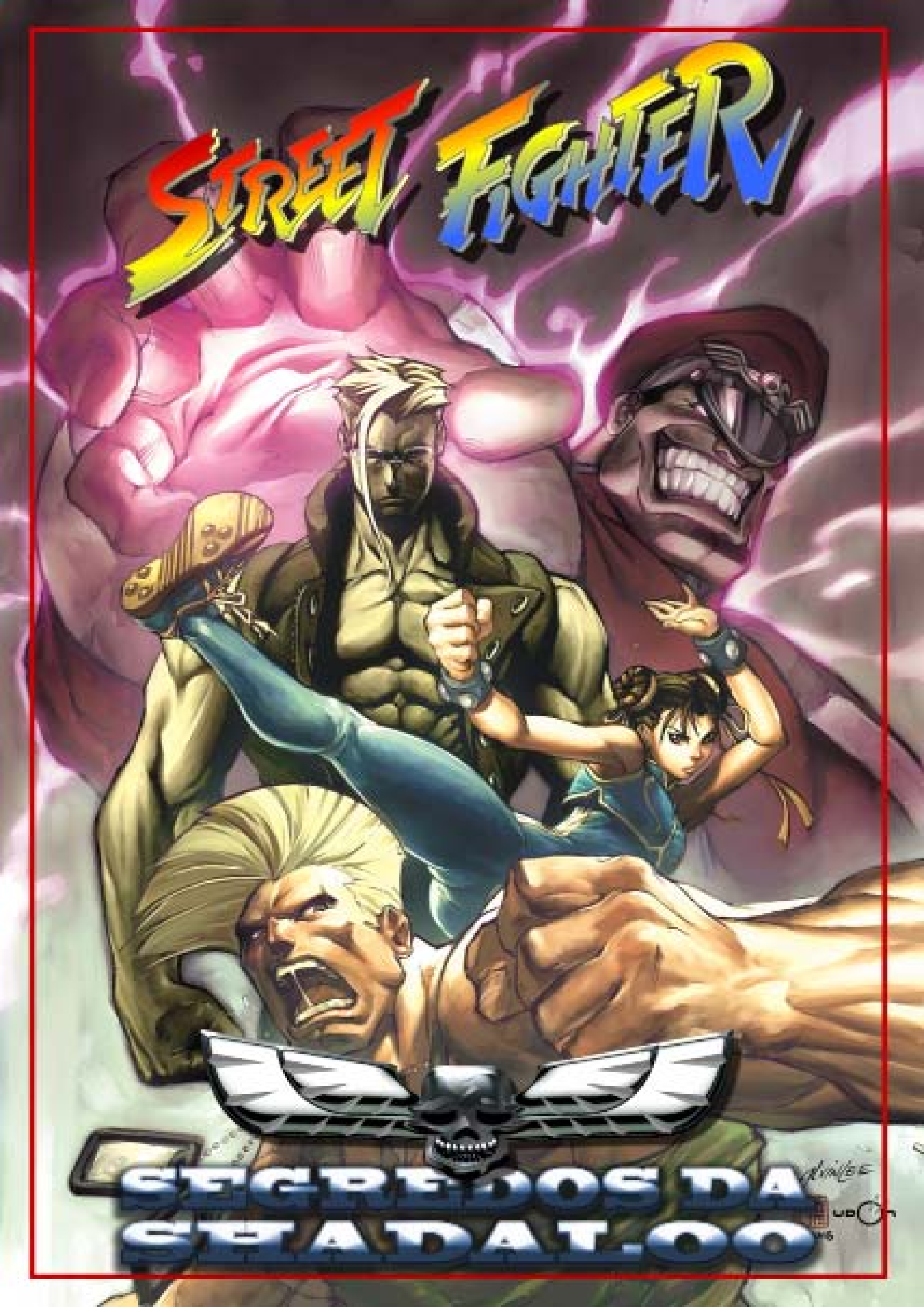

STREET FIGHTER
SEGREDOS DA
SUADAT.CO

Nota do Tradutor:

Esta é uma versão traduzida não-oficial, adaptada de forma amadora ao português do Brasil, rediagramada, com imagens muitas vezes alteradas e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela White Wolf, Capcom ou quaisquer partes envolvidas na publicação original.

Ela visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feita de fã para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. Se por ventura, a versão original for lançada no Brasil, ou a pedido dos envolvidos, este netbook será retirado de circulação na Internet e seu download será proibido.

www.sfrpg.com.br

CRÉDITOS

Créditos da versão original:

Escrito por: Bill Bridges, Phil Bruccato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck
Desenvolvido por: Mike Tinney e Stephan Wieck
Editado por: Bryan Campbell
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Tony Harris
Design da Capa: Lawrency Snelly
Layout: Aileen E. Miles
Arte Interior: John Bridges, Tony Harris, Jeff Rebner, Joshua Gabriel Timbrook e Jennifer Yuh
Coloristas: Aileen E. Miles e Lawrency Snelly

Agradecimentos especiais para Valerie Thiltgen, Hazuki Kataoka e Alex Jimenez da Capcom, USA por seu suporte contínuo.

Dedicatória do Autor:

Um muito obrigado a Joshua "Mookie" Timbrook, Phil "Dr. Holocausto" Brucato, Mike "Sargento Alex Stone" Tinney, Brian "Mindquake" Campbell, Steve "Maurice Jackson" Wieck e Bill "Blanka" Bridges pelo playteste de "Armadilha Turista".

Créditos da Tradução:

Traduzido e Diagramado por: Luiz Júnior (luizfduartejr@gmail.com)
Arte da Capa: Victor Rocha (victor.rocha.silva@gmail.com)

Dedicatória do Tradutor:

Um muito obrigado a Eric "Musashi" Henrique por ceder a tradução completa das "Aventuras com a Shadaloo" e da "Armadilha Turista". Um muito obrigado a Victor "Victorious Rock" Rocha pela bela capa, por ceder o material do Apêndice e pelas dicas sobre diagramação.

Agradecimentos a Diego "Jackie" Lopes, Adail "Áries" Júnior, Rafael "Sonryu" Alípio, Rafael "Glacius" Moura, Caroline "Siren" Duarte, Bruno "Cid Snake" Messina e tantos outros jogadores que passaram por poucas e boas jogando Street Fighter comigo durante os nossos mais de dois anos de campanha.

Créditos do Apêndice "Punho das Sombras":

Texto Original: Mike Tinney
Traduzido por: Maria Fernanda de Oliveira e Victor Rocha
Diagramado por: Luiz Júnior

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Todo o conteúdo aqui presente é registrado pela White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo do site www.sfrpg.com.br, evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs, isto chama-se falta de consideração, dar crédito pelo trabalho alheio a quem sequer participou.

Todas as imagens presentes neste livro pertencem aos seus respectivos autores, foram encontradas durante extenuantes pesquisas no Google Images, Deviant Art, nas HQs publicadas pela Udon e diversas outras fontes, tendo sido utilizadas neste livro sem permissão prévia. caso tenha alguma imagem sua que você não queira aqui, me comunique que eu prontamente retirarei ela.

ÍNDICE

Capítulo Um: Prelúdio 5

Capítulo Dois: No Coração das Trevas 7

Capítulo Três: Guerreiros da Shadaloo 14

Capítulo Quatro: Mriganka 41

Capítulo Cinco: Aventuras na Shadaloo 55

Capítulo Seis: Armadilha Turista 59

Apêndice: Punho das Sombras 70

Capítulo 1:

Um corpo voa pela janela de um bar, espalhando cacos de vidro na frente de Dehrik, no momento em que este virava a esquina. Faíscas de eletricidade correm pelo corpo da vítima, como se algo o tivesse eletrocutado recentemente. Atrás dele, o leopardo de sua parceira, Sombra, se assusta.

Pantara abaixa-se próximo ao corpo caído, em um misto de tensão e curiosidade. *Ele está vivo,* ela diz a Dehrik. Dentro do bar, ouve-se o barulho de alguma coisa caindo sobre mesas, fazendo-as se partir. Provavelmente outros corpos.

Isso faz com que eu me sinta em casa. Dehrik vira seu olhar em direção à porta do estabelecimento.

Dehrik, Pantara adverte-o, *Controle seu ímpeto. Nós temos um torneio amanhã. Precisamos de você no ringue, não na cadeia.*

Eu ficarei bem, Dehrik afirma. *Você vem?*

E precisa perguntar? Os lutadores adentram um pequeno bar. Ventiladores rodam vagarosamente sobre suas cabeças, tentando em vão dispersar a fumaça de cigarro.

Quem é o próximo? diz um homem alto que está em pé, de óculos escuros e com um sobretudo comprido até os pés. Dois homens encontram-se atirados à sua frente, junto a pedaços de mesas e cadeiras por toda parte. Os olhos do homem alto faíscam por trás dos óculos, fazendo-os brilhar na tênue luz do estabelecimento. Mesmo por trás dos óculos escuros é possível notar um brilho azul irreal, como um misto de fogo e eletricidade. As outras pessoas que estão no bar encontram-se paralisadas de medo.

Covardes. A voz do homem alto ecoa pelo lugar. *E vocês chamam a si mesmos de guerreiros! Eu os chamo de lixo!* O homem alto pega um lutador pelo pescoço e o ergue no ar com apenas uma mão, com a outra prepara-se para acertá-lo.

Se eu fosse você, Dehrik interrompe-o abruptamente, *não faria isso.*

Dehrik... Pantara falou baixo. Seu leopardo ronronou em desaprovação. O homem alto virou seu rosto em direção aos recém chegados, largando a sua vítima em um canto, como uma criança larga um brinquedo sem utilidade. Faíscas azuis dançando ao redor de seus olhos, por trás dos óculos.

Então um desses molengas possui uma lingua, ele diz, sorrindo para Dehrik e Pantara, examinando-os cuidadosamente. *Ei, eu conheço você! Você é Dehrik Savitch, o moleque do Brooklyn!*

Dehrik cerrou os punhos. O sangue subindo à cabeça. A raiva transparecendo por seus olhos. *Eu acho,* ele responde, tentando se controlar ao máximo, *... que não entendi direito o que você disse.*

Eu usarei palavras mais simples para você entender. O homem alto ri em desdém; *cai fora, garoto. Lutar é coisa de adultos. Crianças como você podem se machucar. Podem até morrer.*

Talvez, disse Dehrik, *você poderia me dar uma demonstração?*

Pare, Dehrik. Pantara toca seu ombro, Sombra ruge para Dehrik. *Ele está tentando irritá-lo.*

O garoto possui uma namoradinha, grasnou o homem alto. *Que bonitnho.* Pantara inconscientemente ficou vermelha de vergonha, e quase instantaneamente respondeu:

Eu já derrotei oponentes maiores e mais fortes que você disse furiosa. *se você quiser lutar conosco, se inscreva no torneio e nos vemos no ringue amanhã.*

Eu acho que não. Três homens de olhos brilhantes como o primeiro se adiantam de cada lado, como se emergissem das sombras, com casacos de couro preto e óculos escuros. *Eu e meus amigos queremos nos divertir hoje.* Dehrik notou que o bar estava apinhado de gente, alguns tentando escapar sem que o homem alto notasse. *Não precisamos destruir o bar,* disse Dehrik, o mais calmamente que pode, pensando em livrar os inocentes daquela batalha. *Vamos para fora.*

Não, respondeu o homem alto. Faíscas saltavam de seus olhos. *Vou esmagá-lo aqui mesmo.*

Você fala demais, Dehrik salta em direção ao homem. Sombra se joga em combate contra outro deles. Pantara se põe em posição de luta enquanto dois homens se aproximam dela.

O homem alto movimenta-se como uma cobra preparando o bote sobre Dehrik, fitando-o nos olhos. Dehrik sente uma vertigem, um frio na espinha que ele não pode explicar, porém seu golpe já estava preparado e um poderoso chute giratório acerta o homem alto, mandando-o longe.

No outro lado do bar, Sombra está engajado em combate com outro homem que consegue lhe acertar uma facada, fazendo-a recuar de dor. Pantara, preocupada distrai-se por um momento recebendo um ataque pelas costas. Honra, aparentemente, não é o forte deles, pensa consigo mesma. Irritada, joga uma mesa contra as costas do agressor de seu leopardo. Enquanto isso, Dehrik solta um grito de Guerra enquanto eletrocuta outro dos capangas. Em instantes o local vira uma zona de Guerra, com lutadores se golpeando por todos os lados, clientes escondem-se atrás do balcão, juntamente com os empregados do estabelecimento.

Esta luta de bar faz Dehrik lembrar os velhos tempos no Brooklyn, quando era apenas um marginal de rua. Algo está errado. Dehrik sente-se estranho como se estivesse agindo por instinto e sua mente estivesse em outro lugar. De repente ele vê a si próprio alguns anos mais jovem. Stoner, o seu mentor, grita comandos para ele, que ele não deve lutar apenas por lutar. Que fazendo isso, de nada adiantaria o treino árduo a que se submetia. Não jogue seu trabalho fora, Stoner dizia!

Pantara trocava golpes com outro capanga quando notou que o olhar de Dehrik estava "vazio". *Dehrik,* ela gritava para ele, *atrás de você!* Antes que ele pudesse fazer alguma coisa, um capanga lhe atingiu uma facada nas costas.

O aço gelado cortando sua pele. As coisas estavam ficando sérias. A raiva tomou conta de sua mente e Dehrik sentiu-se como nos tempos do Brooklyn. A resposta á facada veio em um turbilhão de revolta sem honra, técnica ou glória. Cada lutador possui um lado negro, e o homem alto conseguiu trazer a de Dehrik á tona, conseguiu enegrecer seu coração.

O que veio a seguir foi o som de mesas quebrando e vidros se partindo, misturado com o som de gritos de agonia e de

raiva. A raiva de Dehrik dava um novo rumo à batalha, em uma fúria cega, golpeando seus oponentes, inclusive derrubando o que lhe tinha acertado a facada. Pantara encontrava-se encurralada entre dois homens, enquanto que o homem alto estava agora frente-a-frente com Dehrik...sorrindo.

Um Chi negro e quente envolveu a mente de Dehrik, que só pensava em matar seu oponente, *Mate-o* dizia uma voz em sua cabeça, uma voz fria e calma. Dehrik já não se lembrava dos ensinamentos de Stoner. Dehrik possuía agora um olhar sombrio.

Pantara que liquidara um de seus oponentes e escapara do outro para ajudar Dehrik, desfere um poderoso chute contra o homem alto, que apenas ri da sua inútil tentativa, desviando-se calmamente. Dehrik cerra seus punhos até fazê-los sangrar. O homem alto se aproxima de Dehrik rapidamente, e de repente Dehrik se vê em um misto de medo e raiva. Seu coração bate aceleradamente sem saber o que fazer, sua camiseta molhada de suor parece extremamente pesada. O homem alto lhe acerta um gancho no queixo. A voz diz *mate-o* em seu ouvido novamente.

A raiva é a única coisa que importa agora, ela faz Dehrik esquecer do medo, esquecer de Pantara, esquecer de Stoner, esquecer dele próprio. Dehrik só quer matar seu oponente custe o que custar. Ele perde completamente seu auto-controle.

Dehrik passa a atacar seu oponente impiedosamente visando os órgãos vitais, lutando da forma mais desonrada que Pantara já viu. O homem alto já não consegue acompanhar os movimentos de Dehrik, perdeu seu sorriso sarcástico em meio aos golpes e ao sangue escorrendo de seu rosto, as chamas em seus olhos apagaram-se. Stoner ensinou bem seu discípulo, mas a vida e o instinto de sobrevivência lhe ensinaram ainda melhor.

Dehrik aperta com força o pescoço do homem alto, no mesmo instante que descarrega um poderoso Shock Treatment fazendo o esqueleto de seu oponente reluzir em fachos de luz. Pantara horrorizada diz para Dehrik parar, o homem alto apenas grita em agonia. Repentinamente, um golpe acerta forte a nuca de Dehrik fazendo-o cair. Uma onda de paz apaziguou um pouco sua fúria. *Controle sua fúria, ela é sem sentido.* Dizia uma voz com um sotaque indiano. *Fique calmo ou terei de machucá-lo*, Dehrik ainda conseguiu se virar e fitar os olhos brancos de Dhalsim antes de desmaiar...

Dehrik, acorda meio tonto por causa do golpe que o fez desmaiar. Fôra Dhalsim, o Guerreiro Mundial que pelo visto lhe atacou pelas costas. No chão a sua frente, está uma marca feita com fumaça e cinzas, semelhante a um corpo, como se o homem alto tivesse sido carbonizado pelos golpes de Dehrik.

Mas que inferno? Dehrik estava tenso e confuso.

Inferno é um termo inapropriado para isto, disse a voz de uma jovem mulher. Dehrik olhou em volta e viu uma garota chinesa em um sobretudo – Chun Li, outra Guerreira Mundial. Dehrik estava em um misto de espanto e medo. Estariam eles na cidade por causa do torneio? Se eles formassem um time a derrota de Dehrik e Pantara já estava certa. Será que ele assassinou o homem alto? Dehrik tentava controlar sua confusão mas não conseguia. Ele devia ter ouvido a voz de Stoner.

