

STREET FIGHTER RPG BRASIL
APRESENTA:



**SANGUE
DE
LUTADOR**

Esta é uma aventura para Street Fighter: O Jogo de RPG originalmente publicada em 2 partes na extinta Dragão Brasil (edições #56 e #57). Esta publicação não é endossada pelos autores da obra ou do jogo, mas, uma vez que a referida revista não existe mais e para que esse excelente material não se perca com o passar do tempo, estamos rerepresentando-o em PDF.

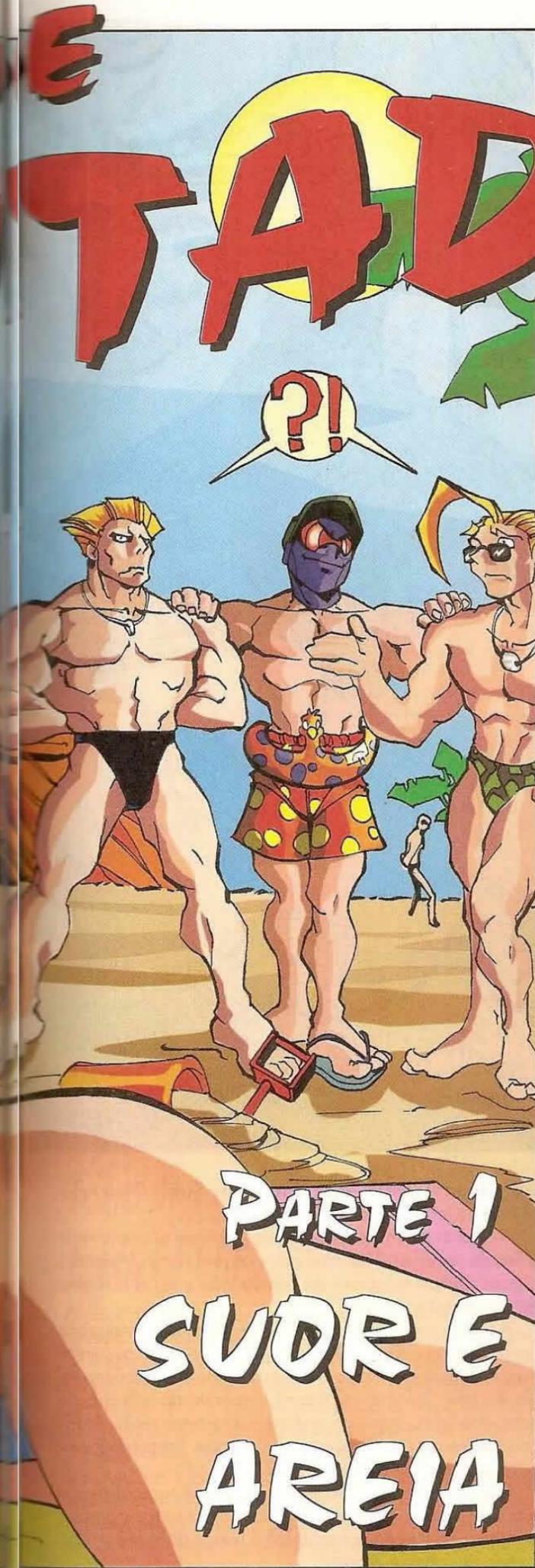
O objetivo é suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, de fã para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. Se por ventura, a DB volte a ser publicada ou a pedido dos autores, este PDF será retirado de circulação no site e seu download será proibido.

www.sfrpg.com.br





SANGUE DE LUTADOR



PARTE 1 SUOR E AREIA

É UM DOMINGÃO QUENTE NO LITORAL, E VAI ESQUENTAR AINDA MAIS! SOB O PATROCÍNIO DO GOVERNO ESTADUAL, MASTERS EMPRESARIAL, CORPORAÇÕES KANZUKI E APOIO DA RÁDIO PRAIA FM, COMEÇA O MAIOR EVENTO DO CIRCUITO DE LUTAS VALE-TUDO MUNDIAL: **STREET FIGHTER WORLD CHAMPIONSHIP!**

Ajuste bem o kimono, pise na arena, sinta o suor escorrer da testa e encare o adversário no outro lado da arena. Vocês querem se tornar os melhores do mundo. Lutam para isso desde que se conhecem como gente! E mal sabem como suas vidas vão mudar! Tudo começa com a chegada de um convite via mala direta...

"Sangue de Lutador" é nossa primeira aventura dupla para **3D&T • Street Fighter Zero 3** e **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Será apresentada em duas partes: a primeira, "Suor e Areia", você vai conferir agora. Ela envolve um grande torneio de artes marciais realizado na praia, um seqüestro coletivo e a busca pelas vítimas. Nas colunas laterais você vai encontrar NPCs, um novo Estilo de artes marciais para **SF:RPG** e dicas gerais para o Mestre.

A aventura se passa no mundo de **SF:RPG** — cronologicamente, o cenário do game **Super Street Fighter II**. Ryu, Ken, Chun Li e outros são amplamente reconhecidos como Guerreiros Mundiais, os maiores lutadores do mundo. Estes Street Fighters **NÃO** podem ser usados como personagens jogadores, apenas NPCs. Esta é uma situação bem diferente do game **SF03**, em que se baseia a versão **3D&T**: nas colunas laterais você vai encontrar as informações necessárias para fazer a adaptação.

A aventura permite até 6 Street Fighters de Posto 1 a 3 (**SF:RPG**) ou feitos com 12 pontos (**3D&T**), usando apenas as Vantagens e Desvantagens mostradas em **SF03**, **Final Fight** e **Shadaloo**. A presença de Darkstalkers, Kombatentes ou Replolds depende da permissão do Narrador. (Cuidado com os combos sacanas!)

PRÓLOGO

CONSTELAÇÃO DE JUÍZES

É um dia ensolarado e escaldante nas praias da região (pode ser em qualquer lugar, mas recomendamos ao Mestre que seja em Recife). O movimento tranqüilo das jangadas sobre o espelho d'água contrasta com a movimentação da multidão aglomerada no trecho mais largo da faixa de areia.

Ali ergue-se uma grande tenda em cores vibrantes, como aquelas usadas para gravar programas de TV. Ela cobre uma área de 1500m², incluindo três arenas elevadas, dois conjuntos de vestiários (feminino e masculino), a banca de jurados e uma arquibancada tubular para cerca de 2 mil pessoas, além de várias áreas abertas destinadas ao público que prefere ficar em pé. (Veja o mapa nas páginas 18-19)

A Rádio Praia FM transmite ao vivo informações sobre o torneio e seus participantes através de alto-falantes, mas mesmo sem isso os personagens jogadores podem reconhecer várias faces famosas: dentro e fora da tenda será possível encontrar verdadeiras lendas como Ken Masters e seu amigo Ryu, o mais destacado Street Fighter da história; a bela chinesinha Chun Li, exibindo o corpinho em um biquíni estonteante; o jamaicano Dee Jay fazendo uma exibição antes das lutas; o carrancudo Guile e seu debochado parceiro Nash (e com eles um tipo estranho, usando boné, touca de motoqueiro preta e óculos vermelhos!); e mais adiante, perto da banca de jurados, estão o astro de cinema Fei Long, a loura fatal Cammy e o gigantesco Edmond Honda.

O rádio informa que todas aquelas celebridades vão atuar ali como juizes na competição, e também devem realizar algumas lutas de exibição. O Mestre pode permitir alguns minutos de roleplay nas praias para os mais despreocupados (ou reconhecimento de área para os mais psicóticos), incluindo alguns contatos inofensivos entre os personagens jogadores e os Guerreiros Mundiais. Mas cuidado, nada de lutas ainda: na melhor das hipóteses, eles seriam massacrados e expulsos da competição.

