipamento e paga as viagem de Jackie pelo mundo.)

Pontos de vida : 16 + 8

Energia Heróica : 40

Equipamento : de acordo com a missão mais nunca contem armas.

Jade

História : É a sobrinha de Jackie, ela tem 11 anos de idade. Ela quase nunca obedece as ordens de Jackie e sempre vai com ele procurar os Talismãs, na maioria das vezes ela o salva de vários perigos. Ela quer aprender a lutar como Jackie, mas Jackie não tem tempo para ensiná-la.

Personalidade : Jade tem a ser uma criança muito esperta que sempre esta a tentar ajudar seu Tio (Jackie) , procurando formas de suprir o individualismo dele e sempre acreditando que as missões são grandes aventuras (no sentido de brincadeira).

Estilo: Kung Fu

Conceito: Bagunceira

Nível: 3

Atributos : Força 12, Constituição 12, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 14, Força de Vontade 14, Percepção 14, Carisma 18

Habilidades :

Arte marcial 35/35, Armas Brancas 25/25 (escolha 4), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 35%, Etiqueta 40%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Inglês 45%, Investigação 30%, Interrogatório 30%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Rastreo 30%, Ocultismo 30%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 45%, Arte 50%, Dançar 45%, Computação 55%.



AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

Aprimoramentos : Aliados 3, Contatos 2, Inocência 1, Mestre 2, Energia Heróica 5

Pontos de vida : 12 + 3

Energia Heróica : 15

Equipamento : de acordo com a missão mais nunca contem armas.

Tio

História : Com sua grande sabedoria, o Tio ajuda bastante Jackie nas descobertas dos Talismãs. Sendo de grande avalia nas horas difíceis e ajuda Jackie Chan a derrotar Shendu, para que o mundo não seja destruído.

Personalidade : O tio e um grande feiticeiro , que usa sua magia para as causas do bem, ajudando Jackie nas horas difíceis. E um dos grandes responsáveis pela mudança de lado do Tohru . Quando estar com a mãe de Tohru tenta provar que e melhor do que ela.

Estilo: Kung Fu (Feitiçaria)

Conceito: Feiticeiro

Nível: 10 (Feiticeiro)

Atributos : Força 10, Constituição 12, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 20, Força de Vontade 20, Percepção 18, Carisma 16

Habilidades :

Arte marcial 45/45, Armas Brancas 35/35 (escolha 2), Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 40%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Investigação 60%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Impressionar 50%, Ocultismo 65%, Rituais 70%, Conhecimento de Magia 55%, Conhecimento de Demônio 55%, Línguas Antiga 55%, Inglês 45%, Língua estrangeira 40% (escolha 3) Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 45%, Pedagogia 70%.

Aprimoramentos : Amuleto Magico 2, Biblioteca 3, Biblioteca mística 3, Conhecimento Arcano 2, Detecção de Magia 2, Energia Heróica 3, Poderes Mágicos 3.

Pontos de vida : 11+10

Energia Heróica : 30

Pontos de Magia : 3+ 10

Caminhos : (5+10) Matemática 5, Espirito 3, Humano 3, Demônio 3, Luz 1

Equipamento: O Tio só pode usar magia com ingredientes mágicos e com a sua varinha magica +2 (+10% para ataque ou defesa) .

Tohru

História : Tohru era um grande aliado das forças do mal e grande inimigo do J-Team, mais depois de uma mudança em seu coração, Tohru (o homem montanha), juntou forças com seu ex inimigo Jackie Chan. Apesar do estranhamento inicial, transformou-se num membro valioso do J-Team e um grande aliado ao Tio com quem esta aprendendo o caminho da magia.

Personalidade : Tohru e um grande guerreiro de bom coração que só trabalhava para o pessoal da Mão Negra para poder ajudar sua mãe , com a proposta de poder



AS AVENTURAS DE JACKIE CHAN

trabalhar com Jackie, Tohru seguindo seu coração mudou de lado sabendo que estando ao lado de Jackie estaria fazendo a coisa certa. Tohru atualmente esta tentando aprender magia com o Tio.