Vamos, levante-se! Chun Li pegou-o pelo braço. *Nós temos de ir!.* Dhalsim e Pantara aguardavam ansiosos, atrás deles, o bar completamente destruído. Dehrik tentava ficar em pé, mas um misto de fraqueza e medo faziam com que a rua inteira girasse em sua cabeça. Sentia-se perdido e sem esperança. *Quieto,* Chun Li xingava-o, ela tentava escutar algo. Sirenes de polícia podiam ser ouvidas ao longe, mas cresciam rapidamente.

Como ele está? Pantara se abaixava ao seu lado.

Ele está sofrendo os efeitos da Névoa Venenosa, Chun Li afirmou. *Ele está mal agora, mas ficará bem.*

O que é a Névoa Venenosa? Pantara estava curiosa.

Dhalsim chama ela de 'Chi Negro', respondeu a Guerreira Mundial. *Os Revenants podem corromper o Chi de um guerreiro, tornando-o uma força de raiva ao invés de harmonia.*"

Amor, Dehrik murmurou. Sombra lambeu sua face. *Eu irei sobreviver?* Pantara limpou o sangue do rosto de Dehrik. Ela sorriu para ele, ele fêz caretas de desconforto. *Eu sinto como se estivesse me despedaçando por dentro!*

Você irá sobreviver.

Isso é bom.

Sirenes soam à distância, crescendo de volume rapidamente. *Nós podemos conversar em outro lugar,* disse Chun Li, se virando para Dhalsim. *Nós temos de ir!*

O que está acontecendo comigo? Dehrik perguntou para Pantara, caminhando com dificuldade, escorado no ombro de sua companheira, seguidos pelos Guerreiros Mundiais.

Você já ouviu falar da Shadaloo? perguntou Chun Li. Os jovens lutadores balançaram suas cabeças em negação. *Eles são corruptos,* ela continuou, sua voz tornou-se ríspida, *ladrões, criminosos, terroristas, assassinos.*

Aqueles caras trabalhavam para eles?

Sim, Chun Li respondeu. *Eles são Revenants, servos sem coração do Lorde Bison. Eles infectaram seu Chi.*

Como?, Dehrik já consegui ficar em pé, com dificuldade.

Você permitiu que eles envenenassem seu Chi com seu temperamento violento. Disse Dhalsim calmamente. *Os Revenants apenas são capazes de trazer o seu pior lado à tona, enxendo sua mente de toxinas psíquicas. Névoa Venenosa.*

Mas por que eles fizeram somente comigo?

Você sabe bem que sua índole violenta é sua maior característica, Dehrik Savitch, disse Chun Li. *Provavelmente eles planejaram lhe corromper antes do torneio de amanhã, esperando que você machuque ou mate alguém importante para você.*

Savitch e Pantara se olharam assustados. *Bison se alimenta do poder dos guerreiros que ele corrompe, e depois faz com eles trabalhem para ele na Shadaloo.* As ruas estão escuras e chuva desce sutilmente. A luz tênue de postes ilumina os guerreiros na fria noite. Ao longe é possível ver as viaturas investigando o local da briga.

Quem é 'Bison'? perguntou Pantara, *e o que ele quer com este torneio?*

...e como nós podemos encontrar ele? Dehrik adicionou.

Chun Li sorriu sem graça. *Nós somos aliados então?*

Pode ter certeza, ele respondeu, *Eu quero acabar com ele.* Ao lado dele, Pantara assentiu.

Dhalsim balançou a cabeça em desaprovação: *Você tem que controlar sua fúria, guerreiro. Ela põe todos nós em perigo se você não aprender a dominá-la.* Dehrik não disse nada. *Eu posso ajudá-lo, se você quiser aprender,* o mestre ofereceu.

Eu aceito.

Isto parece um casamento, Pantara riu.

E não deixa de ser, disse Chun Li.

Capítulo 2: No Coração das Trevas

Ataque quando seu oponente estiver despreparado e não souber de sua presença e você certamente vencerá. Esta é a essência das artes marciais, manter-se em segredo e não divulgado.

- Sun Tzu, "A Arte da Guerra"

Sai sentiu o mal à distância, através da extensão fresca do mar. Mriganka – selva fétida, águas infestadas de tubarões, montanhas esculpidas em homenagem à vaidade de M. Bison. Este era um trabalho duro, talvez impossível. Sai coçou sua orelha através da máscara ninja, pensando.

Alguma idéia? perguntou o Dr. Holocausto, se colocando ao lado da ninja. Cruzando o mar, um bando de gaivotas faziam sua ronda em busca de peixes.

Nenhuma até agora, ela respondeu, *Estou pensando.*

O Pugilista disse que teríamos alguma chance de encontrá-lo, o Dr. comentou. Os mosquitos voavam ao redor dele, enquanto suas grandes mãos tentavam espantá-los. A ninja segurou sua mão.

Pug diz um monte de coisa, sua voz estava fria, seu olhar estava distante. Ela voltou-se para a ilha. *Uh-oh,* ela espantou-se.

O quê foi?

Nós estamos cercados.

Como você sabe? O Dr. perguntou.

A primeira lança cravou-se aos pés da ninja, a segunda passou a centímetros do rosto do Dr., a terceira só não acertou Sai porque ela abaixou-se rapidamente, ficando em uma posição felina, para em seguida saltar sobre o peito de seu agressor com os pés, derrubando-o no chão. Seu embuste estava arruinado. Gritos de guerra ecoaram pela selva.

Demônios trapaceiros, gritou o Dr. Holocausto enquanto pegava uma lança do chão e cravava em um dos agressores tribais, jogando-o em seguida penhasco abaixo.

Eu já temia que este lugar fosse cheio de surpresas, disse Sai esquivando-se de outra lança.

Bem vindos guerreiros, ao produto do sonho alucinado de M. Bison. Bem vindos à Shadaloo, o império da corrupção. Das sombras de Chicago até os salões circulares de Mriganka, das ruas sangrentas de Londres até as arenas dos ninjas espanhóis, a Shadaloo espalha a miséria e a destruição nas almas das pessoas. Responsável pelos crimes mais pérfidos do mundo, somente o mais nobre guerreiro é capaz de resistir aos seus milhares de tentáculos.

O império do mal de M. Bison atua em todas as partes do globo. No mundo dos Street Fighters, a Shadaloo controla boa parte do crime organizado, corrupção governamental e arenas Street Fighters. Apesar destes crimes já acontecerem muito antes de M. Bison; seu carisma, poderes psíquicos e habilidades de combate fizeram com que as antigas alianças fossem esquecidas em prol do sonho demoníaco que é a Shadaloo. Em pouco mais de uma década, a Shadaloo tornou-se a maior organização criminosa do mundo, combinando milhares de sindicatos menores em uma grande facção criminosa. Os lucros gerados por este gigantesco império de Bison é combustível para os seus planos de dominação global e de glória pessoal, permitindo que entorte lentamente o mundo para caber em sua própria visão distorcida.

Lorde Bison não se contenta em apenas ser o mestre por trás da organização Shadaloo. Ele é obcecado em eliminar qualquer "herói" que venha a disseminar virtudes como honra e nobreza, especialmente Ryu e seus Guerreiros Mundiais. A bondade deles o diverte; suas técnicas o desafiam e sua glória o incomoda. Com esta finalidade, Bison utiliza seus capangas Street Fighters espalhados pelo mundo em todas as Divisões e Ranks com o simples intuito de eliminar estes nobres guerreiros. Bison sabe que sua cruzada nunca terminará, mas não cansa em dispender recursos com este propósito.

De Encontro às Sombras

Street Fighters podem esbarrar na Shadaloo de diversas maneiras, agentes do império estão infiltrados em todos os tipos de organizações criminosas menores. Seus crimes comumente produzem vítimas – e vingadores. Muitos Street Fighters dedicam sua vida ao combate contra a Shadaloo.

Embora este Império criminoso se esconda nas sombras, a polícia internacional, chamada Interpol, já descobriu alguns de seus segredos e busca levar Bison à justiça. A despeito disso, Bison possui imunidade diplomática através de seu país reconhecido internacionalmente, Mriganka; isto limita as ações da Interpol, fazendo com que não possa atacar o coração desta organização: Bison. Entretanto, alguns Street Fighter conseguem um meio de ajudar a Interpol, seja como agentes não oficiais, espiões amadores, recrutas de última hora e curiosos loucos por aventura.

Mas a Shadaloo não é livre de falhas, dentro de sua hierarquia, senhores do crime competem entre si pela possibilidade de trabalhar junto á Bison em sua ilha na costa Tailandesa. Para isso, muitos Street Fighters mercenários são contratados para sabotar rivais ou representá-los em competições. Fraqueza esta não demonstrada por quem está no "topo da pirâmide", o ápice no qual todo senhor do crime sonha em chegar.

Street Fighters desonrados vendem-se para a Shadaloo. Alguns lutadores buscam dinheiro ou glória, enquanto outros lutadores sucumbem ao desespero ou medo. Os piores de todos são os corruptos Revenants, asseclas sem alma que vagam pelas arenas em busca de novos talentos para recrutar. Além disso, o exército de Street Fighters da Shadaloo alimenta este império de pânico e dor. Guerreiros honrados não possuem escolha senão enfrentá-los cara-a-cara e acabar com sua tirania. Estas razões podem guiar seus jogadores em um conflito dramático e perigoso. Existe uma guerra contra a Shadaloo... uma guerra que deve ser levada até a morte!

Como Usar este Livro

Segredos da Shadaloo é um suplemento para Street Fighter : O Jogo de RPG. Aqui, os agentes e regras da Shadaloo, a nação-estado de Mriganka e a pirâmide do poder que formam a Shadaloo são finalmente revelados. Nós recomendamos que os jogadores não leiam este livro. Narradores podem criar e trocar detalhes como bem entenderem. Muitas áreas deste livro são vagas e devem ser detalhadas pela imaginação do Narrador.

Conteúdo

Capítulo Um: Névoa Venenosa

Um pequeno conto de um time que se depara com os Revenants.

Capítulo Dois: No Coração das Trevas

Uma introdução ao livro e um olhar sobre a organização Shadaloo.

Capítulo Três: Guerreiros da Shadaloo

Descrição completa de M. Bison, Sagat, Vega (Balrog já foi descrito no livro principal) e alguns soldados da Shadaloo.

Capítulo Quatro: Mriganka

Um passeio através da ilha-fortaleza de Mr. Bison.

Capítulo Cinco: Aventuras na Shadaloo

Uma lista de idéias de crônicas e histórias para ajudá-lo a criar suas aventuras de Street Fighter baseadas na luta contra a Shadaloo.

Capítulo Seis: Armadilha Turista

Uma aventura pronta – podem os jogadores sobreviver a uma viagem pela arena de Vega?

Notas sobre o Livro

Shadaloo é uma organização ficcional. Infelizmente, algumas tragédias e misérias mostradas neste livro acontecem na vida real. Tenha em mente que Segredos da Shadaloo é um suplemento de um jogo, e não a descrição de conspirações da vida real. Nós da White Wolf não concordamos com os crimes mostrados neste livro, nossa intenção é prover um vilão com o qual lutar. Talvez lutando contra estas fontes imaginárias, possamos engrandecer nosso espírito contra as injustiças da vida real.

A Pirâmide do Poder

O ponto é, damas e cavalheiros, que crescer é bom. Crescer funciona. Crescer está certo. Crescer ajuda a evoluir o espírito. Crescer em todas as formas, crescer na vida, crescer no dinheiro, amor e conhecimento marcam a ascensão e surgimento da espécie humana...

- G. Gekko, "Wall Street"

Shadaloo permanece como a sólida e imóvel pirâmide da miséria e exploração. A hierarquia da Shadaloo utiliza o poder lendário da antiga forma geométrica da pirâmide, com suas três pontas.

Na base desta pirâmide negra vivem as gangues, pequenos operários visando dar lucro ao seu mestre M. Bison. A base da pirâmide é larga; atividades ilegais existem em todas as formas e em todas as nações. Dinheiro e poder fluem por esta pirâmide até o ápice, a ilha de Mriganka e o trono de M. Bison. No topo está o Mestre Negro, o único meio de subir esta pirâmide ou destruí-la. Muitos tentaram. Nenhum conseguiu.

O Império do Crime

Os crimes da Shadaloo são muitos: tráfico de drogas, escravidão, corrupção governamental, vício, extorsão, assassinato por encomenda, armas e tecnologia negociada através do mercado negro, crimes ambientais e assaltos diretos. O crime alimenta a fraqueza da humanidade. No mundo sombrio dos Street Fighters, o crime tornou-se um grande negócio e a Shadaloo tornou-se uma organização com fundos ilimitados. A cada nível da pirâmide, muitos crimes são cometidos e muito dinheiro é gerado. Como um funil, grandes somas deste dinheiro vão parar em Mriganka e consequentemente nas mãos de M. Bison.

Como um excelente estrategista, Bison entende este crescimento, fazendo com o dinheiro flua de maneira natural dentro das organizações; recebendo boa parte do lucro e se encarregando de esmagar as gargantas de quem se opor a ele. Enquanto este império está estável, Bison mantém-se no topo da pirâmide enchendo-se de tolos e corruptos ao seu redor.

Níveis da Pirâmide

Ele deu um passo para dentro do quarto escuro, Dr. Holocausto espia o painel negro da pirâmide iluminada por fracas luzes. *Meu Deus,* dizia enquanto examinava os diversos níveis existentes dentro do Império da Shadaloo. *Como podemos pará-los? Eles são enormes...*

Luzes cegantes explodem sobre sua cabeça. Dr. Holocausto engasga-se de surpresa e acaba disparando com sua metralhadora em direção ao painel da pirâmide, destruindo-o.

Como um tolo, uma voz grave pode ser ouvida através dos alto falantes nas paredes. Três soldados saem das sombras e avançam em direção a ele, derrubando mesas e cadeiras no caminho e apontando seus fuzis. *Este painel custará alguns dólares para ser refeito. Dólares que valem mais do que sua vida miserável!* A voz ria nos alto-falantes enquanto que o Dr. Holocausto era fuzilado à queima-roupa.

A estrutura de poder da pirâmide da Shadaloo é rigidamente dividida entre as diferentes classes de criminosos. Os níveis mais altos, ou níveis de comando, controlam os níveis mais baixos, decidindo qual rua ou cidade é de qual gangue ou facção

A Base da Pirâmide

Gangues e criminosos de rua compõem a base da pirâmide. Estes desesperados homens e mulheres roubam, trapaceiam e matam todos em seu caminho. Embora muitos acreditarem que dominam seus destinos, são meros peões nas mãos dos grandes chefes. Líderes de gangues são obrigados a passarem parte dos seus lucros para os grandes chefes, que influenciam todas as forças policiais e organizações políticas da região permitindo às gangues que continuem com seu trabalho sujo.

A influência da Shadaloo planta seus frutos em todas as sociedades: prostituição, consumo de drogas, extorsão e assalto. Equipados com todo tipo de armamento e munidos de guerreiros inescrupulosos, estas gangues fazem todo o trabalho sujo da organização em todas as partes do mundo.

Muitas gangues de rua decidem não seguir mais os comandos dos Grandes Chefes. Estes renegados tem um prêmio oferecido por suas cabeças. Também há aqueles que conseguem executar suas atividades sem atrair a atenção dos Grandes Chefes, porém isto os limita a serem para sempre uma pequena gangue sem influência dentro de uma pequena cidade ou bairro. Mais cedo ou mais tarde estas pequenas gangues precisam de ajuda. É quando a Shadaloo empresta seus favores e consegue a lealdade de mais seguidores.

Os Chefes

O próximo nível do monumento do crime de Bison são os Chefes; poderosos gangsters que controlam o crime dentro de seus territórios. Alguns desses chefes são simples homens e mulheres que foram inteligentes o bastante para esculpirem seu domínio sobre uma cidade inteira. Outros são poderosos guerreiros, Street Fighters que se sujeitaram à Shadaloo visando aumentar a sua segurança ou por medo. De qualquer maneira, chefes são difíceis de derrotar, e se um deles cai, outro toma rapidamente o seu lugar.

Muitos chefes controlam uma cidade ou bairro. Grandes cidades podem ter diversos chefes, que comumente gastam a maior parte de seu tempo enfrentando-se. Cada chefe comanda uma pequena força de combate – ninjas, gangsters, agentes secretos e mercenários. Estes chefes respondem a um "conselho regional", que dita as regras, colhe os lucros e resolve as freqüentes disputas entre chefes.

A maioria dos chefes lideram pequenas organizações, como a Yakuza ou a Máfia, alguns chefes estão ligados a organizações menores ainda, mas que fazem parte de organizações maiores controladas por seus Lordes (o próximo nível na hierarquia). Outros chefes estão vinculados a grupos de assasinos, quadrilhas de ladrões e até clãs ninjas.

Como maior exemplo, é comum mencionar Sagat, Vega e Balrog que tecnicamente são considerados chefes dentro da hierarquia da Shadaloo. Na realidade os três são Guerreiros Mundiais altamente respeitados e temidos por todos dentro da Organização, com exceção de Bison é claro. Eles coordenam suas próprias atividades, mas não obedecem ordem alguma a não ser as de Bison (os Lordes ou a Tríade do Dragão não exercem nenhuma influência).

Sagat controla uma pequena área em Bangkok, mas basicamente passa o seu tempo todo praticando. Vega comanda a sua organização de assassinos na Espanha e Balrog serve Bison em Las Vegas (Balrog na verdade deixa outras pessoas tomarem conta de seus negócios e apenas quebra algumas cabeças quando é preciso).