TOMO I ASSÉDIO DA IMPRENSA

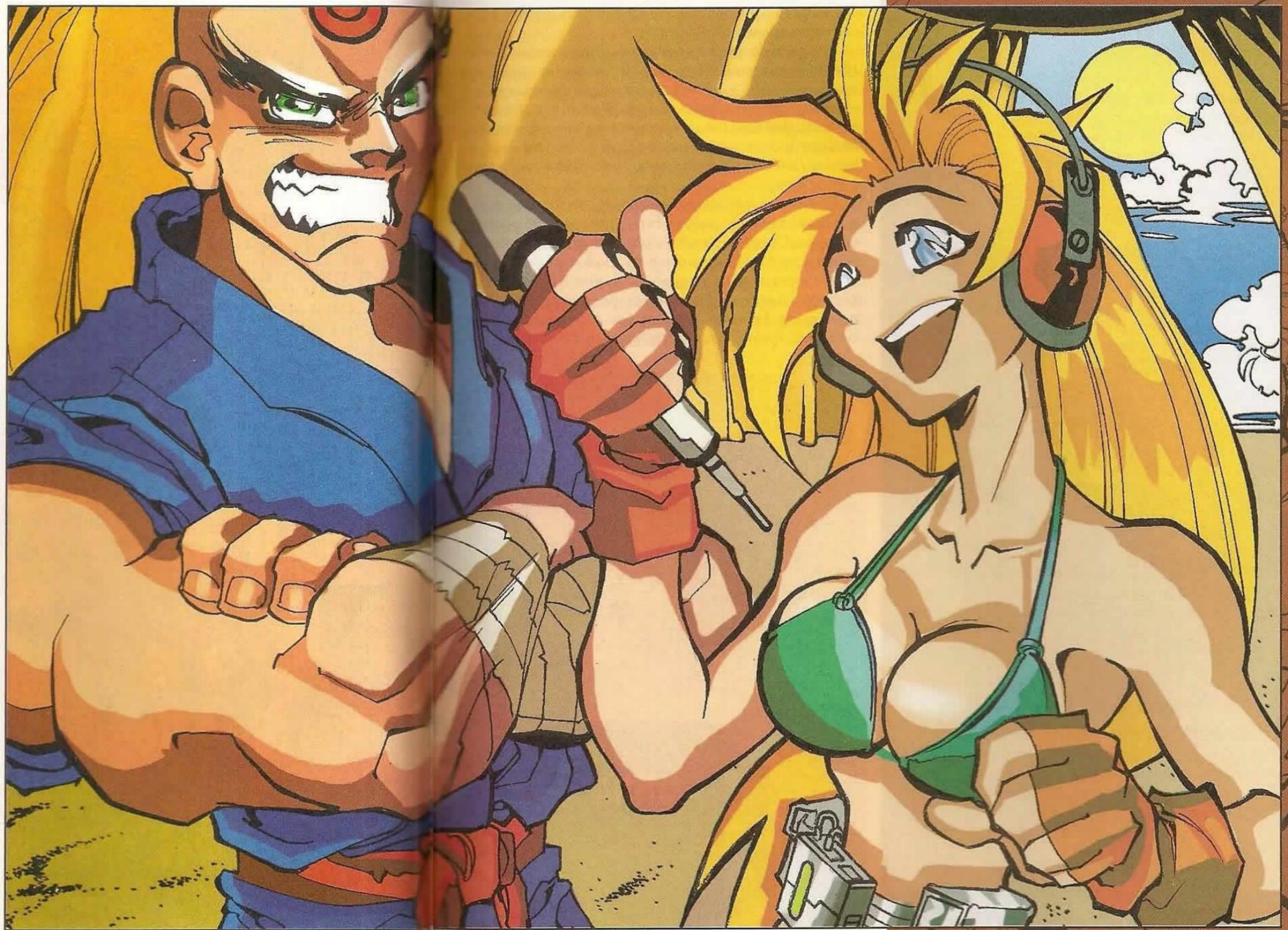
Ah, sim! A competição. Claro que cada personagem pode ter uma motivação diferente — tudo depende de cada jogador, cada grupo e cada Mestre.

Mas vamos supor que todos estão ali pelo mesmo motivo: participar do torneio. Eles treinaram duro com seus mestres, seus sensei e até sozinhos para chegar e conquistar, além do prêmio em dinheiro, o reconhecimento como verdadeiros Street Fighters. E esta vitória os aproxima ainda mais do cobiçado título de Guerreiro Mundial. A chegada do convite com a ficha de inscrição foi a recompensa por muito treino, e agora as coisas podem acontecer!

As lutas realizadas neste evento pertencem à categoria tradicional — ou seja, combates até o nocaute ou desistência de um dos adversários. Em **3D&T**, todos os participantes deverão seguir o Código de Honra de Combate (mesmo que não possuam esta Desvantagem). Qualquer quebra deste acarretará em desclassificação e severas punições.

A qualquer momento os participantes do torneio podem usar os vestiários, onde vão encontrar armários com seus nomes nas portas (caso estejam inscritos). Aqueles que originalmente não vieram participar do torneio, caso mudem de idéia, podem tentar uma inscrição de última hora — bastam alguns testes sociais junto à banca organizadora. Quem falhar terá que se contentar em assistir às lutas. E se algum engraçadinho resolve criar confusão, surge alguém para tentar amansar o indivíduo. (Fica aqui uma sugestão: que tal aquele carinha de kimono preto, cabelos e olhos vermelhos, e um colar de bolinhas do tamanho de cebolas?)

Saindo dos vestiários, os personagens jogadores são barrados por uma linda loura empunhando um microfone bem colorido. De sua cintura pendem apetrechos eletrôni-



cos. Uma credencial exibe o nome de Karen Corr, logo abaixo do logotipo da Rádio Praia FM.

— ...com certeza é uma grande festa que promete virar o fim-de-semana! — termina ela. — Agora vamos falar com alguns dos participantes da competição e ver o que eles acham de estar aqui!”

A jovem repórter veste apenas aquilo que uma praia nordestina no verão exige (uau!). Assim que avista os personagens jogadores, ela começa um bombardeio de perguntas do tipo “quem-é-você-qual-seu-estilo-de-luta-o-que-acha-dos-juizes-qual-sua-opinião-sobre-o-torneio”... Atenção: conversar com a repórter pode render Pontos de Experiência; bater nela, NÃO!

Uma sirene soa, indicando o início das competições e interrompendo a entrevista. Um dos organizadores diz aos inscritos que eles devem se dirigir à banca de juizes para o sorteio das chaves de luta.

TOMO II FIGHT!!

As lutas são organizadas em chaves. Existe um número igual de adversários para cada personagem jogador participante.

A competição está dividida em três etapas: preliminares (em que cada personagem jogador enfrenta um NPC), semifinais e finais. Após as preliminares, a qualquer momento dois personagens jogadores podem se enfrentar. Os Guerreiros Mundiais presentes (Ryu, Ken, Chun Li, Dee Jay, Fei Long, Honda, Cammy e Guile) participam apenas como juizes. Os confrontos prosseguem até que restem apenas dois finalistas (e esperamos que pelo menos um deles seja um personagem jogador). Você vai en-

AVISO AOS NAVEGANTES

Esta é uma aventura para uso com os jogos **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição** ou **Street Fighter: o Jogo de RPG**, ambos publicados pela Trama Editorial.

Para jogar a aventura em **3D&T** você vai precisar das revistas **DB Especial #7 (Street Fighter Zero 0)**, **#10 (Final Fight)** e **#15 (Shadaloo)**.

Para jogar a aventura em **SF:RPG** você vai precisar das revistas **DB Especial #9**, **#11** e **#13**, que juntas formam o livro básico deste jogo.

Todas elas podem ser solicitadas diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-1159 ou 829-2266.

SUPER STREET EM 3D&T

Esta aventura é situada no mesmo mundo de **Street Fighter: o Jogo de RPG** — ou seja, o antigo game **Super Street Fighter II**. Contudo, os cenários **3D&T** apresentados até agora (básico, **Final Fight** e **Shadaloo**) são todos baseados em **Street Fighter Zero 3**, uma época anterior; aqui os lutadores são iniciantes, mais jovens e menos poderosos, tanto que podem ser usados normalmente como personagens jogadores.

Na versão **Storyteller**, contudo, alguns desses mesmos **Street Fighters** — agora conhecidos como os **Guerreiros Mundiais** — estão muito mais experientes e poderosos. Suas Características aumentaram, ganharam algumas Vantagens e perderam algumas Desvantagens. Para uso nesta aventura, confira a seguir os dados desses personagens na versão **Super SFII** (apenas como NPCs).

RYU

F3, H4, R4, A3, PdF5, 20 PVs

Aliado: Ken, Ataque Especial (PdF), Ataque Múltiplo, Arena, Boa Fama, Energia Extra 2, Código de Honra, Inimigos: Sagat e Bison

KEN MASTERS

F4, H4, R3, A2, PdF4, 15 PVs

Aliado: Ryu, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Riqueza, Energia Extra 1, Torcida, Código de Honra, Protegido Indefeso: Liza, Inimigo: Zangief

CHUN LI

F3, H5, R3, A4, PdF2, 15 PVs

Aparência Inofensiva, Ataque Especial (PdF), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Perícia Investigação, Patrono: Interpol, Código de Honra, Inimigo: Bison

WILLIAM GUILLE

F4, H4, R4, A3, PdF4, 20 PVs

Aliado: Charlie, Ataque Especial (Força), Boa Fama, Perícia Investigação, Patrono: Força Aérea, Pilotagem, Código de Honra, Inimigo: Bison

CAMMY

F3, H5, R4, A3, PdF2, 20 PVs

Aparência Inofensiva, Ataque Especial (PdF), Boa Fama, Perícia Investigação, Patrono: Agência Especial Britânica, Código de Honra, Inimigo: Bison

KARIN KANZUKI

F2, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs

Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Riqueza, Energia Extra 1, Perícia Manipulação, Código de Honra, Inimigo: Bison

contrar nas colunas laterais alguns NPCs prontos para uso como oponentes.