Estilo: Kung Fu
Conceito: Ex Vilão

Nível : 6

Atributos : Força 22, Constituição 22, Destreza 14,
Agilidade 14, Inteligência 14, Força de Vontade 14,
Percepção 16, Carisma 14

Habilidades :

Arte marcial 85/85, Armas Brancas 45/45 (escolha 4), Esquiva 60%, Acrobacia 40%, Arremesso 45%, Etiqueta 40%, Heráldica 40%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Inglês 45%, Línguas Antiga 25%, Rituais 30%, Ocultismo 30%, Conhecimento da Magia 30%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 40%, Impressionar 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 45%.

Aprimoramentos : Aliados 3, Contatos 2, Canalizador 3, Detecção de Magia 2, Recursos 2 , Tutor 1, Energia Heróica 5.

Pontos de vida : 22 + 6

Energia Heróica : 30

Equipamento : de acordo com a missão mais nunca contem armas e ingredientes mágicos.



Capitão Black

História : Este é o comandante da Seção 13. é um agente muito ocupado tentando capturar a Mão Negra e está sempre precisando da ajuda de Jackie para completar o seu objetivo.

Personalidade : O capitão Black é um homem muito sério , que sabe de suas responsabilidades como comandante da Seção 13 , esta louco para que Jackie termine a missão e prenda Valmont para ele tirar umas férias.

Estilo: Forças Especiais
Conceito: Capitão

Nível: 5

Atributos : Força 15, Constituição 14, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 16, Força de Vontade 16, Percepção 16, Carisma 16

Habilidades :

Arte marcial 45/45, Armas Brancas 45/45 (escolha 4), Armas de Fogo 60%, Esquiva 40%, Acrobacia 40%, Arremesso 35%, Etiqueta 40%, Heráldica 50%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Língua estrangeira 40% (escolha 3), Investigação 60%, Interrogatório 60%, Liderança 70%, Impressionar



AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

50%, Lábia 50%, Mira(30), Desarme (40), Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Computação 45%, Pedagogia 50%.

Aprimoramentos : Aliados 3, Armas de Fogo 5, Contatos 5, Direito 2, Recursos 3, Energia Heróica 4, Apoio 5 (seção 13 fornece qualquer equipamento e paga as viagem de Jackie pelo mundo.)

Pontos de vida : 15+5

Energia Heróica : 20

Equipamento : de acordo com a missão mais nunca contem armas de fogo de grande calibre .

Outros Heróis

Víbora - Quando esta ladra anteriormente tentou roubar artefatos preciosos, com suas habilidades mais acaba ajudando Jackie e Jade. Víbora tem uma certa queda pelo Jackie.

El Toro Fuerte - E o homem mais poderoso do México (pois está com o Talismã do Boi mais ele acaba entregando o talismã para Jackie). Seu amiguinho, Paco, quase sempre está do seu lado. El Toro sempre estar a presta uma ajuda a Jackie quando for preciso.

Paco - O grande desejo de Paco é quando crescer ser igual ao El Toro Fuerte. Ele será um grande amigo (e rival) de Jade, e juntos sempre conseguirão vencer o mal. Assim como Jade estar a participar das missões com El Toro.

Capitulo 4 – Os Vilões

Valmont

História: Valmont se tornou a garantia para que Shendu volte a ser o que era antes. Líder da Mão Negra, vai ajudar Shendu em busca dos talismãs com o objetivo de ganhar uma grande fortuna. Mas ele tem um problema, Jackie Chan também está atrás dos talismãs.

Personalidade: Valmont e um homem ganancioso que não mede as consequência para poder ter o que quer poder , e dinheiro.

Estilo: Kung Fu

Conceito: Chefão do Crime

Nível: 7

Atributos : Força 17, Constituição 17, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 15, Força de Vontade 14, Percepção 15, Carisma 17

Habilidades :

Arte marcial 90/90, Armas Brancas 55/55 (escolha 3), Esquiva 70%, Acrobacia 50%, Arremesso 55%, Etiqueta 40%, Heráldica 40%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Língua estrangeira 40% (escolha 2),



AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 70%, Tortura 50%, Lábria 50%, Barganha 40%, Arrombamento 55%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Joalheria 45%, Prestidigitação 50%.

Aprimoramentos : Aliados 3, Contatos 5, Direito 3 (Crime), Recursos 5, Energia Heróica 4, Heranças 2, Pacto 1, Sedutor 1.