Os Lordes

Envoltos em segredo, os Lordes trabalham diretamente com os governantes dos estados e países. Cada Lorde comanda dúzias de chefes, coordenando suas atividades e conduzindo-as a objetivos maiores de acordo com as ordens de Mr. Bison e da Tríade Dracônica. Lordes controlam imensos territórios como o Lorde da Califórnia ou até mesmo países, como o Lorde do Brasil.

Todos os Lordes encontram-se em conselhos para se conhecerem, uma vez que existem milhares de Lordes espalhados pelo mundo, cada conselho comumente agrupa 100 deles.

Cada Lorde é escolhido ou deposto pessoalmente por Mr. Bison ou um de seus generais (Vega, Balrog e Sagat). Muitos Lordes são Street Fighters poderosos que conquistaram esta posição graças ao seu trabalho duro. O resto são criminosos puramente inteligentes e manipuladores que não durariam 3 segundos em uma luta, mas que dariam um jeito de mandar alguém lhe matar em pouco tempo.

Cada Lorde reporta suas ações no mínimo uma vez por ano diretamente com Mr. Bison. Os Lordes evitam confrontos diretos para se manterem no anonimato, tendo exércitos de capangas ao seu comando e até mesmo excelentes Street Fighters. Os Lordes têm acesso aos mortais Revenants de Bison e dependendo da ocasião até mesmo a ajuda de um Guerreiro Mundial que esteja associado à Organização.

Poucas pessoas sequer ouviram falar dos Lordes. Rumores contam que alguns deles possuem habilidades psíquicas como Bison e outros possuem acesso a alta tecnologia, tornando-os ciborgues. Mas as informações acerca dos Lordes são todas vagas, passando-se por boatos até mesmo dentro da Shadaloo. O Narrador tem total liberdade para criar as identidades e poderes de um Lorde.

A Tríade do Dragão

Os pilares centrais que erguem o império da Shadaloo se encontram em 3 continentes: Ásia, Europa e América do Norte. Cada um destes continentes possui um quartel-general onde se encontra um membro da Tríade Dracônica, um conselho especial que reporta suas atividades diretamente a Mr. Bison.

Cada membro da Tríade concentra suas habilidades e esforços em uma esfera de atuação, enquanto monitoram o crime em geral e mantém os Lordes na linha.

América do Norte

Na América do Norte a Shadaloo alimenta seus fundos através do roubo e do vício. Explorando a liberdade americana, sua vaidade e fome insaciável por estímulos, a Shadaloo enche-se de dólares alimentando-os com drogas, armas baratas, manipulação das mídias e corrupção policial. Envenenando o Sonho Americano e sugando sua vitalidade, Adrian Hearse é o Dragão das Américas, destruindo a democracia e enchendo os bolsos da Shadaloo.

Entretanto, Adrian também tem a responsabilidade de manter o fluxo constante de inovações tecnológicas a favor da Shadaloo, semeando fundos entre as Universidades Americanas e indústrias, empregando suas descobertas para os usos maléficos de Mr Bison.

Adrian seleciona os melhores cientistas das Américas e patrocina suas pesquisas, visando trazer sua lealdade para o im pério de Bison. Muitas vezes enviando-os para Mriganka, nas instalações científicas do próprio ditador. Alguns cientistas, imorais, corrompem-se facilmente e entram para o lado de Bison, usam todo seu conhecimento para criar novas armas e equipamentos de destruição. Cientistas mais nobres ficam sem alternativa. Uma vez que são recrutados para trabalhar para a Shadaloo, ou concordam ou tem seus entes queridos assassinados (em último caso eles mesmos são assassinados).

Adrian Hearse

Adrian é filho de um professor de Direito de Harvard, e sempre teve interesse pelo Oculto. Hearse tornou-se um prodígio aos seis anos de idade. Seu talento para organização, liderança e sua habilidade para ludibriar os outros tornaram-no um político nato. Depois de um promissor ingresso na carreira política, Adrian se meteu em um escândalo político envolvendo a morte de um candidato da oposição. Seu pai não pôde salvá-lo, Adrian foi condenado por diversos crimes e proibido de exercer atividades políticas e de advocacia.

Depois de cumprir sua pena, Adrian montou uma pequena firma de investimentos em Wall Street que lhe rendia bons lucros, até a queda de muitas de suas ações obrigarem-no a se mudar para a Suíça, onde passou a investir no submundo do Street Fighting. Tornou-se empresário de um poderoso time, os Dragões Negros, fazendo-os traçar todo o duro caminho através dos torneios até chegar em Mriganka. Bison, ao conhecer Adrian, logo percebeu que deveria trazê-lo para sua organização. Adrian rapidamente escalou a hierarquia da Shadaloo, tornando-se em pouco tempo o Dragão das Américas.

Adrian agora controla todo o Hemisfério Ocidental, do Canadá até a Argentina. Na América do Sul e na América Central, seus Lordes gerenciam o tráfico de drogas, tráfico de animais e plantas e controle dos governantes das nações sul-americanas. Na América do Norte, todos os tipos de crimes geram dinheiro para os cofres da Shadaloo, além do conhecimento gerado nos laboratórios de Adrian espalhados pelo mundo.

Finalmente, Adrian conseguiu cair nas graças de Balrog, conseguindo com ele muitas regalias perante Bison e também reforços de Street Fighters (como o próprio Balrog). Adrian mantém esta relação com cuidado, porque ele não é um lutador, apenas um político...de coração. Seu time, os Dragões Negros, ainda hoje trabalham com Adrian como guarda-costas pessoais e ainda são (imensamente) patrocinados pelo mesmo, sendo muito conhecidos no submundo do Street Fighting.

Europa

O mercado comum europeu e os círculos de política são uma forte fonte de dinheiro e poder para o Barão Stephen Montgomery, o Dragão da Europa. Com sua base na Inglaterra, este sádico monarca comanda dúzias de facções políticas, incitando o conflito entre elas e ao mesmo tempo fortalecendo a economia local- uma de suas principais habilidades! O conflito interno dos poderes políticos estimula o mercado de armas de fogo, tratamentos médicos e corrupção policial; além disso Montgomery é extremamente influente entre os banqueiros europeus, sendo a sua principal esfera de atuação a economia da Shadaloo. O Barão é um aristocrata brutal pertencente a uma linhagem nobre com mais de dez séculos de existência. Dez séculos marcados por assassinatos, violência étnica, insanidade e corrupção.

Barão Montgomery controla a Europa através de suas marionetes. Milhares de marionetes espalhadas pela Europa efetuam todo tipo de manipulação econômica e terrorismo político. Crimes como fraudes bancárias em larga escala, extorsão política, golpes de estado, sonegação fiscal e outros crimes envolvendo grandes somas de dinheiro são as metas principais do Dragão. Além disso, mas em pequena escala, todo roubo armado e crime menor envolvendo dinheiro faz parte da "coleta"; tornando o Barão a principal fonte de renda da Shadaloo.

Montgomery também é responsável pela África, mas na verdade ele dá pouca importância a este continente, considerando-os "selvagens". Isto é bom para os Lordes da África que gozam de uma relativa liberdade perante à Shadaloo uma vez que não são diretamente fiscalizados.

Barão Montgomery

Barão Stephen Montgomery é um monarca e um guerreiro desde o nascimento. Nascido de uma família nobre porém corrupta, o Barão possui o melhor (ou pior) de dois mundos, a cultura e educação da nobreza fundida à manipulação e influência política associada à corrupção. Seu pai, visando criar um verdadeiro Montgomery, iniciou-o desde cedo no caminho das arenas, tornando-o um gladiador famoso desde a mais tenra idade. Quando atingiu a adolescência, Montgomery saiu de casa em jornada pela Europa visando se fortalecer, uma vez que os lutadores de seu reino já não apresentavam desafios. Em uma jornada pela Bulgária, Montgomery encontrou o submundo do Street Fighting onde passou a competir, alcançando extrema notoriedade. Alcançando também a atenção da bela bruxa conhecida como Sultana, que apaixonou-se perdidamente pelo rapaz. Aos seus cuidados, Stephen embrenhou-se não somente nos braços macios de Sultana, mas no domínio de poderes ancestrais mágicos e no aprendizado de uma coleção de técnicas de combate.

Sultana era uma das Lordes originais de Bison e quando Montgomery soube dos poderes que isto trazia consigo, sentiu que era sua chance de crescer como monarca e orgulhar seu pai. No fundo, Montgomery não gostava de Sultana, uma vez que ela era uma camponesa por nascimento, logo nunca chegaria aos seus pés, mesmo sendo uma entidade importante nas terras onde vivia. Ele assassinou-a e obteve sua posição junto a Bison. Os poucos serventes de Sultana que restaram dizem que seu fantasma ainda vaga pela região jurando vingança.

Montgomery não é alguém fácil de derrotar. Os poderes que adquiriu com Sultana, independente se forem magia ou novos usos do Chi, são extremamente poderosos e igualmente misteriosos. Atuando durante anos como Street Fighter e como agente da Shadaloo através da Europa e África tornaram-o mais forte ainda. Uma de suas mais fantásticas habilidades, é a sua capacidade de Visão, onde Montgomery tem acesso a imagens de eventos que estão acontecendo neste exato momento a milhas de distância! Isto é um grande problema, principalmente para os Lordes sob seus cuidados. Ele também possui habilidades de controle do clima, como convocar raios mesmo com o céu claro e furacões num estalar de dedos. Entretanto, estes poderes são apenas especulações...quem conheceu Sultana diz que a realidade pode ser muito pior.

Nota do Tradutor: as imagens de Adrian Hearse, Barão Montgomery e Tai Yuan não são oficiais, uma vez que a White Wolf ou a Capcom nunca fizeram a arte dos mesmos. Elas representam a visão do tradutor sobre a aparência dos Dragões com base nos textos.

Ásia

A antigüidade majestosa da Ásia é perturbada pela Dragonesa Tai Yuan, uma maligna mulher que possui uma esplêndida inteligência, rivalizada apenas pela sua crueldade. Através de sua perspicácia e esperteza, Tai Yuan comanda centenas de laboratórios pela Ásia. Enquanto agentes de campo e quadrilhas do crime organizado oprimem a população comum. Laboratórios na China, Japão e Rússia trabalham para desvendar os poderes místicos do Chi.

O time de místicos e cientistas de Tai Yuan pesquisam e exploram todo tipo de lugar místico do mundo, como Stonehenge, Tunguska, a Ilha de Páscoa, o Triângulo das Bermudas, entre outros; tentando desvendar seus segredos e entender as forças que agem sobre eles. A idéia é juntar o conhecimento das ciências dos cientistas com o conhecimento do oculto dos místicos para com isso desvendar o segredo por trás das forças do Chi visando utilizar estas descobertas a favor da Shadaloo. Esta é a principal esfera de atuação da Dragonesa dentro da Shadaloo, formando junto com Adrian (representando o poder da Ciência e da Política) e com o Barão Montgomery (representando o poder da Economia) os 3 pilares centrais que sustentam a Shadaloo.

Tai Yuan tem a difícil tarefa de manter a Yakuza e as Tríades Chinesas na linha, bem como gerenciar o império criminal existente da Ucrânia até a Austrália (sim, a Oceania também está sob os cuidados de Tai Yuan). A sua obsessão por encontrar e desvendar os poderes místicos do mundo a faz por vezes cometer o erro de não enxergar a "realidade" que está a sua frente, fazendo com que muitos Lordes asiáticos passem despercebidos e tenham certa liberdade em suas maquinações e guerreiem uns contra os outros.

Entretanto, um deslize e pode ser fatal, Tai Yuan é dona de uma brutalidade sem tamanho, lembrando em muito os métodos utilizados por Bison, como demonstrações públicas de punição e tortura de inimigos (ou amigos que saíram da linha).

Adrian Hearse e o Barão Montgomery evitam a presença de Tai Yuan e seu time de cientistas místicos. Cada membro da Tríade do Dragão cuida de seu próprio território e desta forma não interferir no território dos demais, com exceção de Tai Yuan que mantém seus agentes espalhados pelo mundo inteiro em busca de novos segredos a desvendar e principalmente seqüestrando lutadores que apresentem poderes fora do comum. Hearse e Montgomery não gostam da liberdade que ela goza, e vêem com maus olhos suas missões quando estas acontecem dentro de seus territórios; acreditando que ela as usa como desculpa para espioná-los ou trapaceá-los.

Tai Yuan

Muitos dizem que Tai Yuan sempre foi uma mulher incomum. Ignorando a tradição do povo chinês, Tai Yuan embrenhou-se desde cedo nos estudos, ignorando os conhecimentos domésticos e tornando-se uma cientista aos 18 anos de idade. Durante anos, Tai consumiu dezenas de volumes de teoria científica, buscando cada vez mais conhecimento e andando sempre ao lado de renomados professores e cientistas até o dia em que atraiu a atenção de Bison com seu Canhão Mental, uma das armas utilizadas atualmente para proteger Mriganka. Sua capacidade para abstrair todo tipo de conhecimento levaram-na além da ciência, trazendo sua atenção para o oculto e os fenômenos do Chi, fazendo com que se tornasse a mulher mais importante para Bison dentro da organização.

O time de cientistas imorais de Tai Yuan vaga pelo mundo afora procurando por fenômenos inexplicáveis e principalmente (o que poucos sabem) procurando por outros fragmentos do meteoro que abastecem o poder de Bison. Deste modo, gozam de liberdade para atravessar qualquer ponto do globo, independente do território de quem for; tendo neste sentido, tanta liberdade quanto os Generais de Bison (Vega, Balrog e Sagat).

A Ordem da Unidade Celestial

Este é o único segmento da Shadaloo que se encontra fora da estrutura da Pirâmide do Poder. Somente há poucos anos atrás, Bison foi persuadido por um de seus seguidores, um clérigo chamado Aka Zahn, para estabelecer uma falsa religião através do mundo. O povo que vive em terras oprimidas pela Shadaloo busca um raio de esperança em meio a todo aquele terror. É onde entra Aka Zahn, preenchendo a lacuna existente no coração dos submissos ao poder de Bison. Dando-lhes uma falsa esperança de melhora e evitando que se rebelem contra o ditador. Bison aprovou e a Ordem da Unidade Celestial foi estabelecida.

Desde a sua criação, a ordem cresceu rapidamente. Ela possui templos nas maiores cidades da América e da África. Pouco a pouco, vai se estabelecendo na Europa e Ásia como mais uma religião, porém menor aceitação do que nos outros continentes.

A Ordem é dirigida por Aka Zahn, que é conhecido como a autoridade máxima da Ordem, chamado Arquiteão. Reportando para ele, estão centenas de Teões, os auto proclamados profetas e líderes da Ordem. Os Teões viajam de cidade em cidade promovendo seu culto e onde encontram um terreno fértil (normalmente em comunidades pobres) fundam um novo templo e ali fazem sua base agregando cada vez mais seguidores.

A Ordem prega uma variedade imensa de etos encontrados em outras religiões além de outras características inventadas pela mente de Aka Zahn e pelos seus seguidores ao redor do mundo. A Ordem prega que a humanidade deve se prepara para a Nova Era que surgirá em breve, onde um novo senhor e soberando do mundo (entenda Bison) irá unificar as nações e eliminar as disputas entre os povos. Somente quem abraçar o novo modo de pensar será aceito nesta comunidade futura e cairá nas graças deste "senhor" que surgirá. A Ordem tem obtido elevados graus de sucesso mundo afora com suas pregações e já publicaram seus credos em diversos livros.

Qualquer um que assim o desejar (ou sofrer algum tipo de manipulação mental) se torna uma Criança da Ordem, seguindo o culto ensinado pelos Teões e se preparando para a Nova Era. As Crianças da Ordem também são encarregadas de trazer novos seguidores para a seita, o que comumente gera seqüestros entre os familiares da Criança. Desta forma, seja através da vontade própria, uso de drogas, manipulação mental ou seqüestro, a Ordem da Unidade Celestial cresce vertiginosamente ano após ano representando mais uma força de Bison atuante no mundo.

Poder Político

Quando um guerreiro enfrenta um inimigo e percebe que está sendo derrotado, ele deve-se voltar para o seu espírito e coração, se eles não tiverem sido vencidos ainda, o guerreiro não conhecerá a derrota.

- Miyamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis

A cama de Tai Yuan era extremamente confortável, mas pegar no sono não era fácil. Cada estalo do piso de madeira, cada ruído do vento nas árvores se tornavam outro aviso de morte iminente. Mercenários loucos de Foxworth? Ninjas de Kitsumo? Assassinos de olhos azuis do próprio Bison? Traição era apenas mais uma característica da vida na Shadaloo, e cada noite guardava muitos terrores...

Criminosos não são confiáveis. Cada facção dentro da Shadaloo vê os outros e a si próprios como inimigos em potencial, sempre esperando uma facada pelas costas. A delicada balança do poder é mantida pela intimidação, pelo medo, pelos poderes psíquicos de Bison e pelos seus generais – Sagat, Vega e Balrog.