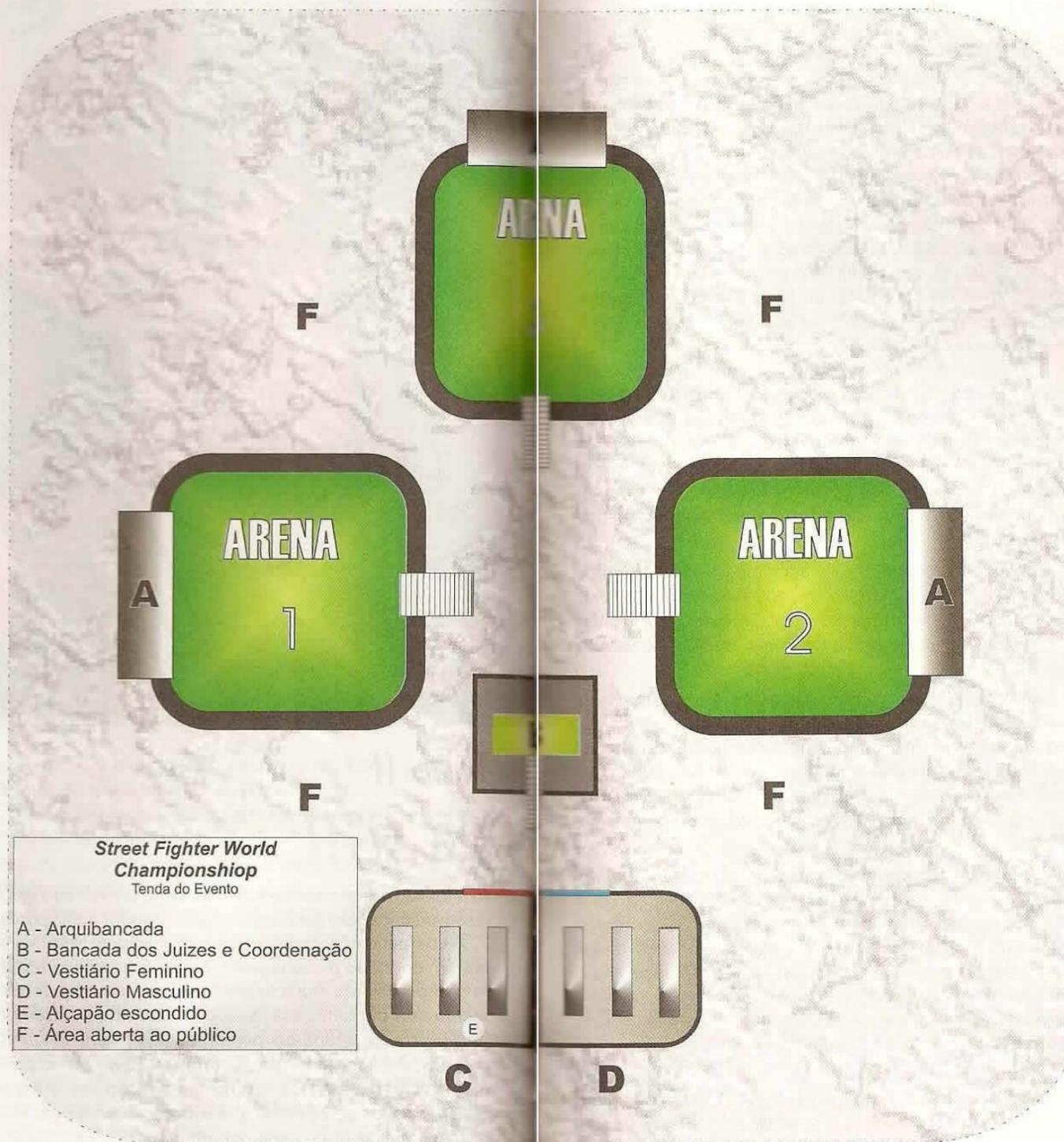
Esta parte da aventura pode tomar algum tempo — mas não deixe que tome tempo demais. Lembre-se que no começo apenas um jogador estará em ação de cada vez, e o resto do grupo pode ficar entediado. Procure tornar os combates rápidos: caso uma luta esteja se prolongando demais, faça com que um NPC desista ou coisa assim. Tramas paralelas envolvendo os jogadores que não estão lutando também ajudam.

Depois das semifinais, assim que for declarada a dupla que deve se enfrentar pelo título de campeão, algo estranho acontece: Chun Li, que seria a juíza da luta final, não vem à arena para dar início ao combate. Ela é requisitada pelos alto-falantes, mas não responde. O clima fica estranho, e começam a ser notados outros desaparecimentos. Várias participantes femininas sumiram, incluindo uma das patrocinadoras, Karin Kanzuki. Ao que parece, Ryu também.

Após as preliminares, cada personagem desclassificado deve fazer um teste: em **3D&T**, Habilidade -3 (ou H+1 se tiver a Perícia Investigação); em **SF:RPG**, dois sucessos em Percepção + Perspicácia. Em caso de sucesso, esse personagem percebe que todas as moças que entraram nos vestiários femininos não retornaram. Sendo mulheres, ninguém achou estranho que ficassem por lá tanto tempo — mas agora, com o sumiço declarado, este fato logo se tornará a primeira pista para a solução do mistério.

Quem resolver examinar o vestiário (feminino; lembre-se disso, Mestre!) vai encontrá-lo vazio, exceto por um detalhe: um microfone colorido caído no tablado de madeira, com o logotipo da Rádio Praia FM (sim, Karen também sumiu). A confirmação dos desaparecimentos logo forçará a suspensão do **Street Fighter World Championship**.

As autoridades serão chamadas pelos organizadores do torneio e uma busca terá início. Afinal, onde estarão Chun Li, Cammy, Karin e as outras?



DEE JAY

F4, H4, R3, A3, PdF3, 15 PVs

Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Torcida, Perícia Artes, Código de Honra

EDMOND HONDA

F5, H3, R5, A5, PdF3, 25 PVs

Aparência Inofensiva, Ataque Múltiplo, Paralisia, Boa Fama, Código de Honra, Inimigo: Balrog

NASH/CHARLIE

F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs

Aliado: Guile, Ataque Especial (Força), Perícia Investigação, Patrono: Força Aérea, Pilotagem, Código de Honra, Inimigo: Bison

FEI LONG

F2, H5, R4, A4, PdF3, 20 PVs

Arena, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Torcida, Energia Extra 1, Perícia Atuação, Código de Honra

KAREN CORR

Repórter dedicada, adora praia, sol, rapazes bronzeados e bem humorados. Pode-se dizer que ela trabalha 24 horas por dia — até quando sai para agitar à noite, está sempre disposta a cobrir toda e qualquer notícia. Houve uma vez em que saiu de uma festa social para noticiar um incêndio a poucas quadras dali... com salto alto, jóias, maquiagem e tudo o mais!

3D&T

F0, H1, R0, A0, PdF1, 1 PV

Investigação (2 pts), Má Fama (-1 pt)

SF:RPG

Conceito: Repórter

Assinatura: a notícia primeiro, o resto a gente vê depois...

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

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 3, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 2, Lábios 1; Condução 2, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1; Computador 2, Investigação 2, Mistérios 1, Estilos 1

Antecedentes: Apoio 2, Contatos 2, Recursos 2, Aliados 2, Staff 2

Renome: Glória 2, Honra 1

Chi 1; Força de Vontade 8; Saúde 10

OPONENTES

Estes são alguns oponentes para desafiar os personagens jogadores durante o torneio. É claro que o Mestre pode decidir trocá-los por outros de sua criação, como preferir. Estes Street Fighters também podem, com alguns ajustes, ser utilizados por jogadores.

JESSICA

Ex mecânica de corridas, ingressou no mundo das lutas por dinheiro. Além de ser uma mulher forte e bem treinada, ela adorava uma boa desculpa para surrar pessoas (já esteve na prisão várias vezes por provocar briga). Seu sonho, além de vencer em torneios, é ter sua própria oficina mecânica.

3D&T

F2, H3, R3, A3, PdF1, 13 PVs

Máquinas (2 pts), Má Fama: ex-presidiária (-1 pt)

SF:RPG

Estilo: Boxe

Escola: Academia de Boxe J.D.N.

Conceito: Mecânica

Assinatura: gritos de alegria

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 1, Lábria 1; Luta às Cegas 1, Condução 3, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Reparos 4; Computador 1, Investigação 2, Estilos 1

Antecedentes: Recursos 2, Contatos 1, Sensei 3

Técnicas: Soco 4, Bloqueio 3, Esportes 1

Renome: Glória 2, Honra 1

Manobras Especiais: Fist Sweep, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Jump

Chi 1, Força de Vontade 10; Saúde 12

CHEN-TSU

Lutador nômade cujo histórico é desconhecido, somente se sabe que recentemente ele entrou no circuito de Street Fighter e tem derrotado muitos lutadores experientes, até o punk de Metrocity Birdie. Dizem, inclusive, que ele recebeu uma proposta da Shadaloo.

3D&T

F4, H2, R3, A4, PdF0, 15 PVs

Ataque Especial: Força (1 pt), Código de Honra: Combate, Honestidade (-2 pts), Inimigo: Birdie (-1 pt)

SF:RPG

Estilo: Luta Livre Nativo Americana

TOMO III

NAS ONDAS DO RÁDIO

As investigações policiais começam uma hora após a descoberta dos sumiços. Policiais rondam o local em busca de pistas. A multidão, já numerosa, agora dobrou com a chegada dos curiosos alertados pela mídia.

Para os jogadores, a aventura só vai continuar se eles decidirem investigar também. Como Mestres experientes e tarimbados, nós aqui sabemos que os jogadores QUASE NUNCA agem conforme o esperado; de qualquer forma, aqui vão os lugares mais prováveis (e lógicos) por onde eles podem começar a procurar pistas. Se não conseguirem pensar nisso sozinhos, eles podem rumar para esses locais através de dicas fornecidas por contatos, aliados, mestres ou patronos; ou então descobrir as mesmas pistas em outras cenas ou lugares.

O Vestiário Feminino

Um início lógico para as investigações. Caso nenhum personagem tenha passado nos testes necessários para notar, basta uma pergunta sobre o último paradeiro de qualquer das garotas ("eu podia jurar que ela foi até o vestiário!").