Pontos de vida : 17+7

Energia Heróica : 28

Equipamento: Roupas caras , e uma bengala de ouro (dano 1D6+2).

Hak Foo

História: Recrutado por Valmont para entrar no lugar de Tohru, pois este estava fazendo tudo errado, e estava agora no lado do J-Team. Hak Foo virou o líder dos capangas e dos Ninjas da Sombras.

Personalidade: Este mestre das artes marciais é um homem sábio, porem convencido anunciando cada um dos seus movimentos que está a ponto de executar contra seus inimigos.

Estilo: Kung Fu

Conceito: Líder de gangue.

Nível: 7

Atributos : Força 20, Constituição 20, Destreza 18, Agilidade 16, Inteligência 14, Força de Vontade 14, Percepção 16, Carisma 12

Habilidades :

Arte marcial 90/90, Armas Brancas 45/45 (escolha 4), Esquiva 80%, Acrobacia 80%, Arremesso 65%, Salto 65%, Etiqueta 30%, Heráldica 30%, Furtividade 40%, Historia 40%, Idioma Nativo 30%, Ler e Escrever 30%, Inglês 35%, Investigação 40%, Interrogatório 40%, Liderança 30%, Intimidar 50%, Luta as Cegas 50%, Rastreo 40%, sobrevivência 40% (escolha 3 ambiente), Meditação 45%, Ocultismo 25%.

Aprimoramentos : Aliados 3, Contatos 5, Direito 1 (Crime), Recursos 2, Energia Heróica 5, Saúde de Ferro 1, Sentidos Aguçados 1.

Pontos de vida : 20+7

Energia Heróica : 35

Equipamento: de acordo com a missão , as vezes utiliza alguma arma branca.

Bando das Sombras

História: Os guerreiros ninjas de Shendu são infinitos na quantidade e ferozes na habilidade (mas não são capazes contra Jackie Chan). Eles emergem das sombras para ajudar Shendu em sua batalha para conseguir todos os talismãs e a dominação do mundo.

Personalidade: Os ninjas das sombras não tem vontade própria a não ser de servi seu mestre e não questionam as ordens.



AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

Conceito: Ninjas

Atributos : Força 16, Constituição 16, Destreza 20, Agilidade 20, Inteligência 12, Força de Vontade 12, Percepção 16, Carisma 0

Habilidades :

Arte marcial 55/55, Armas Brancas 55/55 (escolha 4), Esquiva 55%, Acrobacia 80%, Arremesso 55%, Furtividade 90%

Aprimoramentos : O mestre pode dar alguns poderes demoníacos para os ninjas da mão negra para deixar a campanha mais emocionante.

Equipamento: Qualquer tipo de arma branca oriental (a escolha do mestre).



Shendu - Agora um espírito preso numa estátua, ele controla o corpo de Valmont as vezes. Tendo que confiar na Mão Negra e nos capangas de Valmont para conseguir os tão sonhados talismãs, para voltar à forma anterior de Dragão e assim poder conquistar o mundo inteiro.

Ratso – Finn – Chow - Seguidor de Valmont, proporciona o show com suas cômicas ajudas. Estas intimidações nem sempre o leva a conseguir as coisas que deseja porém sempre deixa estragos que são sempre resolvidos pelo Bando das Sombras.

Capitulo 4 – Os Talismã

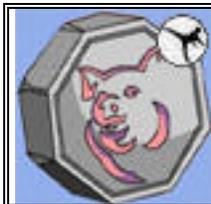
OS TALISMAS E SEUS PODERES

Foto	Nome do Talismã	Descrição
	Talismã do Rato (Shu)	O Poder de mover coisas imóveis. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador Telecinesia N6. (esse talismã permite ao seu portador dar "vida" a um ser não vivo)
	Talismã do Boi (Niu)	O Poder da força. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador + 20 em Força.
	Talismã do Tigre (Hu)	O Poder de dividir personalidades. Termos de Jogo : Este talismã faz que o seu portado seja dividido em dois (sendo que um será o lado do bem e o outro com o lado mal.

AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN

	<p>Talismã do Coelho (Tu)</p>	<p>O Poder da velocidade. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador + 45 em agilidade.</p>
	<p>Talismã do Dragão (Long)</p>	<p>O Poder da combustão. Termos de Jogo : Este talismã permite ao seu portador lançar rajadas explosivas de fogo de 4d6+6 pontos de dano, e a cada 3 metros de distancia do ponto de impacto o dano deve ser reduzido em 4 pontos e 6 nível no Caminho fogo .</p>
	<p>Talismã da Serpente (She)</p>	<p>O Poder de invisibilidade. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador nível 6 em camuflagem. (invisibilidade total, +100% em camuflagem e Furtividade).</p>
	<p>Talismã do Cavalo (Ma)</p>	<p>O Poder do restabelecimento. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador o poder da regeneração, ele nunca fica doente . O portador curar 5 pontos de dano por rodada.</p>
	<p>Talismã do Cordeiro (Yang)</p>	<p>O Poder da projeção astral. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador focus 6 em spiritum.</p>
	<p>Talismã do Macaco (Hou)</p>	<p>O Poder de transformar. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador de metamorfose restrita somente a animais (estatísticas de animais no Net Book zoológico).</p>
	<p>Talismã do Galo (Ji)</p>	<p>O Poder da levitação. Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador o poder voar a 10m/s.</p>
	<p>Talismã do Cão (Gou)</p>	<p>O Poder da imortalidade. Termos de Jogo : Com este talismã o personagem se torna imortal não recebe dano por nada.</p>

AS AVENTURAS DE JACKEI CHAN



Talismã do Porco (Zhu)

O Poder de lançar raios pelos olhos.
Termos de Jogo : Este talismã concede ao seu portador o poder de lançar raios de 6D6+6 de dano.

www.mitsukai-editora.com.br

Agradecimentos

Bem pessoal o suplemento esta terminado mais eu não estou satisfeito pelo fato de eu não ter conseguido uma boa ambientação e fotos. Mais espero que o pessoal goste.

1. Para o grupo Sábios guerreiros (Daniel Doutrina, Eriko o Nelson , Diogo o Ricardinho , Dudu , Felipe Ferrugem , Marcelo Morceção , George o Ringo Moca, Rafael Fumaça , João Paulo o VP) por estarem sempre dispostos a testar meus projetos e ver as falhas dele.
2. Ao Grupo Holy Knight (Diego Lestat "Meu sobrinho", Adam " PCC – precisa cortar o cabelo ", Joel "Meu Irmão", Daniel "Mestre Samurai", Carlos "samurai", Vanessa " Nick ", Ricardo "Mau" e todo o pessoal do C.E.H.S que da uma força para o RPG.) por estarem agora ajudando nos testes para os materiais.
3. Para o amor da minha vida Minha Mãe .
4. Ao pessoal da Mitsukai por me cederem o espaço para por meus Net Book, e pelo apoio ao RPG.
5. Bem ao FELIPE OLIVEIRA por me mandar E Mail perguntado as coisas que ele tinha duvida e o dromar_o_banidor por fazer algumas mudanças neste Net Book.
6. E aos deuses por me darem essa idéia.
7. Em breve o suplemento , Marvel X Street Fighter , Samurai Shodown , Atendendo pedidos Samurai X "a gangue do Aoshi ", Saga de Asgard HILDA E OS GUERREROS DEUSES, Bem pessoal o cavaleiro do zodiaco será refeito.

MAKINGOF

Bem pessoal estou muito triste terminei o meu namoro , porem muito feliz pelo fato dos Comentários pela Net do meu "Trio do Bem" Net Book dos Guerreiros Orientais que conseguiu agradar muitas pessoas , bem pessoal depois desse Net Book que era um livro eu e Daniel , ficaremos um pouco devagar (menos de 3 Net Book por semana.) mais de 1 mão em dezembro esta no Ar os livros Daemon Game e o Daemon Grécia & Romana .

Bem pessoal desculpa pelos erro e que eu sou jogador de Tagmar e nele que tem energia heróica que funcionam igual ao Pontos Heróicos vou prestar mais atenção nos meus erros. Pessoal eu estou com um grupo de discussão sobre um novo mundo medieval para participar e só entrar em contato comigo.

Pessoal por favor qualquer critica , entrar em contato :

Samuraidablackdragon@yahoo.com.br ou ICQ - 110775787 – Bad Boy .