A constante escalada em busca de poder dentro da pirâmide da Shadaloo torna-a rotativa, estando sempre em mutação, trocando Chefes e Lordes o tempo inteiro; o que se torna um problema e uma solução. A rotatividade dos membros da Shadaloo mantém todos sempre "espertos" pois a rotatividade comumente ocorre por assassinato, o que diminui a chance de traição dentro dos mais altos escalões de poder. Esta é a solução sob a ótica de Bison. O problema é que isto garante à Interpol a oportunidade de infiltrar agentes dentro da organização, porém somente na base ou entre os Chefes. Bison deixa poucas brechas entre os Lordes, mas nem pensar em colocar um agente infiltrado dentro da Tríade Dracônica ou entre seus generais (Sagat e Cia.). Ainda assim, é o melhor que a Interpol tem conseguido todos estes anos. Como disse Musashi, enquanto o guerreiro tiver vontade de lutar, ele não estará derrotado.

Capítulo 3:

Nossos agentes de campo tem vivenciado um problema comum: a Shadaloo não tem somente políticos e espiões ao redor do mundo, nossos agentes que conseguem se infiltrar na organização armados até os dentes, tem seus rabos chutados pelos times de artistas marciais da Shadaloo! Somente alguns agentes aceitam missões 'nãooficiais' contra a Shadaloo, e ainda assim somente aqueles que ainda não tiveram amigos em coma no hospital ou assassinados por eles.

- Heinrick Klausmann, Capitão Distrital da Interpol (em conversa informal)

A maior parte do poder da Shadaloo vem do seu controle dos governantes mundiais. Através de seus poderes psíquicos, Bison pode controlar seus peões ameaçando-os com seus piores medos ou lhe oferecendo seus maiores desejos. Blackmail, intimidação, tortura e controle mental são as ferramentas utilizadas pela Shadaloo para manter os governantes e líderes industriais sobre controle do império criminosos. Bison prefere influenciar os outros a fazerem seu serviço sujo do que ficar saciando seus desejos megalomaníacos através da força bruta.

Entretanto os poderes de Bison não funcionam com todo mundo, e algumas vezes a Shadaloo escolhe usar a força acima da persuasão psíquica, principalmente contra sindicatos criminosos que teimam em resistir ao controle da organização. Bison possui muitos "braços-fortes" ao seu lado, prontos para executarem todo o tipo de violência necessária (ou desnecessária) visando cumprir os desejos do Senhor da Shadaloo.

Bison raramente se envolve diretamente em combates físicos pela Shadaloo. Ele prefere enviar seus asseclas, visando manter suas habilidades no anonimato. Quando Bison necessita de uma demonstração extrema de força, comumente envia um de seus generais- Vega, Balrog ou Sagat, e mais um time de Street Fighters medianos que façam parte da Shadaloo. Missões normais são executadas por clãs de Ninjas controlados pela Shadaloo, gangues de rua, times de Street Fighters iniciantes associados á Shadaloo ou servos especiais de Bison, como os Revenants.

Guerreiros Mundiais da Shadaloo

Estão apresentados abaixo as estatísticas completas de Bison, Sagat e Vega (Balrog já foi apresentado no livro básico), assim como a descrição dos seus estilos marciais: Ler Drit, Muay Thai (Thai Kickboxe), Ninjitsu Espanhol e Boxe. Os jogadores estão livres para criarem personagens que possuam o Estilo Boxe ou Muay Thai, porém existem regras restritas para os personagens possuírem os estilos de Ninjitsu Espanhol e Ler Drit (principalmente este), pois são ensinados somente por Vega e Bison, respectivamente.

Ler Drit

Ler Drit é o estilo de luta criado por M. Bison, uma combinação de técnicas de assassinato soviéticas, poderosos movimentos aéreos e os próprios poderes psíquicos de Bison. Ler Drit não ensinado por ninguém fora da Shadaloo. É um dos estilos mais efeicientes da atualidade, sem dúvida. Porém, não é uma tarefa fácil aprendê-lo. Corpo e mente são exigidos ao máximo durante os treinamentos e "acidentes" são comuns. Estudantes que não conseguem tolerar o treinamento físico de Ler Drit acabam morrendo, enquanto que os lutadores que não conseguem tolerar o treinamento psíquico acabam se tornando os desalmados Revenants.

Mr. Bison vem praticando e desenvolvendo seu Ler Drit a cerca de 15 anos. Ele continuamente melhora seu estilo adicionando novas técnicas. Este é outro motivo responsável pelo interesse de Bison no Circuito Mundial Street Fighter. No Circuito, Bison tem a chance de testar seu estilo contra os melhores do mundo. Somente desta forma seu estilo pode ser refinado.

Força, vigor e brutalidade são as marcas registradas do Ler Drit, e Mr. Bison ensina aos seus estudantes estas qualidades. Treinando suas mentes e desenvolvendo seus corpos a níveis sobre-humanos de perfeição física; Ler Drit busca o poder máximo para esmagar os mais fortes oponentes.

Pouco se sabe sobre este estilo ao redor do mundo, seus métodos de treinamento brutal ou a fonte dos poderes psíquicos do estilo. O pouco que se sabe é que as manobras básicas do estilo vieram do Treinamento das Forças Especiais dos Commandos Sovietes. A verdadeira origem das Manobras Especiais deste estilo se confundem com a própria história de seu criador. A misteriosa habilidade de Bison, de canalizar energias em manobras como o Psycho Crusher assustam e impressionam a comunidade Street Fighter.

Novos Street Fighters deste estilo aparecem ocasionalmente no circuito detonando seus oponentes em torneios. Ainda assim, lutadores de Ler Drit são muito incomuns e perigoso. Todos os praticantes de Ler Drit são automaticamente associados à asseclas de Bison.

Escolas: O único lugar conhecido para se aprender Ler Drit é Mriganka, a ilha-nação de Mr. Bison.

Membros: somente agentes da Shadaloo podem aprender Ler Drit. Membros de ambos os sexos podem aprender, porém somente Mr. Bison é mestre neste estilo.

Conceitos: lutador da Shadaloo, ditadores criminosos, Lordes megalomaníacos.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *Nunca demonstre fraquezas para seu oponente e ele sempre falhará em encontrá-las.*

Ler Drit

Manobras Especiais

Soco:
Ducking Fierce (1 pt.)
Hyper Fist (5pts.)
Spinning Knuckle (3pts.)

Chute:
Double Dread Kick (4pts.)
Flying Knee Thrust (1pt.)
Forward Flip Knee (3pts.)
Forward Slide Kick (2 pts.)
Scissor Kick (3pts.)
Slide Kick (2pts.)
Stepping Front Kick (4pts.)

Bloqueio:
San He (3pts.)

Apresamento:
Grappling Defense (4pts.)
Iron Claw (5pts.)

Esportes:
Flying Body Spear (3pts.)
Flying Heel Stomp (3pts.)
Flying Punch (3pts.)

Foco:
Cobra Charm (3pts.)
Mind Control (5pts.)
Mind Reading (3pts.)
Psycho Crusher (5pts.)
Psychic Rage (3pts.)
Psychic Vise (4pts.)
Psychokinetic Channeling (3pts.)
Regeneration (2pts.)
Stunning Shout (3pts.)
Telephaty (2pts.)

M. BISON

A comunidade internacional de inteligência sabe de Bison desde a metade dos anos 60, quando ele trabalhava para um mercenário russo. A juventude de Bison foi marcada pela violência quando seu comando mercenário fazia missões no sudeste asiático para a União Soviética.

Após a guerra do Vietnã, Bison foi trabalhar para o exército tailandês. O seu treinamento militar na KGB o fez indispensável para o exército tailandês, permitindo Bison ganhar terreno aos poucos, até que em 1971 se declarou o imperador da Tailândia. Mas, em 1973, a população não agüentava mais a sua ditadura e opressão. Uma revolta popular acabou com sua ditadura. Entretanto, Bison e seus servos mais próximos conseguiram escapar para uma ilha desconhecida na costa oeste da Tailândia: Mriganka.

Em Mriganka, Bison começou outra maratona pelo poder, desta vez da estaca zero. Lembrou-se de seus dias de mercenário e seus laços com a Shadaloo, organização por onde obteve ilegalmente armamentos. Bison reatou a sociedade com a Shadaloo e começou a usar de seu apoio novamente. Durante as explorações em Mriganka, os homens de Bison encontraram uma caverna com fortes sinais de radiação.

Na esperança de que havia encontrado uma mina de plutônio, Bison enviou times de exploração para a caverna. O que eles na verdade haviam descoberto eram fragmentos de um meteoro enorme que caiu na ilha há muito tempo atrás. Eles acharam os fragmentos e levaram a Bison. Sentindo o sobrenatural e imenso poder do fragmento, Bison decidiu investigar ele mesmo.

A visita de Bison foi árdua. Apenas o próprio Bison sobreviveu à viagem (rumores dizem que ele assassinou todos os que foram com ele). Os comentários após o incidente são muito incertos, mas sabe-se que ele mudou muito após o contato com o meteoro. Bison imediatamente ordenou a construção de uma nova base militar, que incluía a construção de seus próprios aposentos bem perto do "meteorito".

Bison obteve imenso poder após a descoberta. Aprendeu a amplificar seu Chi usando esta energia. Ele demonstrou também uma variedade de poderes psíquicos. E não foi só isso: sua mente criminosa mudou e sua megalomania cresceu a uma escala cósmica. Ele começou a querer controlar todo o tipo de fonte: humana, natural e mística. A sua megalomania inclui a obsessão pelo controle de vários lugares místicos pelo mundo, a exemplo das terras de T. Hawk no México.

A busca de poder de Bison ganhou como aliada a Shadaloo. Com seus poderes recém-despertados Bison rapidamente tomou o controle do império criminoso e transformou no sindicato global de hoje. Bison também usou seus poderes para forçar líderes políticos de todo o mundo para que as Nações Unidas reconhecessem Mriganka como país independente, garantindo assim ao exército de Bison imunidade contra as ações da polícia internacional.

Aparência: Bison é de média altura, mas ainda é um homem muito imponente. Ele veste a variedade de uniformes militares soviéticos da Shadaloo, sempre com uma capa sobre ele. Seus cabelos são negros e seus olhos brilham com duas chamas psíquicas azuis.

Interpretando M. Bison: Poder é a única coisa que importa. Você ama o poder. Ele pode lhe trazer emprego ou sadismo para as pessoas do mundo, e você revela isto provocando a miséria. Você usa o poder para esmigalhar os espíritos e a moral das pessoas do mundo. Você controla completamente qualquer pessoa que encontra, e você fará o mundo ser do jeito que você quer. O mundo deve estar preparado para o seu destino próximo.

Nome: M. Bison
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ler Drit
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ex-ditador
Assinatura: Aperta o pescoço da vítima inconsciente.

Atributos

Físicos

Força	●●●●●●
Destreza	●●●●●●
Vigor	●●●●●●

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●●●○
Interrogação	●●●●●●
Intimidação	●●●●●●
Perspicácia	●●●●●●
Manha	●●●○○
Lábia	●●●●●●

Perícias

Luta às Cegas	●●●●●
Condução	●●●○○
Liderança	●●●●●
Segurança	●●●●●
Furtividade	●●●○○
Sobrevivência	●●●○○

Conhecimentos

Arena	●●●●●●
Computador	●●●●●
Investigação	●●○○○
Medicina	○○○○○
Mistérios	●●●●●
Estilos	●●●●●

Vantagens

Antecedentes

Arena	●●●●●
Fama	●●●●○
Recursos	●●●●●
Staff	●●●●●
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Ducking Fierce, Jump
Flying Knee Thrust
Power Uppercut
Scissor Kick, Throw
Flying Heel Stomp
Flying Punch, Psycho Crusher
Mind Control, Forward Slide Kick
Psychokinetic Channeling
Mind Reading, Telephaty
Psychic Rage, Psychic Vise

Combos: Forward Slide Kick para Ducking Fierce; Bloqueio para Scissor Kick; Bloqueio para Psycho Crusher; Flying Heel Stomp para Jump+Fierce (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Divisão: Guerreiros Mundiais
Posto: 9 (Estilo Livre)

Situação Atual

Vitórias: 52 Derrotas: 0
Empates: 0 KO's: 52

Experiência

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Ninjitsu Espanhol

Uma mistura única de um estilo Japonês com um estilo Europeu criado por Vega. Ninjitsu Espanhol combina a arte européia do Savate com a arte japonesa do Ninjitsu. Com o melhor de dois mundos, o estilo engloba os chutes poderosos e de muita velocidade do Savate com a imensa variedade de habilidades úteis em combate do Ninjitsu, como os saltos, escaladas e apresamentos. Muitos Ninjas Espanhóis agregam outras habilidades dos Ninjas Japoneses menos honradas, como o furto e o treinamento de sobrevivência. Finalmente, todos os homens e mulheres treinados nesta arte por Vega tornam-se ao final do treino matadores. Ninjas Espanhóis são íntimos das arenas e possuem a habilidade de matar rapidamente seu oponente, seja um touro, ou um guerreiro.

Vega possui diversos "caça-talentos" espalhados pela Espanha a procura de jovens belos e habilidosos capazes de dominar a arte do Ninjitsu Espanhol. Novos recrutas são gradualmente introduzidos na facção assassina de Vega, sendo dispensados e depostos como aprendizes caso não tenham "estômago para o trabalho". Todo aspirante a Ninja Espanhol acaba trabalhando para Vega, atuando em missões de assassinato ou espionagem ao redor do mundo, com o simples intuito de render dinheiro para Vega e consequentemente para a Shadaloo.

Aprender Ninjitsu Espanhol é algo extremamente perigoso. Vega tem pouca paciência com covardes, especialmente os que não são especialmente belos. Recrutas são atirados em pastos cheios de touros enfurecidos, onde tem de utilizar todas suas habilidades de escalada e saltos para sobreviver aos chifres dos touros e consequentemente evitar a morte. Por fim, sobram apenas os mais ágeis e rápidos guerreiros do mundo.

Escolas: estudantes podem ser recrutados por um dos caça-talentos de Vega espalhados pelas arenas da Espanha.

Membros: a maioria dos membros vem do submundo do crime ou do circuito de touradas.

Conceitos: assassino, matador, ladrão.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Lutar nem sempre é algo tranquilo - porque o lutador teria de ser?*

Ninjitsu Espanhol

Manobras Especiais

Soco:
Ear Pop (2 pts.)
Monkey Grab Punch (1pt.)

Chute:
Backflip Kick (2pts.)
Forward Flip Knee (3pts.)
Forward Slide Kick (3 pts.)
Handstand Kick (1pt.)
Slide Kick (2pts.)

Apresamento:
Air Throw (2pts.)
Back Roll Throw (1pt.)
Choke Throw (1pt.)
Suplex (1pt.)

Esportes:
Backflip (2pts.)
Diving Hawk (4pts.)
Flying Heel Stomp (3pts.)
Light Feet (3pts.)
Tumbling Attack (2pts.)
Wall Spring (1pt.)

Armas

Além de suas excelentes técnicas de combate desarmado, frequentemente os ninjas espanhóis usam armas no combate. Desde que estejam dentro das regras do torneio, um ninja espanhol não abre mão de lutar com armas leves e afiadas.

Ninjas Espanhóis somente podem usar armas autorizadas por Vega, que se resumem as armas que ele ache elegante o bastante para o estilo, como rapiers, dardos, shurikens e outras armas exóticas. Armas robustas como clavas e marretas são expressamente proibidas. Alguns poucos estudantes são especialistas no uso da garra, assim como Vega.

Modificadores para Armas Brancas estão disponíveis no Capítulo 8 do livro básico de Street Fighter.

VEGA

Quando jovem, Vega aprendeu sobre o poder que o dinheiro garante. Sua família foi uma das mais importantes de Espanha. Eles criaram-no numa vila isolada perto de Madri. Vega estudou nas artes mais finas e seus pais lhe davam o que ele queria. Ele tinha o melhor de tudo, incluindo professores particulares, exóticos carros esportivos e roupas caras.

Começou a amar tudo que enaltecia seu ego. Ele gastou montanhas de dinheiro de seus pais consigo mesmo, colecionando brinquedos super caros e persuadindo seus pais a fazerem perigosas e escandalosas brincadeiras. Rapidamente, tornou-se clara uma verdade: ele amava apenas a si mesmo.

Vega começou um treinamento pesado para ficar forte e tonificar seus músculos a fim de se tornar o homem perfeito. Vega treinou a arte do Savate, pois assim poderia mostrar sua beleza exorbitante as platéias e platéias que iam assisti-lo. Ele adotou as artes marciais e persuadiu seus pais para levarem a ele um mestre japonês de Ninjitsu, que poderia treiná-lo neste estilo.

Aproveitando a sua vida rica, e querendo mais fama a aventura, Vega pagou um treinamento de toureiro. Ele amava cada vez mais as platéias e a excitação em levar os feios e fortes touros para derrota certa na arena. Após um chifre de touro ter tocado sua inigualável face, num glorioso duelo particular, Vega decidiu usar uma máscara nas lutas para deixar claro que sua face linda não deveria ser tocada novamente.

Eventualmente, seu novo estilo de vida caro fez seus pais deserdarem-no. Isso forçou Vega a achar um jeito de bancar sua vida luxuosa e extravagante. Ele começou a treinar a parte assassina das artes marciais.

Vega provou ser um bom assassino de aluguel. Teve uma boa renda nisso, mas ele queria ganhar mais. Num acidente, durante a corrida de touros de Barcelona, seus pais morreram. Nunca foi provado nada contra Vega, mas a fortuna de sua família passou para o seu controle.