Mas se eles não visitaram o vestiário antes da última hora, o lugar estará agora cercado pela polícia — forçando os personagens a persuadir, evitar ou enganar os oficiais e investigadores locais. Serão necessários testes de Habilidade -3 (ou H+1 com as Perícias Crime, Investigação ou Manipulação) em **3D&T**; ou Manipulação + Lábria ou Manha (dificuldade 7) em **SF:RPG**. Bons sucessos asseguram caminho livre para os personagens jogadores.

Para investigar o local, sugerimos testes de Habilidade -3 (ou H+1 com Crime ou Investigação) em **3D&T**; Percepção + Investigação (dificuldade 7) ou Percepção + Prontidão (dificuldade 8) em **SF:RPG**. Em caso de falhas ou falhas críticas... bem, deixemos sua fértil imaginação decidir o que aconteceu com os investigadores azarados.

Cada rolagem de dados bem sucedida revela uma das seguintes pistas:

- A polícia conservou o lugar intacto para que os peritos pudessem agir. No chão do vestiário está o microfone de Karen Corr... e o fio está preso entre as tábuas que forram o chão! Mover ou puxar as tábuas revela um alçapão secreto sob o piso.

- Pequenos buracos no chão, sob os armários, estão levemente umedecidos com um líquido esverdeado, claro e viscoso. São pequenos dutos de gás (testes de Ciência ou Medicina permitem identificá-lo como um sedativo poderoso, na forma de um gás invisível e inodoro). Caso alguém tenha a maravilhosa idéia de cheirar muito o líquido ou mesmo prová-lo, vai desmaiar até o final da cena.

- Aberto, o alçapão revela a entrada de um buraco medindo um metro de largura. Escavado na areia, o túnel se mantém firme graças a uma infra-estrutura plástica com argolas metálicas, como uma imensa mangueira. A entrada desce três metros e depois ruma para uma passagem lateral que segue mais longe — mas logo a passagem está bloqueada com areia, pois a estrutura plástica termina naquele ponto. Marcas feitas com areia indicam que algumas pessoas foram arrastadas por ali.

Nota: mesmo sem testes, pelo menos um dos personagens jogadores vai notar um pequeno objeto brilhante no final do

Escola: Desconhecida

Conceito: Viajante Nômade

Assinatura: alhar frio e silencioso

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

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 1, Manha 1, Lábria 1; Luta às Cegas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3; Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 2, Fama 1, Contatos 2

Técnicas: Soco 2, Apresamento 4, Esportes 4

Renome: Glória 1, Honra 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Buffalo Punch, Throw, Suplex, Jump, Bear Hug, Thunderstrike

Chi 3; Força de Vontade 4; Saúde 10

KOEY

Lutador dos campeonatos de Street Fighter há algum tempo, é bastante conhecido pelo público que frequenta os grandes torneios. Dizem que já foi pupilo do Guerreiro Mundial Dhalsim.

3D&T

F1, H3, R2, A4, PdF1, 10 PVs

Ataque Especial: PdF (1 pt), Reflexão (2 pts)

SF:RPG

Estilo: Kabaddi

Escola: Ex-pupilo de Dhalsim

Conceito: Monge

Assinatura: reverência silenciosa

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 1, Perspicácia 2, Manha 1, Lábria 1; Luta às Cegas 3, Condução 2, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1; Computador 1, Investigação 1, Mistérios 1, Estilos 1

Antecedentes: Recursos 1, Empresário 1, Sensei 3

Técnicas: Bloqueio 4, Foco 4

Renome: Glória 2, Honra 1

Manobras Especiais: Missile Reflection, Energy Reflection, Fireball

Chi 10; Força de Vontade 6; Saúde 10

KENNY

Novato no circuito Street Fighter, quer mostrar ao mundo que o Aikidô é uma arte marcial tão combativa como qualquer outra e merece o mesmo prestígio e respeito.

3D&T

F2, H3, R4, A3, PdF0, 18 PVs

Energia Extra (2 pts)

SF:RPG

Estilo: Aikidô

Escola: Academia de Aikidô Massaro

Conceito: Estudante

Assinatura: sorrir para o adversário derrotado

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 1, Lábria 2; Luta às Cegas 1, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1; Arena 2, Computador 2, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 2, Empresário 1, Sensei 1, Contatos 1

túnel: uma abotoadura dourada, com o formato de um crânio com asas.

Masters Empresarial

Um prédio de escritórios próximo ao local do torneio pertence à Masters Empresarial, empresa da família de Ken Masters e uma das patrocinadoras do evento (conforme divulgado pelo rádio).

Ali, além do próprio Ken, encontra-se outra Street Fighter não muito conhecida: a bela e enigmática maga psíquica Rose. Estão ambos preocupados com os desaparecimentos; basta que os personagens jogadores declarem estar ajudando nas investigações, e serão bem recebidos pelos dois. Na verdade, mesmo que não venham investigar neste lugar, cedo ou tarde os personagens serão procurados por Ken e Rose, que perguntam por novidades.

Caso ninguém tenha checado o vestuário feminino ainda, Ken o fará (será mais fácil para ele; afinal, é o homem

da grana!). Com a descoberta do microfone e/ou da abotoadura — agora ou anteriormente —, Rose se aproxima de quem segura qualquer das peças e toma o objeto nas mãos. Quando faz isso, ela parece entrar em transe e começa a murmurar frases estranhas, dependendo do objeto:

• **O Microfone:** de olhos fechados, Rose segura o microfone com força e sussurra um enigma: “Mesmo sem voz, Karen grita por socorro... do alto da torre, seus verdadeiros amigos podem ouvi-la atrás das paredes de aço...”

Um teste de Enigmas + Inteligência (SF:RPG) ou H-3 (H+1 com Ciências em 3D&T) revela que estas palavras de Rose se referem à Rádio Praia. Caso os jogadores tenham pensado em investigar a rádio antes de procurar Ken e Rose, não terão encontrado nada.

• **A Abotoadura:** ao apanhar a peça em forma de crânio, Rose parece receber um soco no rosto. Ela cai, sendo amparada por alguém que tenha sucesso um teste de Habilidade

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 4, Foco 4

Renome: Honra 3

Manobras Especiais: Chi Kun Healing, Mara Wara, San He

Chi 6; Força de Vontade 6; Saúde 10

UM NOVO ESTILO

Vamos apresentar a seguir o Aikidô, um novo Estilo de artes marciais para **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Este Estilo é utilizado por Kenny, um dos NPCs participantes do grande torneio — mas também pode ser adotado livremente por personagens jogadores. O Aikidô não aparece em nenhum dos suplementos existentes de **SF:RPG**.

AIKIDÔ

Este estilo de luta foi desenvolvido por Morihei Uyeshiba, entre os anos de 1920 e 1930, no Japão. Atualmente o Aikidô tem se tornado muito popular no Japão, tanto como método de autodefesa ou esporte.

Diferente da maioria dos outros Estilos, o Aikidô tem como meta a pura defesa, voltado principalmente para contra-ataques, imobilizações e arremessos. A maioria das outras escolas de artes marciais tende a subestimar esta arte, pois ela não é agressiva ou assustadora — pelo contrário, tem movimentos suaves e tranquilos, contrastando com os movimentos duros do Karatê e outros Estilos. Esta é a arte marcial praticada pelo ator Steven Seagle.

Escolas: há numerosas academias de Aikidô pelo mundo, principalmente nas grandes cidades e capitais. Mas os maiores segredos desta arte são ensinados apenas para alunos escolhidos com cuidado por cada mestre.

Membros: o Aikidô não exige força, e tem movimentos circulares bastante suaves. Portanto, tem recebido grande aceitação entre mulheres, sendo estas a maioria esmagadora de praticantes deste Estilo.

Conceito: artista zen, ancião, pacifista...

Chi Inicial: 3

Força de Vontade: 4

Lema: “Mantenha o equilíbrio, a calma e a harmonia. De nada vale a força se você não tem controle sobre seu próprio espírito.”

MANOBRAS ESPECIAIS

Soco: Dim Mak (3 pts)