Vega rapidamente aumentou seu status, no circuito secreto e no submundo. Seu dinheiro, poder e ambição fizeram-no perfeito para ajudar Bison. Ele é agora o assassino principal da Shadaloo. Além da Shadaloo, ele também é conhecido por trabalhar para outros empregadores.

Vega freqüentemente usa uma garra para lutar. Ele prefere essa arma, principalmente por não atrapalhar o uso de engalfinhamentos e arremessos, pois abusa desses movimentos.

Aparência: Vega é alto, de aparência espanhola bem-feita. Veste durante a luta um par de sapatilhas e uma calça de seda. Ele pode ser observado sempre com roupas caras e mais regularmente na companhia de mais de uma mulher bonita... para prestar atenção em sua beleza, é claro.

Interpretando Vega: Você é o melhor. Sua beleza é incomparável, e apenas os belos deveriam sobreviver. Qualquer coisa que não seja bela deveria ser destruída ou trabalhar em função de tornar a vida dos belos mais fácil. Você possui honra apenas na arena, pois se está num trabalho, termina-o de qualquer maneira.

Garra de Vega: +1 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento

Especial: Vega pode usar seus Apresamentos com a garra. Os modificadores são adicionados à velocidade e dano do seu Tumbling Attack e dos seus três Ataques armados (que substituem seus três Socos).

Nome: Vega
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu Espanhol
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Diletante
Assinatura: Tira a máscara.

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●●●○
Interrogação	●●●●○
Intimidação	●●●●○
Perspicácia	●●●○○
Manha	●●○○○
Lábia	●●●●●

Perícias

Luta às Cegas	●●●●●
Condução	●●●●○
Liderança	●●●●○
Segurança	●●●●●
Furtividade	●●●●●
Sobrevivência	●●●●○

Conhecimentos

Arena	●●●●●
Computador	●●○○○
Investigação	●●●○○
Medicina	●○○○○
Mistérios	●●○○○
Estilos	●●●●●

Vantagens

Antecedentes

Arena	●●●●●
Apoio	●●●●●
Contatos	●●●●●
Fama	●●●○○
Recursos	●●●●●
Staff	●●●●●
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Air Throw
Choke Throw
Suplex
Throw
Jump
Backflip
Forward Slide Kick
Light Feet
Tumbling Attack
Wall Spring

Combos: Wall Spring para Suplex; Tumblign Attack para Tumbling Attack (Dizzy); Jump+Forward para Strong para Tumbling Attack (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Guerreiros Mundiais
Posto: 10 (Estilo Livre)

Situação Atual

Vitórias: 62 Derrotas: 3
Empates: 1 KO's: 51

Chi

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Experiência

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Thai Kickboxe

As artes marciais na Tailândia surgiram a partir de diversas artes marciais chinesas como o Kung Fu. Entretanto o estilo de Thai Kickboxe, chamado de Muay Thai, foi desenvolvido sem influência chinesa e tornou-se um estilo de luta independente e único. O estilo de luta foi utilizado pelo povo da Tailândia no passado para se defender dos invasores estrangeiros. O uso do Muay Thai durante séculos de guerras e invasões tornou-a uma lendária arte marcial.

Como uma arte de luta desenvolvida na Tailândia, ele tornou-se um esporte competitivo repleto de brutalidade e táticas de guerra utilizadas nas arenas. Thai Kickboxe é o estilo oficial do país, e escolas são comuns em todas partes da Tailândia. Crianças tailandesas praticam Muay Thai como as crianças de outros países praticam o futebol ou basquete. Competições de Muay Thai são eventos extremamente populares na Tailândia e sua influência cresce ao redor do mundo ao longo dos anos. Infelizmente, muito do sucesso do estilo é ofuscado pelo envolvimento do crime organizado nas lutas.

Thai Kickboxers são um misto de disciplina e vontade de ferro. Lutadores de Muay Thai são reconhecidos e temidos por lutadores de outros estilos pela brutalidade e intensidade do seu treinamento, visando a perfeição da arte. Um lutador de Muay Thai demonstra confiança e nunca mostrará um sinal de fraqueza para seu oponente. Isto faz com que muitos acreditem que eles sejam imunes ao medo.

O atual estilo de Thai kickboxe é um dos mais brutais já visto. O lutador utiliza todas as partes dos seus braços e pernas na luta. Ele utiliza de socos, chutes, joelhadas e cotoveladas repetidas para eliminar seu oponente o mais rápido possível. O lutador prioriza os golpes nas juntas e na cabeça, o que muitas vezes causa o final da carreira de certos lutadores que enfrentaram algum campeão de Muay Thai.

Seu treinamento não é menos brutal. Lutadores fortalecem seus braços e pernas golpeando repetidamente árvores, muros e outras superfícies duras. Este tipo de treinamento torna as partes golpeadas extremamente rígidas e muito mais mortais. Isto faz com que a resistência a dor e rigidez dos músculos dos Thai Kickboxers tenham se tornado uma lenda no circuito. Com a derrota de Sagat nas mãos de Ryu, muitos Street Fighters do circuito começaram a achar que a superioridade do Muay Thai como arte marcial era apenas uma lenda. Esta descrença já custou a derrota de mais de um lutador nas arenas.

Escolas: escolas podem ser encontradas por todo o mundo, mas as que oferecem o melhor treinamento estão na Tailândia. A Tailândia é o melhor local para encontrar os melhores professores e os melhores Thai kickboxers. Lutadores desta arte nutrem grande prestígio por sua escola e costumam honrá-las nos ringues.

Membros: Thai kickboxers são escolhidos dentre os jovens mais promissores, são treinados noite e dia desde crianças para se tornarem guerreiros. Muitos Thai Kickboxers não possuem outra ocupação a não ser as arenas.

Conceitos: Kickboxers, ex-campeões, donos de academia.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Treine duro, lute duro e honrará sua escola com a vitória!*

Thai Kickboxe

Manobras Especiais

Soco:
Dragon Punch (Tiger Uppercut) (5 pts.)
Elbow Smash (1pt.)
Flaming Dragon Punch (4pts.)
Spinning Back Fist (1pt.)
Turn Punch (4pts.)

Chute:
Double Dread Kick (3pts.)
Double-Hit Kick (1pt.)
Double-Hit Knee (1pt.)
Flying Knee Thrust (1pt.)
Foot Sweep (1pt.)
Lightning Leg (4pts.)
Wounded Knee (2pts.)
Tiger Knee (4pts.)

Bloqueio:
Maka Wara (3pts.)

Apresamento:
Brain Cracker (1pt.)
Head Butt Hold (2pts.)
Knee Basher (2pts.)

Esportes:
Jumping Shoulder Butt (1pt.)

Foco:
Chi Kun Healing (4pts.)
Fireball (Tiger Fireball) (4pts.)
Toughskin (3pts.)
Zen no Mind (3pts.)

SAGAT

Sagat cresceu numa das províncias mais pobres da Tailândia. Ele aprendeu que apenas os mais fortes poderiam ser alguém na vida e começou a treinar cedo para desenvolver seu corpo e sua mente. Ele estudou Muay Thai e entrou na sua primeira competição aos treze anos de idade. Sagat demonstrou pouca piedade aos seus adversários, e que sempre esmagaria seus oponentes.

Aos 20 anos, Sagat não suportava mais os regulamentos impostos pelos ringues profissionais de kickboxing, que só vinham crescendo. Sagat acreditava que a influência de alguns lutadores estava diluindo a essência das lutas. Alguns regulamentos tornavam certos golpes proibidos em função de diminuir o número de fatalidades no ringue. Sagat ouviu boatos sobre a fortuna dos lutadores de torneios secretos e passou a lutar nesse circuito. Sagat entendeu que a violência desenfreada desses torneios era um preço a ser pago pelas montanhas de dinheiro.

Sagat permaneceu no circuito pela violência e brutalidade da competição. Aos poucos, foi trabalhando para que seu status evoluísse até se tornar o campeão. O título de Grande Mestre enalteceu Sagat. Seu status cresceu a tal ponto que ele podia escolher seus oponentes e as circunstâncias do combate. Sagat passou a lutar somente contra oponente que demonstravam certa capacidade de luta, destruindo-os com incomparável veracidade.

No começo dos anos 90, um jovem lutador estava demonstrando certo potencial e Sagat lhe deu o privilégio de uma luta. Seu nome era Ryu.

A batalha foi marcada e Sagat esperava destruir o jovem desconhecido no primeiro round, mas não foi bem assim. Sagat terminou o primeiro round rapidamente. No segundo round, Ryu surpreendeu o público e Sagat, superando-o. A luta teve fim no cansativo terceiro round. Nos segundos finais, Ryu desferiu o Dragon Punch mais forte que pôde. O soco saiu flamejante e queimou uma cicatriz enorme através do peito de Sagat, nocauteando-o.

Esta derrota mandou Sagat em reclusão para as selvas da Tailândia. Lá, ele treinou duro para aperfeiçoar suas técnicas e desenvolver novos movimentos para um dia voltar e derrotar Ryu. Neste meio tempo, Sagat recebeu uma proposta de um agente da Shadaloo. Sagat visitou Bison e concordou em ajudá-lo se Bison incitasse Ryu a lutar contra ele novamente. Bison encheu o orgulho de Sagat para se vingar de sua derrota, desenvolvendo um golpe forte para Ryu.

Agora Sagat voltou ao circuito e estabeleceu-se como um dos competidores mais ferozes do ringue.

Aparência: Sagat é alto, e tem um corpo de brutal aparência. Usa um tapa-olhos e possui uma cicatriz que atravessa seu tronco. Ele sempre usa roupas tradicionais de Muay Thai, e prepara as faixas nos pés e punhos antes de uma grande luta.

Interpretando Sagat: Você é um homem frio. Anda sobre a honra, porém não mostra piedade para com seus oponentes. A única coisa que o faz sorrir é a humilhação dos oponentes que você espanca. Você é impulsionado pela vontade de lutar novamente contra Ryu. Até lá, você espera.

Nome: Sagat
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Thai Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Lutador
Assinatura: Gargalha.

Atributos

Físicos

Força	●●●●●
Destreza	●●●●●
Vigor	●●●●●●

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●●●●
Interrogação	●●●○○
Intimidação	●●●●●
Perspicácia	●●●●●
Manha	●●●○○
Lábia	○○○○○

Perícias

Luta às Cegas	●●●●●
Condução	●○○○○
Liderança	●●●○○
Segurança	●○○○○
Furtividade	●●●○○
Sobrevivência	●●●●●

Conhecimentos

Arena	●●●●●●
Computador	○○○○○
Investigação	○○○○○
Medicina	●●●○○
Mistérios	●●●●●
Estilos	●●●●●

Vantagens

Antecedentes

Aliados	●○○○○
Arena	●●●○○
Apoio	●●●●●
Fama	●●●○○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Power Uppercut, Tiger Knee
Tiger Uppercut (Dragon Punch)
Elbow Smash
Double-Hit Kick
Double-Hit Knee
Foot Sweep
Wounded Knee
Maka Wara
Throw
Jump
Fireball

Combos: Fireball para Tiger Uppercut ; Tiger Knee para Elbow Smash; Jump+Roundhouse para Double-Hit Kick (Dizzy); Jump+Roundhouse para Foot Sweep

Renome

Glória

●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Guerreiros Mundiais
Posto: 9 (Estilo Livre)

Situação Atual

Vitórias: 154 Derrotas: 1
Empates: 2 KO's: 147

Chi

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Experiência

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Novas Manobras Especiais

As seguintes Manobras Especiais são derivadas dos três novos estilos apresentados anteriormente: Ler Dri, Ninjitsu Espanhol e Thai kickboxe.

Soco

Ducking Fierce

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Ler Drit 1; Outros 2

O lutador atinge um poderoso soco no centro de equilíbrio do oponente, visando pegá-lo de surpresa e com guarda baixa.

Sistema: Este soco combina a força de um Fierce com uma Manobra de Agachamento. Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

Elbow Smash

Pré-requisitos: Soco 1

Pontos de Poder: Thai Kickboxe 1; Outros 2

Apoiando-se bem sobre os pés, o lutador consegue desferir uma rápida e potente cotovelada quando o oponente se aproxima demais. Diversas mortes nos ringues de Muay Thai são causadas por esse golpe.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Um

Chute

Forward Slide Kick

Pré-requisitos: Chute 2, Esportes 2

Pontos de Poder: Ler Drit 2; Ninjitsu Espanhol 3

Essa Manobra é muito parecida com o Slide Kick (veja o Livro Básico), exceto que o lutador executa o escorregão de pé para o alto, podendo acertar oponentes no ar.

Sistema: Essa Manobra causa Knockdown, a menos que a vítima esteja Bloqueando.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: +0

Scissor Kick

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 3, Jump

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 4

Com esta manobra, o lutador pode cobrir enormes distâncias e desferir dois estonteantes e mortais ataques no oponente. O lutador avança e executa uma cambalhota para frente, e seus dois pés se encarregam do resto: dois chutes, um alto e outro baixo. O Scissor Kick é eficiente e rápido.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. É uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +3

Tiger Knee

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Thai Kickboxe 4; Forças Especiais, Kickboxe Ocidental 5

É uma das Manobras mais famosas de Sagat. O lutador começa agachando-se, como um tigre preparando-se para avançar em sua presa, e pula com o joelho contra seu oponente. Tiger Knee é assustadoramente rápido e poderoso.

Sistema: Essa é uma Manobra Aérea que pode se esquivar de projéteis da mesma forma que o Jump. Causa Knockdown se causar Dano.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: +2

Movimento: +0

Apresamento

Air Suplex

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 3, Jump, Suplex

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol 1; Kabaddi 2; Outros 3

O lutador intercepta seu oponente no meio de um salto, agarrando seu oponente e girando-o para que ambos caiam no chão, porém o oponente com a cabeça primeiro, absorvendo o impacto da queda! Esta manobra foi desenvolvida na verdade por um praticante indiano de Kabaddi que se divertia aplicando um Suplex durante o salto de um tigre sobre ele, esborrachando a cabeça do animal de encontro ao solo.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo. O lutador pode interromper um atacante que esteja executando uma Manobra Aérea. Se a vítima sofrer algum dano sofrerá um Knock Down. O atacante e a vítima terminam no mesmo hexágono que iniciaram a manobra.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: +0

Choke Throw

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol 1; Outros 3

O lutador pode iniciar esta manobra do ar ou do sol. O lutador salta agarrando sua vítima pela garganta e aproveitando o movimento, derruba-a junto ao solo.

Sistema: O personagem pode interromper a vítima tanto de pé quanto no meio de uma Manobra Aérea. Ambos terminam o turno no hexágono em que foi desferida a Manobra e a vítima sofre um Knockdown se a manobra causar dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +0

Esportes

Backflip

Pré-requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 2; Outros 4

Essa Manobra acrobática dá ao lutador uma excelente opção 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: O personagem deve se movimentar em uma linha hexagonal reta. Durante essa Manobra, o lutador não pode ser atingido, somente antes ou depois.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Flying Punch

Pré-requisitos: Soco 2, Esportes 4, Foco 3, Jump

Pontos de Poder: Ler Drit 3

Após aprender a controlar seu corpo no ar com o rigoroso treinamento do Ler Drit, o Street Fighter pode praticamente voar, surpreendendo um oponente e atacando-o por trás com um soco após uma perfeita levitação. Essa Manobra é considerada desleal por muitos Street Fighters.

Sistema: É uma Manobra Aérea. O personagem deve se movimentar a dois hexágonos para trás da vítima, e voltar, atacando-a por trás. Com isso, o Vigor efetivo da vítima cai pela metade (arredondando para baixo). Note que fazer isso causa a perda de 1 ponto temporário de Honra. No entanto, se o ataque for pela frente, o Vigor não é modificado e não há perda de Honra.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +5

Light Feet

Pré-requisitos: Esportes 4, Jump

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol 3; Outros 5

Após treinar sua pernas para correr mais rapidamente, e saltar mais alto, o lutador o faz, mesmo que não perceba. No entanto, esse treinamento é muito duro. Quando se esforça, o lutador não tem como não perceber a mudança, mas isso é muito cansativo

Sistema: Essa Manobra não precisa de Carta de Combate. Ela garante +1 de Movimento para todas as Manobras de um personagem. Opcionalmente, ou num momento de desespero, um personagem pode gastar 1 Força de Vontade e adicionar +3 de Movimento ao invés de +1.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: +1/+3 (Veja descrição acima)

Tumbling Attack

Pré-requisitos: Esportes 3, Backflip

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu Espanhol 3; Outros 5

Após aprender a controlar seu corpo no ar com o rigoroso treinamento do Ler Drit, o Street Fighter pode praticamente voar, surpreendendo um oponente e atacando-o por trás com um soco após uma perfeita levitação. Essa Manobra é considerada desleal por muitos Street Fighters.

Sistema: O lutador move-se para frente em uma série de cambalhotas enquanto desfere socos e chutes em seu oponente. O Tumbling Attack pode ser utilizado para acertar diversas vezes o mesmo oponente se for utilizado de maneira correta.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: +0

Foco

Blind

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Kabaddi 5

Os monges da Perpétua Escuridão derivam seu nome de sua habilidade de inflingir cegueira nos descrentes. Com um simples gesto, um monge pode tornar uma vítima próxima completamente cega.

Sistema: O monge pode inflingir cegueira em qualquer vítima dentro do alcance de sua Sabedoria + Foco. O monge deve derrotar o oponente em um teste resistido de Inteligência + Foco do monge contra Vigor + Mistérios da vítima. Se obtiver sucesso, a vítima ficará completamente cega. O Poder age como uma Ação Sustentada a partir daí. A vítima deve rolar Inteligência contra a Inteligência do monge para se livrar do efeito. O teste é realizado uma vez por turno.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0 **Dano/Movimento:** Nenhum

Mind Control

Pré-requisitos: Foco 5, Mind Reading, Psychic Vise

Pontos de Poder: Ler Drit 5

Após acabar com a coragem e força de vontade de um oponente, M. Bison pode controlá-lo. Ele passa a comandar essa pessoa, e ela simplesmente obedece. Rumores dizem que M. Bison aprendeu esse poder estudando sobre o Chi das Trevas, e aparentemente foi assim que ele desenvolveu tal poder.

Sistema: A vítima deve estar num alcance de até Raciocínio + Foco do atacante, e não deve mais possuir Força de Vontade (temporária) para que a Manobra funcione. O atacante e a vítima rolam suas Inteligências, e se o atacante vencer, a vítima estará dominada. A duração do poder depende dos sucessos que o atacante teve a mais que a vítima:

1 sucesso: 1 Rodada (10 turnos)
2 sucessos: 1 hora
3 sucessos: 1 dia
4 sucessos: 1 semana
5 sucessos: 1 mês

Mais um detalhe: quem possuir Honra permanente 10 não é afetado por esse poder.

Quem for ordenado a agir contra sua conduta pode tentar resistir, rolando Honra contra Força de Vontade do usuário. Mesmo se passar, ainda estará sobre o efeito do Mind Control (apenas não obedecerá a ordem).

Custo: 2 Chi

Velocidade: -3

Dano/ Movimento: Nenhum

Psycho Crusher

Pré-requisitos: Esportes 3, Foco 5, Psychokinetic Channeling

Pontos de Poder: Ler Drit 5

Quando M. Bison percebeu que já possuía um poder mediano, ele decidiu criar o Psycho Crusher. Desenvolvendo seu Psychokinetic Channeling, ele conseguiu canalizar sua energia azul por todo o seu corpo, e desenvolveu uma técnica de vôo, resultado do Flying Punch. Disso nasceu o Psycho Crusher, que pode ser o mais perigoso poder que M. Bison possui.

Sistema: O Psycho Crusher causa dano enquanto o lutador se move para o mesmo hexágono que o seu oponente. Enquanto voa, o lutador pode mudar a trajetória à vontade para acertar quantos oponentes possíveis com um uso do Psycho Crusher. No entanto nenhum oponente poderá ser acertado pelo Crusher mais do que uma vez, mesmo que o atacante reverta e volte a entrar no hexágono da vítima de novo.

Se a vitima não estiver Bloqueando, então ela é consumida no fogo psíquico do atacante, tomando o dano completo do ataque (use o modificador de +5 Dano) e sofre um Knockdown no momento em que é jogado em um hexágono adjacente ao que estava (a vítima escolhe o hexágono).

Se o oponente estiver Bloqueando, então ele é jogado para trás um hexágono na direção em que o atacante voou para ele, e levará um dado de dano (uma falha crítica nesse dano acaba imediatamente com o Psycho Crusher). O atacante pode continuar à empurrar o oponente bloqueador e fazer um novo dado de dano para cada hexágono restante de seu movimento, até um máximo de cinco testes de dano, apos o qual o atacante continua se movendo atrás de seu oponente.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -1

Dano: +5/ Um

Movimento: +6

Psychic Rage

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ler Drit 3

Também chamado de Névoa Venenosa (Poison Haze), esta é a mortal habilidade dos revenants. O Psychic Rage joga os mais honrados guerreiros em uma fúria desenfreada. Nesta fúria o lutador é capaz de desferir golpes devastadores, porém estará fora de si e não controlará suas ações, utilizando por vezes de meótdos imorais para vencer a luta. Vítimas do Psychic Rage ficam imersos em uma fúria tão cega que não diferenciam amigos de inimigos.

Sistema: O lutador de Ler Drit escolhe um oponente. O alcance desse poder é igual ao Raciocínio + Foco do atacante. Ao usar essa Manobra, ele e a vítima rolam seus níveis permanentes de Força de Vontade. Se o atacante vencer, o alvo passará a atacar a tudo e a todos, usando somente Fierce, Roundhouse e suas Manobras mais fortes. Entre os cada turno o alvo pode tentar vencer uma disputa de Força de Vontade contra Manipulação do controlador para escapar da fúria. A Vítima perde Honra caso faça ações imorais e desonradas enquanto estiver sob controle do Psychic Rage e não se lembrará de nada após se recuperar da fúria.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2 **Dano/ Movimento:** Nenhum

Psychic Vise

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Ler Drit 4; Kabaddi 5

Esse 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 deve estar a uma distância máxima igual a Raciocínio + Foco do atacante, em hexágonos. A vítima absorve o Dano com Inteligência ao invés de Vigor. Cada ponto de Dano causado faz o alvo perder 1 ponto de Força de Vontade e impõe um redutor de -1 de Velocidade no turno seguinte. Dano real não é causado. Se em um único ataque a vítima perder mais pontos de Força de Vontade que sua Inteligência, estará atordoada. Mesmo sem Força de Vontade vítimas ainda podem ser atordoadas e ter sua Velocidade reduzida.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0 (Veja descrição acima)

Movimento: Nenhum

Psychokinetic Channeling

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Outros 5

Através da Força de Vontade, o Street Fighter pode canalizar o potencial de sua mente para aumentar o poder de seus ataques. Energia psíquicas azuis envolvem seus punhos e pés, fazendo com que uma imensa energia Chi seja liberada durante o impacto de um soco ou chute. Atualmente, Mr. Bison tem ensinado a alguns agentes promissores esta técnica fantástica do Ler Drit. Apesar de acreditar ter criado esta técnica, Bison imagina que sob determinadas circunstâncias, outros mestres podem aprender a canalizar suas forças dessa forma e produzir efeitos semelhantes.

Sistema: Essa Manobra pode ser jogada com qualquer soco ou chute básico, a única diferença é que se gasta 1 Chi e se soma +2 ao Dano do ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0 (Veja descrição acima)

Dano: +2 (Veja descrição acima)

Movimento: +0 (Veja descrição acima)

Asseclas

Agora diante de vocês eu faço meu discurso. Os governos tremerão em sua aproximação, ninguém estará contra vocês e todos que se oporem a mim perecerão por suas mãos. Vocês são meus punhos, meus olhos e minha voz. Deixem que tudo que vocês encontrem sintam a minha ira através de suas mãos.

- M. Bison em um discurso para seus asseclas

Na maior parte das missões efetuadas pela Shadaloo, Mr Bison não toma parte diretamente - nem Sagat, balrog ou Vega. No entanto, a shadaloo possui um exército de capangas, mercenários e agentes disponíveis para fazer o trabalho sujo. Esta seção mostra alguns desses asseclas que a Shadaloo dispõe, incluindo alguns Street Fighters que foram corrompidos e contratados pela Shadaloo, bem como as estatísticas de outros NPCs, como os Teões da Ordem da Unidade Celestial e os mortais Revenants de Bison. Junto dos asseclas apresentados aqui, você pode utilizar as estatísticas de outros guerreiros encontradas no Apêndice Dois do Livro Básico para outros tipos de vilões que a Shadaloo possa utilizar.

Times de Street Fighters

A Shadaloo possui muitos times de Street Fighter a seu comando. Alguns times não sabem que estão trabalhando para a Shadaloo. Entretanto a maioria não tem a opção de cair fora quando descobrem a verdade. Os que aceitam o fato de que fazem parte da Shadaloo são bem pagos.

Estes times podem ser encontrados em qualquer torneio, participando pela Shadaloo (mesmo que os organizadores do torneio não saibam), escoltando um novo talento ou somente mostrando que eles são os melhores.

A Shadaloo emprega uma variedade de times de Street Fighters, alguns mais experientes que outros. Listados abaixo estão dois times de graus variados de experiência. Dragon Rising (Dragão Nascente) é um dos times "Beta" da Shadaloo, Street Fighters um pouco conhecidos que já participaram de alguns torneios mundo afora. São bons lutadores mas não agüentariam mais do que poucos segundos em um ringue com um Guerreiro Mundial. Eles são, entretanto, um excelente desafio para times iniciantes. Os Harbingers (Presságios) são um exemplo de time "Gama" da Shadaloo, times Gama são Street Fighters recém recrutados. Muitos deles apenas para realizar uma única tarefa.

Time Gama: Harbingers (Presságios)

Estes novos recrutas estão em forma, ansiosos e famintos. Muitos deles venderiam a própria mãe para irem em frente em alguma missão. Entretanto, alguns destes jovens esperançosos serão utilizados apenas em uma ou outra missão, de preferência onde sejam sacrificados. Este time em particular está sedento por vitórias, mas não está livre de problemas internos e políticos.

Blade

Nascido Alfonso Montoya na cidade de Barcelona, Espanha, Blade iniciou sua carreira como Matador aos 14 anos. Ele rapidamente dominou sua profissão, apesar da pouca idade e aos 16 anos já possuía certa fama. Ele foi um dos "recrutas de Vega" reconhecidos por seu talento e sido agraciado com uma "bolsa de estudos" sob a tutela de Vega. Blade foi de encontro ao seu destino como um peixe em direção à uma isca. Os touros começavam a chateá-lo, eles eram muito previsíveis. Entretanto seres humanos lhe proporcionariam um excitante desafio.

Quatro anos mais tarde, Blade tinha aprendido o bastante de seus mestres. Entretanto ele via que não chegava aos pés do poderoso Vega, quem ele via lutar diversas vezes. Então um dia ele jurou para si mesmo que superaria o grande mestre do Ninjitsu Espanhol. Ele juntou-se aos Harbingers para provar a si mesmo e ao mundo que um pobre camponês com força de vontade e determinação pode ir de encontro ao mundo e tornar-se vitorioso.

Blade é o membro mais fanático e leal ao time. Ele sabe tudo sobre a Shadaloo e vê muitas oportunidades para ele dentro da organização- oportunidades que ele recém começou a explorar.

Aparência: um nervoso e jovem homem de 20 anos. Blade é alto, de nariz empinado e extremamente superconfiante. Ele veste somente calças largas e maciais para que não atrapalhem durante as lutas. O motivo de lutar sem camisa é principalmente para mostrar a sua tatuagem de serpente no peito. Em combate Blade usa duas facas.

Interpretando Blade: Você é orgulhoso, arrogante e superconfiante. Você nunca dá ás costas para uma luta e está sempre pronto a se pôr à prova. Você é extremamente machista e acha que mulheres não deveriam entrar em arenas. Se você está selecionado para enfrentar uma mulher, você irá recusar lutar com ela. Entretanto você precisa abandonar esta atitude se você quiser continuar no circuito Street Fighter por mais tempo...mas não agora.

Lema: *Ey, hombre! Se usted procuras por una lucha, encontraste una bem aqui!*

BLADE

LEANDER

LÓTUS BLOSSOM

Nome: Blade **Estilo:** Ninjitsu Espanhol **Chefe:** Fernando Degaul

Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	0
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	3
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	Posto	1

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Manha	●●●○○
Luta às Cegas	●●●○○	Estilos	●●○○○
Interrogação	●●○○○	Lábia	●○○○○
Intimidação	●●○○○		○○○○○
Furtividade	●●●○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Faca Jab	9	4	4
Faca Strong	7	6	4
Faca Fierce	6	8	3

Chi

●○○○○○○○○○
□□□□□ □□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○
□□□□□ □□□□□

Saúde

●●●●●●●●○○○○○○○○○○
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	7	3	4
Strong	5	5	4
Fierce	4	7	3
Chute: Short	6	4	4
Forward	5	6	3
Roundhouse	3	8	3
Apresamento	5	3	1
Bloqueio	9	0	0
Movimento	8	0	7
Slide Kick	4	7	5
Jump	8	0	4
Backflip	8	6	7

Nome: Leander **Estilo:** Luta-Livre **Chefe:** Fernando Degaul

Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	1
Destreza	●●○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●●○○	Glória	2
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	1

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Perspicácia	●●●○○
Arena	●●○○○		○○○○○
Medicina	●●○○○		○○○○○
Estilos	●●●○○		○○○○○
Sobrevivência	●●●○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ●●○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	4	5	2
Strong	2	7	2
Fierce	1	9	1
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	2	8	1
Bloqueio	6	0	0
Movimento	5	0	5
Head Butt	2	9	0
Back Breaker	1	11	1
Bear Hug	1	11	1

Combo: Bloqueio para Back Breaker para Bear Hug (Dizzy)

Nome: Lótus Blossom **Estilo:** Kung Fu **Chefe:** Fernando Degaul

Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	0
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○	Glória	3
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	1

Habilidades e Vantagens

Arena	●●○○○	Manha	●●●○○
Computador	●●○○○	Lábia	●●○○○
Interrogação	●●●○○		○○○○○
Investigação	●●○○○	Recursos	●●○○○
Furtividade	●●○○○	Contatos	●●●○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ●●●●○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	-	-	-
Strong	-	-	-
Fierce	-	-	-
Chute: Short	4	4	2
Forward	3	6	1
Roundhouse	1	8	1
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	7	0	0
Movimento	6	0	5
Double-Hit Kick	1	5	1
Cobra Charm	3	-	1
Jump	6	0	2

Combo: Bloqueio para Double-Hit Kick

LEANDER

Leander, ou "Homem-Leão" (em Grego), nasceu em uma família de pobres pescadores gregos. Ele cresceu trabalhando com seu pai e praticava luta-livre por diversão. Ele nunca imaginou que isto faria parte de seu futuro, até que em uma certa tarde um velho professor de luta-livre, Erastus, viu Leander lutando e percebeu o potencial que aquele jovem rapaz possuía. Erastus ensinou os melhores truques dos ringues para Leander, além de colocá-lo em um severo regime. Quando Leander chegou aos 22 anos de idade, ele estava preparado para representar seu país nas Olimpíadas.

Leander voltou para casa com uma medalha de prata, fazendo seu professor e seu país orgulhosos. Entretanto, Leander queria mais. Ele queria o ouro. Foi então que Fernando Degaul, um empresário e caça-talentos da Shadaloo entrou em contato com Leander e lhe ofereceu a oportunidade de treinar nas melhores academias, buscando aperfeiçoar o seu dom para a luta-livre. Além disso, Degaul lhe garantiu que o seu patrocínio incluía uma pensão para sua família, eles nunca mais teriam de passar fome novamente. Leander aceitou no ato.

A decisão de Leander desapontou seu treinador, Erastus advertiu Leander que este era o caminho errado, apesar de ser mais fácil. Leander não lhe deu ouvidos. Ele somente enxergava o dinheiro para sua família e a chance de conseguir o tão sonhado Ouro Olímpico. A próxima Olímpiada é daqui a quatro

anos, até lá, Leander faz o que seu "patrocinador" solicitar; além disso, como quase todas as ordens resultam em combates, Leander vê a tudo como treinamento para sua aguardada competição. O estilo de luta-livre de Leander combina muitos movimentos básicos da luta-Livre Nativo Americana e do sanbo.

Aparência: Leander possui largos ombros e é um homem na casa dos vinte anos vestindo somente uniformes de luta-livre e tênis a maioria do seu tempo. Quando alguma ocasião exige o uso de roupas ele tem de mandá-las fazer sob encomenda pois nunca tem peças nas lojas para um homem de mais de 2m de altura e 125Kg de pura massa muscular.

Interpretando Leander: você é um jovem homem com grandes sonhos e está maravilhado com o imenso leque de oportunidades que a Shadaloo abriu para você. Faz tempo que não fala com seu mentor, apesar disso, a Shadaloo pode lhe oferecer os melhores treinadores que o dinheiro pode comprar.

Lema: *Você não pode derrotar o leão. Volte atrás ou será esmagado!*

Lótus Blossom

Lótus Blossom possui ancestrais Indianos e Asiáticos. Ela nasceu em Hong Kong filha de mãe solteira que era uma dançarina em um cassino. Durante sua infância, ela viu sua mãe sofrer muito, batalhando para dar uma vida melhor para ela e sua filha. Lótus Blossom já estava decidida que ela não sofreria tanto quanto sua mãe para ter uma vida tão pobre. Ainda jovem se envolveu com o crime organizado de Hong Kong trabalhando para as Tríades.