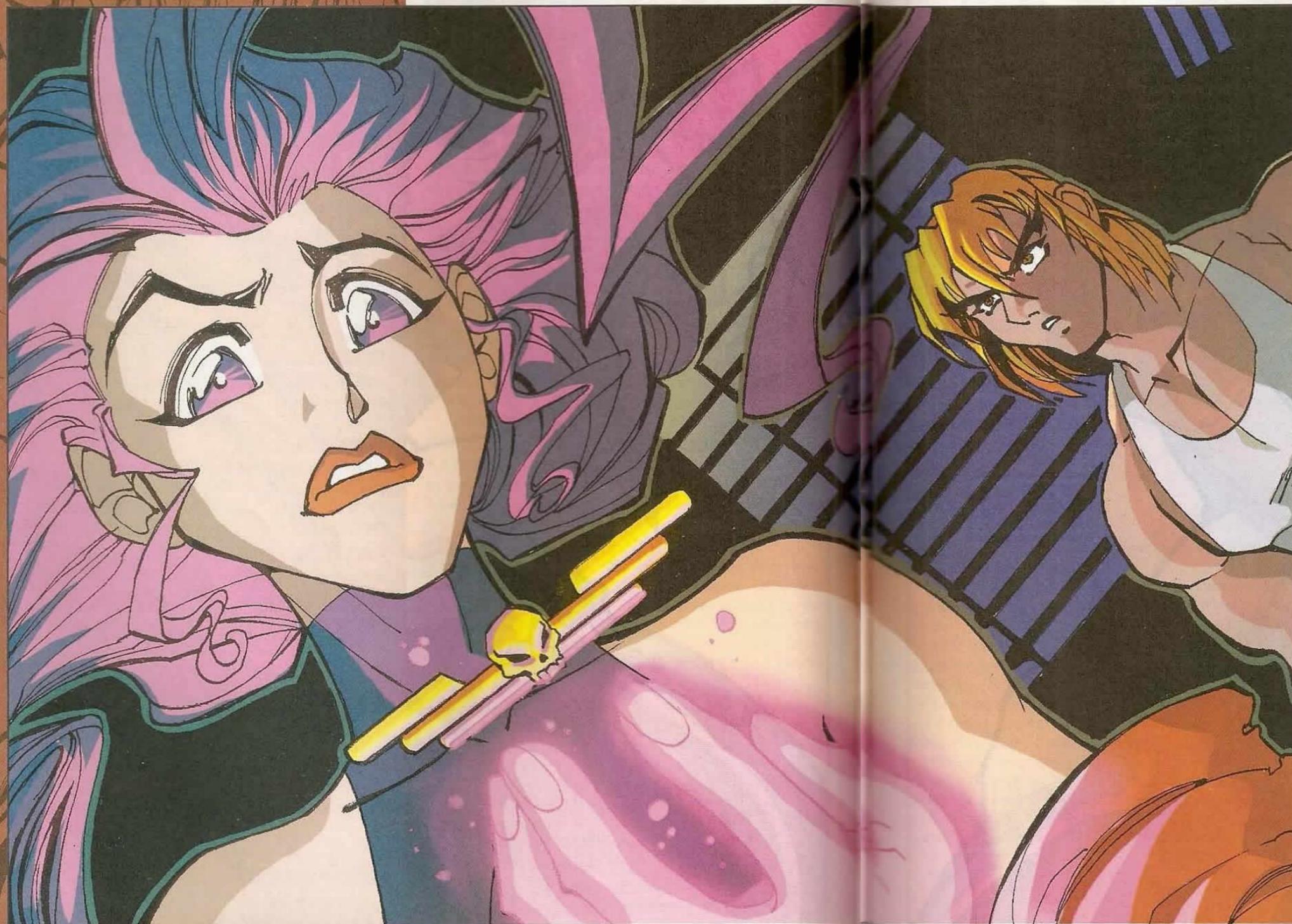
Chute: nenhuma

Bloqueio: Deflecting Punch (1 pt), Kick Defense (1 pt), Mara Wara (2 pts), Punch Defense (1 pt), San He (2 pts), Missile Reflection (2 pts), Energy Reflection (3 pts)

Apresamento: Grappling Defense (2 pts), Throw (1 pt)

Esportes: Jump (1 pt), Kippup (1 pt)

Foco: Chi Kun Healing (3 pts), Ghost Form (5 pts), Regeneration (1 pts), Toughskin (2 pts), Zen no Mind (3 pts)



NOVAS MANOBRAS

APRESAMENTO

Arm/Wrist Lock (Trava de Braço/Pulso)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Soco/Chute 1

Pontos de Poder: Aikidô 1, Forças Especiais, Kabaddi 2, Outros 3

Um personagem que conheça essa manobra pode, imediatamente após um bloqueio bem sucedido, torcer o braço ou perna de um oponente e prendê-lo no chão, com a finalidade de imobilizar o oponente sem causar grandes danos (teoricamente).

Sistema: este golpe é um Apresamento Sustentado e causa, além do dano normal, um knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Dois

Dislocate Limb (Deslocamento de Membro)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Chute 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Aikidô 1, Capoeira 2, Kabaddi, Sanbo, Luta-Livre Nativo Americana, Forças Especiais 3

Saltando para a frente, o lutador agarra o braço do oponente com as duas mãos e o torce, coloca um pé próximo ao ombro ou tórax e puxa com toda a sua força. Isso é suficiente para deslocar o braço do oponente, causando muita dor e um som bastante característico.

Sistema: durante os próximos turnos, o oponente que tiver seu braço deslocado desta forma sofre um redutor de -3 em Velocidade. Todos os socos e golpes que utilizam este braço terão um redutor adicional de -2 no dano. Ele deve gastar um turno para recolocar o braço deslocado no lugar, ou apenas usar chutes (mas ainda com o redutor de -3 na Velocidade) até ter tempo de recolocar o braço no lugar.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +1

Push (Empurrão)

Pré-requisitos: Apresamento 2

Pontos de Poder: Aikidô, Kabaddi 1, Outros 2

Nesta manobra o personagem empurra "gentilmente" seu oponente com o objetivo de afastá-lo ou derrubá-lo, normalmente sobre uma superfície não muito agradável ou sobre outro oponente.

Sistema: o oponente é jogado a um número de hexágonos igual à Força + Apresamento do atacante e sofre um knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Um

de +2 ou Destreza + Prontidão (ou, na falta de um destes, por Ken). Pálida e de cenho franzido, ela diz com voz trêmula:

— Não... sem luta... no mar... ondas esmeraldas à nossa volta... atrás de portas sujas de óleo... muitas guerreiras... impotentes... correntes nas paredes... ELE ESTÁ LÁ! Atrás de uma muralha de espelhos, que só nós podemos ver! O mal sobre o mal... aguardando o sangue dos lutadores... ele não deve... receber... o poder supreeemooo...

Quando termina de falar, Rose desmaia.

Rádio Praia FM

Trata-se de uma emissora de médio porte e relativamente famosa no local. Com excelente aparelhagem de transmissão/recepção, ela garante um grande número de ouvintes. Sua sede fica a poucos minutos do escritório da Masters Empresarial, em uma avenida secundária. É instalada em um prédio de três andares multicolorido, que ostenta uma placa com o logotipo da rádio. No momento que o grupo chega ao local, uma radiopatrulha está partindo — deixando à porta duas garotas com olhar triste. As jovens são Paula e Conceição, funcionárias da Praia FM e colegas de Karen.

— Só sei de uma coisa — diz uma delas, quando abordada pelos Street Fighters. — A polícia não está ajudando em nada! Há horas estamos recebendo o sinal do equipamento da Karen! Até localizamos o ponto exato, em alto-mar. Mas esses incompetentes dizem que a marinha já investigou e não achou nada!

— Eles até ameaçaram nos prender! — queixa-se a outra, emburrada, cruzando os braços. — Dizem que estamos aproveitando a situação para promover a Rádio. Cretinos! Vê se pode uma coisa dessas!

Com base em tudo que já foi descoberto, não é preciso ser gênio para chegar a uma conclusão. Mesmo assim, enquanto as duas radialistas continuam reclamando, Rose — já recuperada a estas alturas — se afasta delas discretamente e comenta junto aos Street Fighters:

— Mundanos não podem ver através da muralha de espelhos erguida pelo Grande Inimigo! Apenas nós, que dominamos a energia espiritual Chi, podemos encontrar o cativo de nossas colegas. O Grande Inimigo? Ora, vocês certamente sabem de quem estou falando!

M.Bison.

EPÍLOGO

A única coisa a fazer agora é perguntar às jovens radialistas onde elas acreditam que Karen está.

Se nenhum jogador pensar nisso, Ken pede a elas as coordenadas da emissão de rádio (e também seus telefones, é claro...) e então, usando um telefone celular, providencia um helicóptero da empresa Masters para transportar o grupo até o lugar. Ele próprio não embarca; fica para avisar e reunir Ryu, Guile e outros Street Fighters. Apenas Rose acompanha os personagens jogadores. (**Nota:** se existe no grupo alguém com poderes mágicos ou psíquicos similares aos de Rose, neste caso ela não embarca no helicóptero).

Na próxima edição da DB, a segunda e última parte de "Sangue de Lutador" — trazendo a ficha de Rose e seu Estilo de luta psíquica, o Soul Power, para **SF:RPG** — assim como o confronto dos Street Fighters contra a Shadaloo e o resgate das lutadoras... ou assim esperamos!

J.D.NUNES "GUIDEON" &
HIMSKY MASSAOKA

ESPORTES

Disarming (Desarmar)

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Aikidô 1, Forças Especiais, Kung Fu 2, Outros 3

Esta manobra tem como objetivo permitir que uma pessoa desarmada tome para si a arma de um oponente, ou ainda lançar longe a arma do mesmo, seja uma arma branca (faca, espada, bastão...) ou arma de fogo (pistola, metralhadora...).

Sistema: ao realizar esta manobra, deve-se fazer uma disputa rápida de Força + Esportes do jogador, contra a Força + técnica com arma do oponente. Se o oponente tiver mais sucessos, a manobra falha automaticamente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Backflip (Salto para Trás)

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Aikidô, Capoeira 2, Wu Shu 3, Outros 4

Esta manobra acrobática dá ao lutador uma excelente manobra evasiva de recuo, muito semelhante às manobras executadas por diversos ginastas. O lutador começa pulando para trás, colocando as mãos no chão, pulando novamente para trás, recolocando os pés no chão e assim por diante, até terminar seu movimento.

Sistema: quando executa essa manobra, o lutador pode somente se mover para trás, sendo impossível ser atingido — mas, após terminar a manobra, ele não poderá realizar nenhum tipo de ataque.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Quer Mais?

Acesse agora mesmo <http://www.sfrpg.com.br> e tenha acesso a centenas de novos personagens, novas Manobras Especiais, novos Estilos, Torneios, Dicas e muito mais!

Street Fighter RPG Brasil
Sempre em busca do mais forte!



SANGUE DE LUTADOR

PARTE 2

PODER SUPREMO

O QUE DEVA SER APENAS MAIS UM TORNEIO NA ETERNA ESCALADA DOS STREET FIGHTERS TERMINA REVELANDO UM GRANDE MAL. DEZENAS DE MULHERES DESAPARECEM MISTERIOSAMENTE DA COMPETIÇÃO, INCLUINDO ALGUMAS GUERREIRAS MUNDIAIS ILUSTRES. AS PISTAS LEVAM ATÉ A PARANORMAL ROSE, CUJOS PODERES PSÍQUICOS REVELAM UM PLANO DEMONÍACO POR TRÁS DE TUDO. O RESPONSÁVEL: M. BISON!

"Sangue de Lutador" é nossa primeira aventura dupla para 3D&T • *Street Fighter Zero 3* e *Street Fighter: o Jogo de RPG*. Sua primeira parte, "Suor e Areia", foi apresentada na revista DRAGÃO BRASIL #56. Como já foi explicado, esta aventura se passa na época do game *Super Street Fighter II: Ryu*, Ken e outros são agora Guerreiros Mundiais, e não podem ser usados como personagens jogadores — apenas NPCs.

Se tudo correu como esperado, os personagens jogadores participavam do torneio *Street Fighter World Championship* quando, antes da grande final, percebe-se o desaparecimento de várias participantes — incluindo Chun Li, Cammy, Karin Kanzuki e a repórter Karen Corr. Com a ajuda da maga Rose e seguindo um sinal de rádio emitido pelo equipamento de Karen, os personagens jogadores são colocados a bordo de um helicóptero e agora rumam para algum ponto do oceano...

"Poder Supremo" é a segunda e última parte da aventura. Aqui os Street Fighters encontram o cativoiro das lutadoras e descobrem um grande plano de Bison, que ameaça o mundo inteiro. Nas colunas laterais você vai encontrar as fichas dos NPCs, incluindo Rose, seu Estilo de luta para SF:RPG — o Soul Power — e novas Manobras Especiais.

TOMO IV

COMBATE NO OCEANO

Após descobrir que o paradeiro das mulheres desaparecidas fica em alto-mar, os Street Fighters rumam para lá a bordo de um helicóptero (cortesia de Ken Masters).

AVISO AOS NAVEGANTES

Esta é uma aventura para uso com os jogos **3D&T** • **Defensores de Tóquio 3ª Edição** ou **Street Fighter: o Jogo de RPG**, ambos publicados pela Trama Editorial.

Para jogar a aventura em **3D&T** você vai precisar das revistas **DB Especial #7 (Street Fighter Zero 0)**, **#10 (Final Fight)** e **#15 (Shadaloo)**.

Para jogar a aventura em **SF:RPG** você vai precisar das revistas **DB Especial #9**, **#11** e **#13**, que juntas formam o livro básico deste jogo.

Todas elas podem ser solicitadas diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-1159 ou 829-2266.

FORÇAS DA SHADALOO

No interior do navio, na câmara do monólito, os Street Fighters vão enfrentar alguns guardas da Shadaloo e seu estranho comandante.

OS GUARDAS

Estes são soldados regulares das forças de Bison, encarregados de proteger suas operações.

3D&T

F0-1, H1-2, R0-1, A0-1, PdF1-3, 1-5 PVs

Patrão: M.Bison

SF:RPG

Use para os guardas da Shadaloo os mesmos Atributos, Habilidades e outras características de gangsters, valentões ou guerreiros — todas apresentadas no terceiro fascículo de **SF:RPG**.

O COMANDANTE

Este é um soldado da Shadaloo bastante acima da média, mas não é realmente perigoso. Ele apenas fingue ser o grande comandante desta operação — mas na verdade as ordens chegam de outro lugar, sussurradas em seu ouvido...

3D&T

F2, H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs

Aliado: Criatura, Patrão: M.Bison

SF:RPG

Use os mesmos Atributos, Habilidades e outras características do profissional — apresentados no terceiro fascículo de **SF:RPG** — com a seguinte modificação:

Antecedentes: Mascote 5 (a criatura)



O Mestre pode fornecer um piloto NPC ou permitir que um dos personagens pilote, caso alguém no grupo tenha as habilidades necessárias (Máquinas ou Pilotagem em **3D&T**; Condução 4 ou mais em **SF:RPG**).

Parte do trajeto passa sobre a cidade, e em certo ponto o helicóptero sobrevoa a tenda do torneio. Pelo alto, todos podem ver muita movimentação no local, com muitos carros de polícia. Mais adiante, apenas o mar aberto. É um vôo de cerca de vinte minutos.

Em certo momento, todos os personagens percebem logo adiante uma grande mancha escura. Um tipo de nevoeiro compacto, pairando sobre o mar.

— É aqui — diz Rose.

Aproximando-se da nuvem, os Street Fighters notam uma grande forma escondida em seu interior: parece um imenso navio petroleiro. Qualquer personagem com as perícias certas percebe que a embarcação sofreu várias modificações — incluindo uma pista de pouso/decolagem no convés. Pode-

rosos holofotes apontam suas luzes na direção do helicóptero, e um punhado de pequenas luzes começa a decolar. São veículos estranhos, que parecem saídos de um filme de ficção científica.

Essas naves são flutuadores especiais de combate da organização criminosa Shadaloo. Primeiro elas circulam o aparelho dos personagens jogadores e tentam forçá-lo a descer no convés do navio. Caso eles resistam, as naves vão atirar — e depois recolher os sobreviventes no mar.

Flutuadores (3d&T): F1, H1-2 (piloto), R3, A1, PdF2, 18 PVs

Flutuadores (SF:RPG): Força 2, Destreza 2-3 (piloto), Vigor 4 (blindagem), Destreza + Armas de Fogo 5, Dano 8, Saúde 12

De uma maneira ou de outra, o grupo acabará pousando no navio ou caindo no mar (dependendo do sadismo do Mestre) e terá que se confrontar com os soldados da Shadaloo. O Mestre pode aplicar modificadores para combates na água.

A CRIATURA

O demônio Kibragoan foi enviado por seu lorde para comandar os guardas humanos de Bison e garantir que executem corretamente os procedimentos do ritual de invocação. Ele fingue ser uma criatura pequena e inofensiva, empoleirado no ombro de um oficial da Shadaloo feito papagaio de pirata — mas na verdade é ele quem dá as ordens! Derrotado, o demônio será magicamente transportado de volta a seu plano de origem, onde estará sendo esperado por um lorde nada satisfeito...

3D&T

F1, H4, R3, A5, PdF0, 18 PVs

Ataque Especial: Força (1 pt), Levitação (2 pts), Sobrevivência (2 pts), Inculto (-1 pt), Monstruoso (-1 pt)

SF:RPG

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2; Luta às Cegas 5, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Antecedentes: Apoio 5 (Shadaloo)

Técnicas: Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Garra (Velocidade -1, Dano +2, Movimento +0), Diving Hawk, Flying Body Spear

Chi 1; Força de Vontade 6; Saúde 10

OS GOLENS

Nascidos do monólito, o único objetivo destes monstros é obedecer seu mestre. Quando seus Pontos de Vida ou sua Saúde chegam a zero, eles se reduzem a fragmentos. Nenhum poder ou manobra capaz de paralisar ou imobilizar o oponente vai funcionar contra os golens.

3D&T

F5, H2, R4, A3, PdFO, 20 PVs

Armadura Extra: Força (3 pts), Inculto (-1 pt), Monstruoso (-1 pt)

SF:RPG

Estilo: Boxe

Escola: nenhuma

Conceito: monstro, ué!

Assinatura: ergue o oponente caído pela cabeça

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5; Luta às Cegas 4; Arena 5, Investigação 1, Estilos 1

Antecedentes: Apoio 5 (Shadaloo)

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 2

Renome: Glória 1, Honra 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Triple Strike, Punch Defense, Brain Cracker

Chi 1; Força de Vontade 6; Saúde 18

ROSE

Nascida com poderes sobrenaturais que não compreendia, a jovem italiana de nome Rose teve uma vida de amargura e isolamento. Sabia que era diferente, não se relacionava com outras pessoas. Inconformada, passou a percorrer o mundo em busca de respostas para a origem de seus poderes... mas só encontrava mais perguntas!

Durante tais viagens Rose conheceu um estranho monge que detinha poderes semelhantes aos seus. Ele se ofereceu para treiná-la no Ler Drit, um estilo de luta que só podia ser dominado por lutadores com poderes psíquicos. Ansiosa por respostas, Rose prontamente aceitou

No convés ou no mar, além dos soldados normais, os Street Fighters também enfrentam um comandante e sua criatura (confira nas colunas laterais). Caso recusem-se a se render, eles também são atacados à distância por atiradores armados com rifles tranquilizantes: qualquer personagem atingido deve conseguir sucesso em um teste de Resistência -2 (3D&T) ou três sucessos em um teste de Vigor (SF:RPG). Falha resulta em inconsciência.

Prisioneiros, sedados ou nocauteados, os Street Fighters são levados para o interior da sinistra embarcação...

TOMO V CARGA PRECIOSA

Subjugados, todos são levados ao encontro das Street Fighters desaparecidas, sendo colocados (ou acordando) diante de uma cena aterradora.