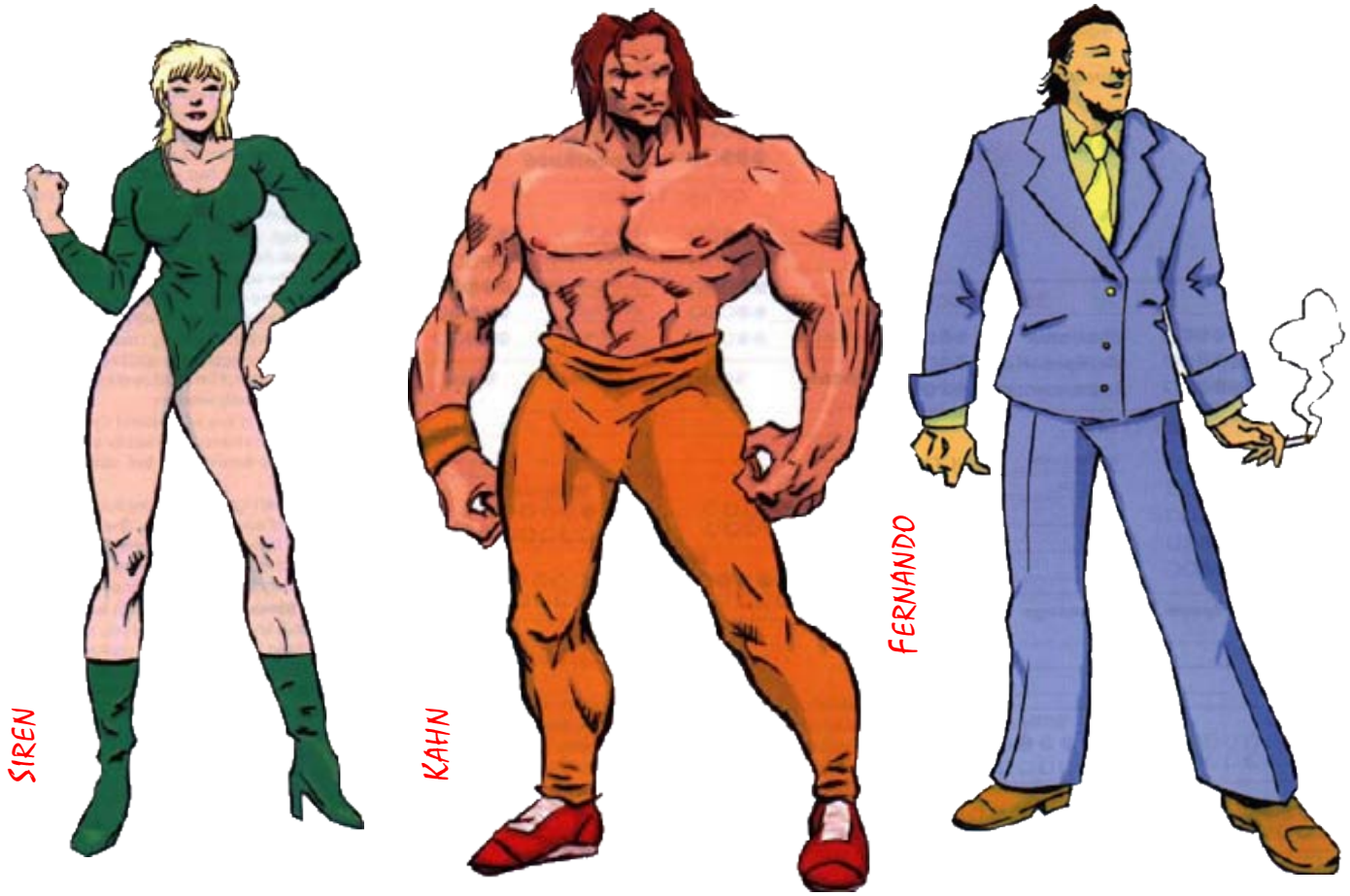
Com uma incomum altivez e total impiedade com relação ao "povo pobre" de Hong Kong, ele se deu muito bem trabalhando para as Tríades. Dentro da organização foi apelidada de "fixer" pela sua habilidade em manipular as pessoas visando os interesses das Tríades e os seus próprios através de uma intrincada rede de troca de favores que ela engenhosamente criou. Dentro das Tríades chinesas, Lótus aprendeu diversas perícias, incluindo o Kung Fu. Quando as Tríades entraram em guerra com a Shadaloo pelo domínio do crime em Hong Kong, Lótus viu a oportunidade de lucrar com isso. Como ela conhecia todo o funcionamento e organização das Tríades, foi fácil para a Shadaloo rapidamente adquiri o controle de mais esta facção com a ajuda de sua mais nova agente infiltrada.

Infelizmente as Tríades sabem tudo sobe Blossom, e sua traição jamais será esquecida e Hong Kong é um lugar onde ela nunca mais poderá pisar. Até hoje Blossom já escapou de duas tentativas de assassinato contra sua pessoa. Ela entrou no Circuito Street Fighter com o principal propósito de fugir do campo de visão das Tríades Chinesas. Dentro do time, ela sabe que poderá contar com a ajuda de seus companheiros caso queiram atacá-la novamente. Enquanto isso, pratica suas habilidades como lutadora.

Aparência: Uma sedutora mulher Indo-Asiática, Lótus Blossom mede aproximadamente 1,85m e tipicamente veste roupas pretas justas, curtas e que deixem a maior parte do seu corpo à mostra. Comumente está com um sorriso sarcástico no rosto o que faz transparecer sua índole impiedosa.

Interpretando Lótus Blossom: Você prefere deixar todo mundo na dúvida. Quanto menos os outros souberem a seu respeito, melhor. Você é uma mercenária de coração e está sempre de olho em novas oportunidades. Você não pensa duas vezes quando tem de abandonar tudo e iniciar uma nova vida quando o novo patrão paga melhor.

Lema: *Oi gato! Você parece forte sabia? Será que você não poderia me ajudar com minhas bagagens?*



Siren

Segundo a Interpol, o nome real de Siren é Constance Theone. Ela tem sido uma agente da polícia européia desde que se formou na faculdade. Atualmente está trabalhando como Agente Especial em sua primeira missão de campo.

Sua missão é se infiltrar nos níveis mais baixos da Shadaloo, utilizando para isso o time de Street Fighters, The Harbingers. Ela entrou no circuito Street Fighter há pouco mais de um ano e rapidamente ganhou a atenção de Fernando Degaul. Ele rapidamente a recrutou, e desde então ela tem fornecido algumas informações para a polícia européia.

Entretanto, Siren aprendeu muito pouco sobre a Shadaloo e seus negócios internos. Ela apenas ouviu falar que um tal de "Lorde da Shadaloo" compete no circuito Street Fighter na Europa. Se ela ao menos conseguisse descobrir seu nome, ela poderia dar uma pista á Interpol de como entender a estrutura de poder da Shadaloo.

Aparência: uma mulher Nórdica alta com feições clássicas e um corpo de dançarina. Quando luta, ela veste uma espécie de "maiô de combate" que não restringe seus movimentos. Sua voz é inesquecível, fazendo com que qualquer frase se torne uma canção. O modo como fala seu apelido é famoso no circuito Street Fighter.

Interpretando Siren: Você está empolgada com sua missão, mas sabe tomar cuidado. Para o resto dos Harbingers, você parece fria, calculista e uma autêntica mercenária. A Interpol lhe instruiu a manter seu disfarce sob qualquer situação. Uma vez que você está trabalhando para a Shadaloo, mais cedo ou mais tarde terá de matar alguém; portanto, provavelmente você quebrará algumas regras da Interpol para continuar com seu disfarce.

Lema: *Se você tem algo importante a dizer, eu adoraria ouvir. Senão, cale-se e saia da minha frente!*

Kahn

Este misterioso Street Fighter surgiu das ruas da Filadélfia, recrutado pela Shadaloo por sua tremenda capacidade de causar destruição. Quando era jovem, Kahn saiu de casa para conhecer o mundo, foi quando Fernando Degaul recrutou Kahn para o time europeu The Harbingers, lhe oferecendo a chance de viajar mundo afora com o time de Street Fighters sem custo nenhum. Em troca, ele luta com todo mundo que Sr. Degaul diz para ele lutar, seja no ringue ou fora dele.

Kahn cresceu nas arenas, lutar é tudo o que ele sabe fazer. Ele aprendeu rapidamente que somente os mais fortes sobrevivem no circuito. Tendo vivido uma infância pobre e sofrida, Kahn trabalha para a Shadaloo pois eles lhe oferecem muito mais do que qualquer um jamais lhe ofereceu. A Shadaloo é e sempre foi seu lar e sua fonte de renda. Entretanto, há pouco tempo Kahn começou a questionar sua lealdade perante à Shadaloo, uma vez que tem visto muitas injustiças serem cometidas.

Apesar disso, prefere não pensar nestas coisas, para esquecer de seus problemas costuma espancar alguns criminosos a manodo da Shadaloo para colocá-los "na linha". Mais cedo ou mais tarde a Shadaloo terá de corromper completamente Kahn, ou alguém terá de colocá-lo na linha. Qual decisão será tomada, ninguém sabe.

Aparência: Um homem brutalmente musculoso na casa dos vinte anos, Kahn mede 2,2m de altura e pesa cerca de 120 Kg. Kahn normalmente veste calças de abrigo e uma camisa regata. Ele move-se com uma velocidade superior ao normal para seu tamanho.

Interpretando Kahn: Você é um simples homem com um imenso tórax. Quando você fala com alguém, você olha diretamente nos seus olhos. Você considera a si mesmo alguém honesto, mas você irá fazer o que o Sr. Degaul mandar pois você ama a sua vida atual, mais do que de seus princípios morais.

Lema: *Você quer resolver isto lá fora? Eu posso facilmente abrir um buraco na parede para você sair...*

Nome: Siren **Estilo:** Capoeira **Chefe:** Fernando Degaul

Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	2
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória	1
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	1

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Segurança	●●●○○
Computador	●○○○○	Furtividade	●●○○○
Condução	●○○○○	Lábia	●●●○○
Perspicácia	●●○○○		○○○○○
Investigação	●●●○○	Apoio	●●●○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ●●●○○○○○○ □□□□□□□□□

Força de Vontade ●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□

Saúde ●●●●●●●●●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	-	-	-
Strong	-	-	-
Fierce	-	-	-
Chute: Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	6
Double-Hit Kick	4	6	1
Handstand Kick	3	10	1
Backflip Kick	4	8	2
Backflip	7	0	6
Jump	7	0	3

Combo: Double-Hit Kick para Backflip Kick para Handstand Kick (Dizzy)

Nome: Kahn **Estilo:** Boxe **Chefe:** Fernando Degaul

Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	1
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	2
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	1

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Estilos	●○○○○
Arena	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○
Condução	●●●○○		○○○○○
Intimidação	●●●○○		○○○○○
Manha	●●●○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●●○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	7	3
Strong	3	9	3
Fierce	2	11	2
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	7	0	0
Movimento	6	0	6
Fist Sweep	2	11	1
Dashing Punch	3	12	5
Punch Defense	7	0	0

Combo: Bloqueio para Dashing Punch

Nome: Fernando Degaul **Estilo:** Kung Fu **Chefe:** Shadaloo

Força	●○○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	-
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	-
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●○○	Furtividade	●○○○○
Arena	●●●○○	Manha	●●○○○
Condução	●●○○○	Lábia	●●●●○
Perspicácia	●●○○○	Apoio	●●●●○
Investigação	●●○○○	Contatos	●●●○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Pistola	5	9	0

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	4	1	2
Strong	2	3	2
Fierce	1	5	1
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	6	0	0
Movimento	6	0	5

Fernando Degaul

Fernando era um pequeno agiota em Paris antes de começar a financiar lutas locais e apostas ilegais. Quando sua organização começou a chamar a atenção da Shadaloo, as coisas começaram a ficar sérias. Grande parte do seu lucro passou a ir direto para os cofres de Bison. Entretanto, tornando-se membro do império criminoso Degaul recebia algumas vantagens em troca. Quando a polícia parisiense tentou fechar o seu negócio clandestino, bastaram algumas ligações e subitamente a intervenção policial cessou.

Ele começou a trabalhar diretamente para a Shadaloo há algum tempo, tornando-se um empresário de alguns times novos de Street Fighters. Degaul já trabalhou com muitos times de Street Fighters diferentes, ele sabe muito bem quando deve dar "broncas" e quando deve mandá-los esquiar nos Alpes em férias. Fernando é elegante, sutil, urbano e somente um pouco gentil.

Aparência: Fernando é um Francês esguio, elegantemente vestido e com o cabelo engomado para trás. Usuário de finas colônias e com um ligeiro sotaque francês acentuado.

Interpretando Fernando: Tudo é negociável – é apenas a questão de acertar os valores. Você gostar de manter um ponto de vista sobre tudo e todos. Este modo de pensar e

agir as vezes o põe em problemas, mas depois de certo tempo trabalhando para a Shadaloo, você facilmente consegue se livrar deles.

Lema: *Eu entendo que seu irmão foi seqüestrado na noite passada. Eu poderia falar com alguns amigos meus e ver o que eles podem fazer a respeito...se você desistisse da luta é claro...*

Time Beta: Dragon Rising (Dragão Nascente)

Este é um dos times mais utilizados pela Shadaloo em missões mundo afora. Eles podem ser encontrados em vários lugares ao redor do mundo participando de torneios a mando da Shadaloo. Enquanto dentro da arena são excelentes lutadores, fora dela eles são mais letais ainda. São Street Fighter com experiência, tiveram uma vida marcada pela violência; enquanto uns tentam sair dela, outras a amam. Suas aspirações os tornaram Chefes Criminosos da Shadaloo, sempre sendo requisitados para as mais variadas missões.

Kwa-So

Kwa-So ("Mãos Rápidas") aprendeu a lutar nas ruas da China, cresceu se metendo em todo tipo de problema. Suas grandes ambições o tornavam alguém impaciente e eternamente insatisfeito com suas habilidades e com sua vida. Ele queria se tornar alguém grande, e para isso ele tinha de se fortalecer. Com esse intuito, por vezes encarou brigas onde não havia chance de vitória contra oponentes muito mais fortes que ele.

Foi então que a Shadaloo o encontrou. Eles admiraram sua força e sua ambição. Fizeram ele se convencer de que a Shadaloo poderia lhe oferecer muito mais oportunidades do que se ele trilhasse seu caminho sozinho. Sua primeira missão foi tomar conta de uma velha gangue criminosa. Hoje Kwa-So lidera uma das maiores operações de tráfico de drogas da China. Ele é membro do Conselho Regional de sua área e responde diretamente ao Lorde Asiático regularmente.

Kwa-So ama lutar, e utiliza o time Dragon Rising para praticar a sua paixão.

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

Interpretando Kwa-So Você é esperto e ambicioso. Você sabe que é capaz de derrotar a maioria dos seus oponentes, mas prefere se mostrar mais inteligente que eles. Você é tolerante quando o assunto é "negócios", mas totalmente impiedoso quando o assunto é luta.

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

Kallista

Kallista entrou no circuito Street Fighter com grandes sonhos. Ela servia de exemplo para o povo de seu país natal, a Suécia. Entretanto, em um dos torneios que participou, ela conheceu um jovem e cabeça-dura, Zangief. Ao fim do primeiro round, Kallista já tinha visto o melhor que o poderoso Russo podia fazer e ainda estava em pé, era seu dia de sorte. No segundo round, entretanto, foi um pouco diferente.

Nome: Kwa-So **Estilo:** Kung Fu **Chefe:** Elias Synn

Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra	3
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	Glória	5
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	4

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●●○	Liderança	●●●●○
Arena	●●●○○	Mistérios	●●●○○
Luta às Cegas	●●●○○	Furtividade	●●●○○
Perspicácia	●●●●○	Manha	●●●○○
Interrogação	●●○○○	Lábia	●●●○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●●●○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●●●○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	7	7	3
Strong	5	9	3
Fierce	4	11	2
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	9	0	0
Movimento	8	0	7
Hundred Hand Slap	3	8	1
Rekka Ken	Esp.	Esp.	Esp.
Monkey Grab Punch	3	9	3
Deflecting Punch	7	8	0
Jump	8	0	3

Combo: Deflecting Punch para Hundred Hand Slap (Dizzy)

Um Zangief furioso começou a rodopiar rapidamente com os braços esticados em um brutal Spinning Clothesline, Kallista foi pega em cheio e foi sendo levada arena afora, sendo acertada inúmeras vezes na cabeça, sofrendo múltiplas fraturas no lado esquerdo do rosto. Ela não encontrava-se em condições de lutar um terceiro round e Zangief já tinha sido declarado o vencedor. Naquele dia Zangief aprendeu que devia controlar seu temperamento para evitar mortes nos ringues, Kallista por outro lado, aprendeu o significado da palavra vingança.

Ela levou seis meses para se recuperar do combate. Entretanto seus ossos do rosto ficaram deformados e nenhuma cirurgia plástica conseguiu recuperar suas feições no lado esquerdo da face. Furiosa com Zangief, ela jurou que teria sua vingança. Não demorou muito para Elias Synn contatá-la, lhe dando a oportunidade de entrar para seu time. Ela prontamente aceitou.

Já faz cinco anos agora, desde que ela ganhou a reputação da lutadora mais impiedosa de sua divisão. Seus rivais a chamam de "Rainha do Gelo" pela sua frieza e pelo fato de nunca oferecer rendição aos seus oponentes, mesmo quando caídos. Ela nunca mais encontrou Zangief nas arenas; entretanto ela fará o possível e o impossível para fazer da sua vida um inferno.

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.

Interpretando Kallista: Você sente muito prazer em fazer as outras pessoas sofrerem e tenta ao máximo satisfazer esse seu vício. Você odeia Zangief com todas suas forças pelo que ele fez você sofrer, e irá se opor a tudo e a todos que possuírem alguma ligação com ele.