Eles estão agora no imenso compartimento de carga do navio, que mais parece cenário de filme de horror. O chão está coberto de detritos. A iluminação é fraca, fornecida por grotescas luminárias em forma de tocha. As mulheres estão presas pelos pulsos e pescoço com correntes. Chun Li, Cammy, Karin, a repórter Karen e as outras estão ali, todas de olhos vazios, como se drogadas ou hipnotizadas.

Ainda mais impressionante é a presença de uma grande rocha escura no centro do compartimento, suspensa a alguns metros do chão por grossas correntes. É um monólito negro quase do tamanho de um ônibus, coberto de inscrições indecifráveis.

Os personagens jogadores também estão acorrentados às paredes. Todos, exceto Rose, que no momento se empenha em acordar seus colegas — sim, pois eles também estão em transe! Rose foi a única não afetada, talvez por ser resistente a poderes mentais, e também porque o grupo todo ficou exposto ao monólito por pouco tempo. A maga usa sua telepatia para despertar os Street Fighters que vieram com ela, mas não consegue fazer o mesmo pelas outras presentes. Personagens muito feridos podem ser parcialmente curados pela magia de Rose.

Os personagens podem tentar se soltar. Os grillhões têm 6 Pontos de Vida/Saúde — basta essa quantidade de dano para soltar cada personagem. Em 3D&T, role o dano da Força contra a Armadura 1 das correntes; em SF:RPG, cada sucesso obtido em um ataque simples com Força reduz a Saúde das algemas (que têm Vigor 2).

Assim que todos estejam soltos, exija testes de Habilidade +1 ou Percepção. Os bem sucedidos percebem alguma coisa sob o monólito, algo que não podiam ver antes da posição onde estavam. Chegando mais perto, eles encontram ninguém menos que o Street Fighter Ryu, algemado embaixo da pedra, e com os mesmos olhos vazios das garotas. Se por algum motivo o monólito cair, com certeza Ryu será esmagado!

Antes que alguém consiga fazer qualquer coisa para ajudar Ryu, o chão treme com violência — como se o navio tivesse encalhado ou coisa assim (se quiser, o Mestre pode exigir testes para ver quem consegue ficar de pé). O teto do compartimento se abre, derramando luz do sol sobre o lúgubre ambiente. Os Street Fighters podem ver vários soldados aparecendo na abertura, incluindo aquele comandante com a criatura no ombro.



ser instruída no Ler Drit — mas com o tempo ela percebeu uma força demoníaca oculta nessa arte marcial. Rejeitando o ensinamento maligno antes de ter a alma corrompida, ela teve que lutar para fugir das garras do monge — que ela descobriu mais tarde pertencer a um império criminoso chamado Shadaloo.

Mais tarde, Rose soube reconhecer a presença do mal supremo que criou o Ler Drit — um homem com os mesmos poderes que ela possuía, mas em nível muito mais elevado e maculado pelo mal. Investigando mais, Rose veio a conhecer o nome de M. Bison, o diabólico comandante da Shadaloo. Então, pela primeira vez ela viu um sentido em sua vida, um propósito: passou a crer firmemente que recebera seu poder psíquico — ou Soul Power, como passou a chamar — para derrotar esse mal.

Com o conhecimento conquistado em uma vida de viagens e o treinamento parcial de Ler Drit recebido pelo monge negro, Rose deseja acabar com a Shadaloo e seu líder, Bison. Um dia ela chegou a confrontar o vilão, mas foi gravemente ferida e quase perdeu a vida — sendo salva no último instante por Guy, o ninja de Metro City. Hoje, após uma longa recuperação, Rose usa seu poder para ajudar os outros Street Fighters e os Guerreiros Mundiais contra a Shadaloo.

Rose tem cabelos longos e jeito sedutor. Ganhando a vida como uma renomada esoterista, adaptou-se a uma vida de conforto e riqueza. Usa roupas extravagantes e caras — geralmente um vestido vermelho longo, com ousado corte lateral, e uma echarpe amarela.

3D&T

As informações sobre Rose mostradas em **DB Especial Final Fight** correspondem ao game **Street Fighter Zero 3**, uma época muito anterior. Antes de quase morrer nas mãos de Bison, Rose era mais jovem e inexperiente. Hoje, embora não seja tão poderosa quanto os Guerreiros Mundiais, com certeza ela é mais perigosa que antes...

F3, H5, R4, A4, PdFO, 20 PVs

Ataque Especial: PdF (1 pt), Ciências Proibidas (1 pt), Levitação (2 pts), Medicina (2 pts), Telepatia (2 pts), Reflexão (2 pts), Riqueza (3 pts), Código de Honra (-1 pt)

Caminhos da Magia: Água 2, Ar 2, Luz 5

SF:RPG

Estilo: Soul Power

Escola: autodidata

Conceito: Diletante

Assinatura: cria várias cópias ilusórias de si mesma

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 1, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 2; Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 1; Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 6 (!!!)

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Fama 3, Recursos 4, Staff 5

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Atletismo 3, Esportes 3, Foco 5

Renome: Glória 5, Honra 8

Manobras Especiais: Chi Kun Healing, Cobra Charm, Ducking Fierce, Flight, Fireball, Jump, Mind Reading, Neck Shock, Psychic Wise, Psicochinctic Chanelling, Regeneration, Telepathy, Throw

Combo: Jump para Neck Shock para Throw

Posto 8 (Estilo Livre)

Situação Atual: 58 vitórias, 8 derrotas, 4 empates, 29 KOs

Chi 10; Força de Vontade 8; Saúde 18

— O que significa isso? — ele grita. — Por que os novos prisioneiros não foram dominados? Eles devem ser mais poderosos que os outros. Deixá-los viver seria perigoso para os planos do mestre. Acabem com eles!

Um número sem fim de soldados começa a entrar por portas laterais, enquanto outros descem pela abertura no teto através de cordas — incluindo o comandante e sua criatura. Desta vez, contudo, nenhum dos soldados usará armas de fogo (eles não podem se arriscar a ferir as escravas de Bison). O mesmo vale para os personagens jogadores: qualquer ataque com Poder de Fogo (ou outros tipos de ataque à distância), se errar, vai atingir uma das prisioneiras. Qualquer personagem jogador que faça isso, intencionalmente ou não, recebe um Ponto de Experiência a menos no final da aventura para cada inocente ferida.

Os soldados não páram de chegar (existem quase cem deles a bordo!), mas apenas três podem atacar cada Street Fighter ao mesmo tempo. Então, em certo momento (após três ou quatro rodadas), algo acontece. O monolito, as correntes, a garotas, Ryu... tudo começa a emitir um macabro brilho azulado. Tocar em qualquer destes elementos exige um teste de Resistência ou de Vigor (dificuldade 7): em caso de falha, o personagem será agarrado pela luz e arrastado até uma das paredes, onde novas correntes surgem magicamente para prendê-lo outra vez. Isso acaba acontecendo com a maioria dos soldados. (Caso Rose esteja no grupo, seria interessante que isso também ocorresse com ela; ora, os jogadores já receberam ajuda suficiente!)

Então, diante dos olhos de todos, o monolito começa a levantar — libertando-se das correntes e saindo pela abertura

SOUL POWER

O Estilo de luta Soul Power utilizado por Rose não existe originalmente em **Street Fighter: o Jogo de RPG** — simplesmente porque, quando o jogo foi criado, a personagem Rose ainda não existia. Ele é na verdade uma variante menos poderosa do Ler Drit — mas, ao contrário deste, o Soul Power pode ser adotado por personagens jogadores.

Ler Drit é o estilo próprio e único de M. Bison, combinando técnicas soviéticas de assassinato, saltos poderosos e poder psíquico. Este Estilo nunca é ensinado fora da Shadaloo — e aqueles dispostos a aprendê-lo não fazem mais que vender a alma ao diabo. Felizmente, a jovem Rose percebeu a tempo que estava sendo corrompida pelo mal e abandonou os treinos, fugindo da Shadaloo. Com o conhecimento que obteve, contudo, ela desenvolveu seu próprio Estilo de luta psíquica — o Soul Power, "Poder da Alma".

Combinando parte do Ler Drit e parte do ancestral Kabaddi, o Soul Power se baseia em despertar as forças paranormais já existentes em todos os seres humanos, canalizando essa energia em golpes devastadores. Os maiores praticantes desse estilo chegam a igualar os grandes mestres do Kabaddi.

Escolas: por ser um Estilo criado apenas recentemente, não existem escolas ou academias. Todos os seus praticantes são alguns poucos discípulos escolhidos pela própria Rose, a maior mestre do mundo em Soul Power — ou então uns poucos mestres de Kabaddi, que também conhecem manobras deste Estilo.

Membros: ultimamente Rose tem se empenhado em percorrer o mundo e encontrar outros psíquicos como ela para treiná-los pessoalmente. **Atenção:** para possuir o estilo Soul Power, é obrigatório ter Sensei 5 (Rose ou um grande mestre do Kabaddi) como Antecedente.

Conceito: monge, místico, estudioso do oculto, paranormal, mutante...

Chi Inicial: 5

Força de Vontade: 2

Lema: "Se você busca o poder máximo a qualquer preço, procure a Shadaloo e aprenda Ler Drit; mas se quer preservar sua alma, então venha comigo."

MANOBRAS ESPECIAIS

Soco: Dim Mak (3 pts), Ducking Fierce (1 pt)

Chute: Sidekick (2 pts)

Bloqueio: Energy Reflection (2 pts), San He (3 pts)

Apresamento: Brain Cracker (2 pts), Head Butt Hold (2 pts), Neck Choke (2 pts)

Esportes: Cannon Drill (5 pts), Flying Body Spear (2 pts)

Foco: Chi Kun Healing (3 pts), Fireball (3 pts), Flight (4 pts), Flying Fireball (3 pts), Ghost Form (5 pts), Improved Fireball (5 pts), Psychic Wise (4 pts), Psicochinctic Chanelling (4 pts), Mind Reading (3 pts), Regeneration (1 pt), Telepathy (2 pts), Yoga Teleport (5 pts), Zen no Mind (3 pts)



NOVAS MANOBRAS

SOCO

Ducking Fierce (Soco Baixo)

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 1, Outros 2

O lutador abaixa e atinge com um poderoso golpe o centro de equilíbrio do oponente. Este golpe costuma pegar o adversário de surpresa e com a guarda baixa.

Sistema: este golpe combina um ataque de soco forte com uma manobra de agachamento. Use os modificadores a seguir.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Zero

FOCO

Flight (Voo)

Pré-requisitos: Esportes 3, Foco 4

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 4, Kabaddi 5

Esta manobra permite ao lutador usar sua força espiritual para levitar e voar, obtendo assim vantagem fática sobre o adversário. Infelizmente, é muito cansativa.

Sistema: o lutador pode voar por quanto tempo quiser. Mas, uma vez que sua energia espiritual está voltada para o voo, enquanto estiver voando ele não poderá usar nenhuma outra Manobra Especial que consome Chi. Em voo, todas as manobras ou ataques efetuados pelo lutador são considerados aéreos.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +3

Psichic Vise (Dreno Psíquico)

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 4, Kabaddi 5

Este poder assustador destrói as forças do oponente, drenando seu espírito de luta. Após o lutador travar contato direto com os olhos do adversário, uma estranha luz azul brilha em seus olhos e faz fraquejar o inimigo.

Sistema: o alvo deste golpe deve estar a uma distância máxima igual ao Raciocínio + Foco do atacante, em hexágonos. Para efeito de atordoamento (dizzy), o atacante faz o teste de dano usando a Inteligência do oponente, em vez do Vigor.

Cada sucesso obtido no ataque faz o alvo perder 1 ponto de Força de Vontade e impõe um redutor de -1 em sua Velocidade para ataques (apenas ataques) no próximo turno. Se a vítima deste golpe perder, em um único ataque, mais pontos de Força de Vontade que seu nível em Inteligência, vai ficar mentalmente atordoada (dizzy). O Psichic Vise ignora completamente qualquer manobra de Bloqueio para efeitos de atordoamento.

no teto. Quando isso acontece, todos os soldados abandonam o combate e correm para o convés. Qualquer personagem pode fazer o mesmo.

— Já começou! — diz o comandante, emocionado. — Nosso mestre Bison será o mais poderoso ser deste mundo! Ninguém conseguirá deter o sacrifício!

TOMO VI

A FÚRIA DOS GOLENS

Eis a verdade sobre o plano de Bison. Ela pode ser descoberta através de testes ou revelada telepaticamente por Rose.

Aparentemente, Bison fez algum tipo de pacto com uma entidade demoníaca de outro plano. Ele forneceu os meios para que essa entidade consiga realizar um ritual que, quando concluído, abrirá um portal entre a Terra e seu mundo diabólico — podendo assim invadir nosso mundo. O ritual exige as almas de muitas guerreiras humanas e o sangue do maior lutador da Terra — Ryu!

Bison está conduzindo o ritual a milhares de quilômetros dali, de sua base na Tailândia; ele não precisa estar presente. Em troca da abertura do portal, a entidade prometeu poder total para a Shadaloo. Kibragoan, a criatura sobre o ombro do comandante é, na verdade, um demônio bastante poderoso enviado para supervisionar o ritual e assegurar que nada saia errado — o humano que lhe serve de companheiro é apenas um disfarce!

O objetivo dos jogadores, caso ninguém tenha adivinhado ainda, é interromper o ritual. Isso só pode ser feito destruindo o monolito, mas existe uma série de complicações envolvidas:

- O monolito estará flutuando cerca de cinquenta metros acima do navio. Para alcançá-lo será necessário voar (seja com poderes próprios, seja usando um dos flutuadores da Shadaloo ou outros meios) ou atacar à distância.

- Qualquer ataque à distância contra o monolito também vai provocar dano igual em Ryu. Sua morte prematura tornará o ritual automaticamente bem sucedido (e não queremos que isso aconteça, certo?). Sem arriscar a vida de Ryu, ataques à distância serão possíveis apenas com testes de Habilidade -3 ou com dificuldade 9.

- A partir do momento em que o monolito alcança a altura certa, ele começa a sugar as almas das lutadoras presas no navio — uma por rodada. São ao todo trinta jovens, que perderão suas almas uma de cada vez (o Mestre pode rolar as chances de que isso aconteça com Chun Li, Cammy, Karin...). Quando todas estiverem esgotadas, será a vez de Ryu e o ritual terá terminado.

- Caso o monolito receba qualquer dano, cinco pedaços de pedra se desprendem da peça principal e caem pesadamente no convés. Eles se levantam e mostram ser golens, monstros de pedra criados para proteger o monolito. Suas características aparecem nas colunas laterais. Estúpidos e irracionais, eles atacam todas as criaturas presentes — todas MESMO, até os soldados de Bison, o comandante e a criatura!

- É impossível danificar o monolito até que todos os golens estejam totalmente destruídos. Quando isso acontecer, só então o monolito estará vulnerável: ele tem Armadura 3 e 40 Pontos de Vida em 3D&T; e Vigor 4 e Saúde 30 em SF:RPG.

- Quando o monolito perder metade de seus PVs ou Saúde, Ryu vai despertar e tentar se soltar (ou aceitar alguma ajuda, caso alguém ainda não tenha oferecido). Suas algemas podem ser quebradas da mesma forma que as outras.

Novamente, todas essas informações podem ser descobertas através de testes, ou reveladas telepaticamente por Rose... ou então apenas descobertas da pior maneira, dependendo apenas do Mestre!

EPÍLOGO

Os restos do monolito derretem e se transformam em névoa pegajosa, que se eleva aos céus e toma a forma de um rosto gigantesco — a face de um homem com olhos vazios e quepe militar, contorcida em raiva e agonia. Uma voz cavernosa grita, lançando pragas contra os Street Fighters e jurando que vão pagar por tudo.

Com a destruição total do monolito e a interrupção do ritual, todas as prisioneiras despertam de seu transe. Chun Li, Cammy e outras lutadoras logo alcançam o convés, eliminando qualquer chance de vitória da Shadaloo. Diante dessa situação, todos os soldados se rendem. Uns poucos tentam fugir em seus veículos, mas são capturados pelos muitos helicópteros militares que surgem, sob o comando de Guile e Charlie.

No dia seguinte, de volta à praia, recomeça o Street Fighter World Championship — com a tão esperada luta final. Caso os personagens jogadores tenham agido de acordo (ou seja, não feriram nenhum inocente e nem tentaram fugir), serão homenageados como heróis. Além de Pontos de Experiência, seja em 3D&T ou SF:RPG, o Mestre pode escolher outros prêmios de acordo. Algumas sugestões:

- Um ou mais Guerreiros Mundiais aceitam treinar durante algum tempo personagens que também lutem seus Estilos, talvez ensinando um Ataque ou Manobra Especial.

- Um ou mais Guerreiros Mundiais tornam-se Apoio, Contatos ou Patronos dos personagens. (Mas não Aliados: aí já seria querer demais, né?)

- Nossa agradecida Karen Corr torna-se Aliada ou Contato dos personagens (e ter uma repórter como contato não seria nada mau).

- Rose aceita um ou mais personagens como seus discípulos e ensina uma ou mais Manobras Especiais do Soul Power, mas em troca pede que eles a ajudem em uma jornada espiritual para resgatar as almas que foram perdidas (e temos aqui um gancho para sua próxima aventura...).

E assim termina a aventura "Sangue de Lutador". Ah, sim. Uma última coisa:

"Em algum ponto do oceano, em uma ilha deserta, um vulto caminha sob o fraco luar. Em dado momento ele abaixa e apanha uma pequena pedra negra, que brilha intensamente. A luz azulada reflete nos crânios metálicos que adornam seu uniforme. Ele então gargalha, desaparecendo na escuridão, e seu riso ecoa pela noite, pela praia, pela ilha, pelo mar..."

TO BE CONTINUED...

J.D.NUNES "GUIDEON" &
HIMSKY MASSAOKA

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0 (veja descrição)

Movimento: Zero

Psichic Channeling (Canalização Psicocinética)

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ler Drit 3, Soul Power 4, Outros 5

Com pura concentração, o lutador envia para os punhos, pés e outras partes de seu corpo (ou uma echarpe, no caso de Rose) toda a sua energia, concentrando seu espírito em um único ponto para o golpe. Uma estranha aura luminosa pode ser vista no local onde a energia está concentrada.

Sistema: este poder deve ser marcado em Cartas de Combate (Combat Cards) como se fosse uma das seis manobras básicas de Soco ou Chute, com os modificadores abaixo. Este golpe não pode ser combinado com qualquer outra manobra especial, apenas as seis manobras básicas de Soco e Chute.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: +0 (veja descrição)

Dano: +2 (veja descrição)

Movimento: +0 (veja descrição)