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

Nome: Kallista **Estilo:** Forças Especiais **Chefe:** Elias Synn

Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Honra	1
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	6
Vigor	●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	3

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●○○	Intimidação	●●○○○
Arena	●●○○○	Mistérios	●●●○○
Computador	●●○○○	Furtividade	●●●○○
Perspicácia	●○○○○	Estilos	●●○○○
Interrogação	●●●●○	Recursos	●●●●○

Combos

Backflip Kick para Ice Blast (Dizzy)

Short para Handstand Kick

Chi ●●●●●●●●●○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●●○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	6	3	2
Strong	4	5	2
Fierce	3	7	1
Chute: Short	5	6	2
Forward	4	8	1
Roundhouse	2	10	1
Apresamento	4	5	1
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	5
Ice Blast	2	6	0
Backflip Kick	4	8	2
Flying Knee Thrust	5	8	3
Foot Sweep	2	9	0
Handstand Kick	3	10	0
Thigh Press	3	10	1
Jump	7	0	2

Drake

Há rumores de que Gouken não é o único mestre do Karatê Shotokan. Se isto for verdade, é bem possível que isto ajude a explicar a existência de Drake e de outros lutadores como ele. Drake segue em frente aprendendo tudo sobre o Karatê Shotokan, percebe-se que ele possui um bom professor, assim como Ken e Ryu riveram. Com um pouco mais de experiência, Drake já poderia ser considerado um oponente à altura destes dois Guerreiros Mundiais.

Drake apareceu no circuito de lutas a cerca de três anos atrás. Apesar de isto ser não-convencional, Drake sempre optou pela carreira solo, até o último ano, quando ele finalmente ingressou para um time da Shadaloo. Ninguém sabe porque ele entrou para a Shadaloo, e Drake nunca fala a respeito. A única pessoa que tentou forçá-lo a responder sobre isso ainda se encontra em um hospital.

Na verdade Drake é primo de Ken. Ele aprendeu a maior parte do que sabe com o próprio Ken. A intenção inicial de Drake era entrar no circuito Street Fighter e fazer sua reputação assim como Ken fez. Entretanto, desde que sua esposa encontra-se em "férias forçadas" em Mri Ganka, Drake não tem escolha senão obedecer as ordens da Shadaloo.

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

Interpretando Drake: Você é um sujeito brabo, irritado e pronta pra briga. Se qualquer um lhe tira do sério, você parte pra cima dele para chutar sua bunda! Desde que sua esposa foi aprisionada na fortaleza de Bison, você tem se tornado auto-punitivo, no sentido que não se importa mais com sua segurança, você honestamente não acredita que exista um futuro melhor para você ou sua esposa.

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

Corona

Corona não é uma típica Ninja Espanhola. Ela também não é uma típica estudante de intercâmbio de 22 anos, e ela também está longe de ser apenas uma típica assassina de políticos. A única coisa que Corona tem em comum com o estilo de seu mentor é sua radiante beleza. Corona conseguiu ser treinada no estilo de Vega graças à sua mãe, que era uma das serventes dele. Corona nunca pretendeu ser uma boa lutadora, mas ao longo dos anos sendo criado junto á lutadores e estudando na escola de Vega, foi apenas questão de tempo para ela desenvolver todo seu talento. Após um longo dia de treinamento, ela e alguns estudantes estavam praticando uns contras os outros e apesar de sua pouca instrução para o combate, Corona conseguiu derrotar todos seus oponentes, impressionando a todos, inclusive a Vega que assistia aos combates. Quando Corona derrotou o melhor estudante de Vega, o próprio Vega se viu obrigado a treinar aquela garota-prodígio pessoalmente a partir da outra manhã.

Agora Corona viaja ao redor do mundo executando missões para a Shadaloo. Mais recentemente, foi vista atuando como conselheira e Chefe do Crime em Washington D.C. Algumas especulações sugerem que ela tenha matado o antigo conselheiro a mando de Vega para aumentar 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

Nome: Drake **Estilo:** Karatê Shotokan **Chefe:** Elias Synn

Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○	Honra	1
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	6
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	3

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●●○	Investigação	●●○○○
Arena	●●●●○	Liderança	●●○○○
Luta às Cegas	●●●○○	Segurança	●●○○○
Perspicácia	●●○○○	Manha	●●●○○
Intimidação	●●●○○	Aliado (Ken)	●●●●○

Combos

Backflip para Foot Sweep para Dragon Punch (Dizzy)

Manobras que Faltaram: Jump (7, 0, 3) e Backflip (7, 0, 5)

Chi ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●●●○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	6	7	3
Strong	4	9	3
Fierce	3	11	2
Chute: Short	5	8	3
Forward	4	10	2
Roundhouse	2	12	2
Apresamento	4	5	1
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	6
Power Uppercut	3	11	1
Dragon Punch	4	14	1
Throw	2	7	1
Double Dread Kick	2	9/12	4
Foot Sweep	2	11	1
Hurricane Kick	4	7	2

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.

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

Lema: *Eu honestamente não tenho idéia 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!*

Elias Synn

Elias está envolvido com a Shadaloo desde o seu início. Elias é um dos poucos indivíduos que concentrou todo o seu trabalho dentro do circuito Street Fighter em apenas uma região, gerando grande poder e influência nela. Elias é Conselheiro na região da América do Norte, embora costume viajar mundo afora.

Ele não é apenas um empresário. Inicialmente um Teão (membro da religião de Aka Zahn) criado em Mri Ganka, ele desenvolveu algumas habilidades psíquicas do Ler Drit. Graças a essas habilidades, Elias é considerado o melhor recrutador de talentos Street Fighter da Shadaloo. Ele calmamente analisa lutadores que se destacam dos demais antes de se aproximar e convidá-lo a ingressar em seus times. Quando ele fala, a oferta sempre parece impossível de recusar.

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

Nome: Corona **Estilo:** Ninjitsu Espanhol **Chefe:** Elias Synn

Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	3
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Glória	5
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	Posto	3

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●○○	Segurança	●●●○○
Luta às Cegas	●●●○○	Furtividade	●●●●○
Perspicácia	●●●○○	Estilos	●●○○○
Interrogação	●●○○○	Lábia	●●●○○
Investigação	●●○○○	Sobrevivência	●●○○○

Combos

Wall Spring para Jump+Roundhouse para Hair Throw (Dizzy)

Manobras que Faltaram: Jump (7, 0, 4)

Chi ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●●●○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	6	5	4
Strong	4	7	4
Fierce	3	9	3
Chute: Short	5	6	4
Forward	4	8	3
Roundhouse	2	10	3
Apresamento	4	7	1
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	7
Spinning Back Fist	3	8	5
Backflip Kick	4	8	2
Back Roll Throw	3	11	1
Hair Throw	2	12	2
Backflip	7	0	6
Wall Spring	6	0	4/6

Interpretando Elias: você 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. Você adora oferecer seus favores, mais que isso, você adora pedir outros favores em troca.

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...*

Theões

A recém fundada Ordem da Unidade Celestial de Bison se tornou o lar de diversos indivíduos que não são fortes o bastante para agüentar o rígido treinamento do Ler Drit. Apesar de achá-los patéticos, Bison permitiu que vivessem em sua ilha, somente aprendendo a faceta psíquica do Ler Drit, sem o treinamento de combate. Este homens e mulheres chamam-se de Theões, o nível mais baixo na hierarquia da Ordem da Unidade Celestials.

Sob a direção do Arquitheão Aka Zahn, os Theões viajam mundo afora estabelecendo cultos e acumulando seguidores. Os Theões possuem um grande senso de dever para com sua Ordem e farão de tudo para aumentar sua influência pelo mundo, nem que pra isso tenham de fazer lavagem cerebral nas pessoas ou até mesmo raptá-las. Theões são muito bons no que fazem, utilizando seus poderes psíquicos para alterar as percepções e dobrar a vontade de suas vítimas, tornando-as seguidoras da ordem. Mais de um Street Fighter incauto já virou um zumbi assassino sob as ordens da Unidade Celestial.

Ao lado destes cultistas, são comumente vistos os Revenants, que agem como "seguranças" ou "guarda-costas" para os Theões e seus templos; evitando qualquer tipo de confusão

Nome: Elias Synn **Estilo:** Ler Drit **Chefe:** Shadaloo

Força	●●●○○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra	-
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	-
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●○○	Contatos	●●●●●
Perspicácia	●●●○○	Apoio	●●●●●
Interrogação	●●●○○	Staff	●●●●○
Investigação	●●○○○		○○○○○
Liderança	●●○○○		○○○○○
Lábia	●●○○○		○○○○○
Estilos	●●●●○		○○○○○
Segurança	●●●○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Chi ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	6	5	3
Strong	4	7	3
Fierce	3	9	2
Chute: Short	5	5	3
Forward	4	7	2
Roundhouse	2	9	2
Apresamento	4	4	1
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	6
Ducking Fierce	3	10	0
Suplex	4	6	1
Jump	7	0	3
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Cobra Charm	3	0	2
Telephaty	-	-	-

Combo: Ducking Fierce para Suplex para Cobra Charm

que atrapalhe os planos da Ordem.

Aparência: Theões são normalmente encontrados vestindo um tradicional robe negro que significa seu status. Muitos carregam um cajado para ajudá-lo em suas caminhadas, por que a maioria dos Theões tem algum defeito físico ou injúria resultante de seu treinamento em Ler Drit. Um Theão pode ser encontrado usando um pequeno fragmento de meteoro preso em uma corrente no pescoço, como um colar; suspeita-se que estes fragmentos lhe concedem poderes especiais.

Interpretando um Theão: Você faz tudo para o bem da Ordem, e o faz muito bem. A Ordem deve crescer, todos devem crer em seus preceitos, seja por bem ou seja por mal. As tarefas que você executa servem para um bem maior do que os meros interesses dos mortais; rumo à Nova Era.

Colar de Meteoro: O colar dos Theões são feitos com um fragmento do mesmo meteoro místico que conferiu os poderes à Bison e funcionam como um reservatório de Chi, com uma capacidade de 2Chi por dia (os Theões podem "sugar" estes pontos de Chi para si mesmos). A capacidade máxima do meteoro é somente 2 Chi (não pode ficar vários dias sem usar e depois querer usar mais de 2Chi). Alguns fragmentos maiores, como o que Aka Zahn carrega no pescoço fornecem mais de 2 Chi, mas estes fragmentos são muito raros.

Entretanto, alguém que use o Chi do fragmento, passará a ter as energias maléficas do meteoro percorrendo por seu corpo. O utilizador do colar perde um ponto temporário em Honra para cada ponto de Chi que "sugar" do fragmento. Se o usuário perder todos seus pontos temporários de Honra, ele perderá automaticamente um ponto permanente de Honra e ganhará em troca dez pontos temporários (que serão consumidos um a um cada vez que for utilizado o fragmento). Se um personagem ficar sem nenhum ponto temporário e sem nenhum ponto permanente de Honra, o personagem deixa de ser um personagem e vira um NPC, pois se tornou um vilão desonrado e com a alma controlada pelo fragmento.

Lema: *Venham pecadores! Expurguem tudo o que há de ruim em suas almas e suas mentes! O Paraíso espera por vocês! Juntem-se a mim em uma Nova Era para a humanidade!*

Nome: Theão **Estilo:** Ler Drit **Chefe:** Aka Zahn

Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	-
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	-
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Cajado Jab	4	5	2
Cajado Strong	2	7	2
Cajado Fierce	1	9	1

Chi

●●●●●●○○○○
□□□□□ □□□□□

Força de Vontade

●●●●○○○○○○
□□□□□ □□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

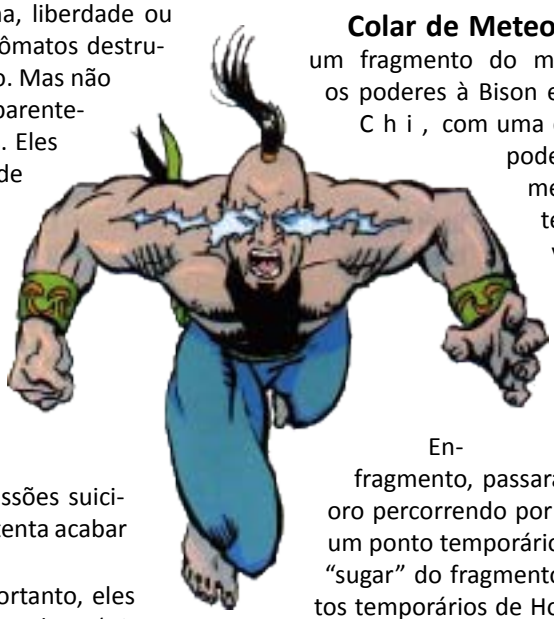
Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	4	3	1
Strong	2	5	1
Fierce	1	7	-
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	2	3	1
Bloqueio	6	-	0
Movimento	5	0	4
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Telephaty	Esp.	Esp.	Esp.
Psychic Vise	3	8	-
Mind Reading	Esp.	Esp.	Esp.

Revenants

Todos os servos da Shadaloo temem os Revenants instintivamente, e qualquer guerreiro que conheça um deles passará a fazer o mesmo. Os Revenants são assassinos de olhos azuis que atacam à noite, eles não sabem o que é o medo e muito menos o que é piedade. Eles são menos que humanos, eles são guerreiros de mente vazia e sem alma, que falharam em dominar os segredos do Ler Drit.

Os Revenants são estudantes que tiveram seu intelecto completamente destruído pelo brutal programa de treinamento do Ler Drit. Eles não possuem vontade própria, apenas seguem as ordens de Bison. A maioria dos estudantes que tentam dominar o Ler Drit tornam-se um destes monstros vazios. Eles não possuem alma, liberdade ou sentimento. Ao invés disso, são autômatos destruidores que carregam a morte consigo. Mas não cometa erros, os Revenants são aparentemente idênticos às pessoas normais. Eles podem ter vidas normais dentro de uma sociedade o bastante para que não levantem suspeitas. Eles vivem para acatar as ordens de Bison ou morrer tentando.



O próprio Bison cuida para que o lado humano destes guerreiros não volte à tona. Para ele, eles já deveriam estar mortos- seus corpos não serviram para o propósito que Bison queria. Ele os usa em missões suicidas e por vezes os emprega quando tenta acabar com os planos de seus oponentes.

Revenants não sentem dor, e portanto, eles não podem ser atordoados em um combate (Dizzy). Eles também são imunes aos efeitos da maioria dos poderes baseados na mente, como Telepathy (Telepatia), o Cobra Charm e o Mind Reading (Leitura de Mentes). Somente Bison e os Theões do culto de Bison podem comandar eles, e os Revenants morrerão para cumprir suas ordens.

Revenants possuem capacidades marciais assim como quaçquer lutador. Entretanto, diferente dos Street Fighters vivos, quando um Revenant perde toda sua Saúde, seu corpo finalmente "quebra" e morre; não existe "desmaio" para um Revenant. Quando isto ocorre, geralmente o corpo explode em fumaça ou vira uma marca de pó negro no chão (no formato do corpo) com restos de um esqueleto.

Uma vez que um lutador se torna um Revenant, desconhece-se uma forma de restaurar a vida normal desta vítima.

Aparência: Revenants podem ser de qualquer forma ou tamanho. Entretanto todos possuem olhos azuis glaciais, que irrompem em chamas de energia quando estão em ação intensa (lutando, por exemplo).

Interpretando um Revenant: Você é uma máquina sem alma desprovida de sentir emoções, medo ou prazer. Você continua inteligente, mas ter idéias originais lhe toma muito tempo, por isso é muito mais fácil simplesmente seguir as ordens de seus mestres (Bison ou os Theões).

Colar de Meteoro: O colar dos Theões são feitos com um fragmento do mesmo meteoro místico que conferiu os poderes à Bison e funcionam como um reservatório de Chi, com uma capacidade de 2Chi por dia (os Theões podem "sugar" estes pontos de Chi para si mesmos). A capacidade máxima do meteoro é somente 2 Chi (não pode ficar vários dias sem usar e depois querer usar mais de 2Chi). Alguns fragmentos maiores, como o que Aka Zahn carrega no pescoço fornecem mais de 2 Chi, mas estes fragmentos são muito raros.

Entretanto, alguém que use o Chi do fragmento, passará a ter as energias maléficas do meteoro percorrendo por seu corpo. O utilizador do colar perde um ponto temporário em Honra para cada ponto de Chi que "sugar" do fragmento. Se o usuário perder todos seus pontos temporários de Honra, ele perderá automaticamente um ponto permanente de Honra e ganhará em troca dez pontos temporários (que serão consumidos um a um cada vez que for utilizado o fragmento). Se um personagem ficar sem nenhum ponto temporário e sem nenhum ponto permanente de Honra, o personagem deixa de ser um personagem e vira um NPC, pois se tornou um vilão desonrado e com a alma controlada pelo fragmento.

Lema: *Você morrerá por que Lorde Bison assim o quer.*

Nome: Revenant **Estilo:** Ler Drit **Chefe:** M. Bison

Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○	Honra	-
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	-
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	-

Manobras Especiais

	Vel.	Dano	Mov.
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.
Psychic Rage	Esp.	Esp.	Esp.
Jump	6	0	2
Throw	1	7	1

Chi
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras Básicas

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	5	2
Strong	3	7	2
Fierce	2	9	1
Chute: Short	4	5	2
Forward	3	7	1
Roundhouse	1	9	1
Apresamento	3	5	1
Bloqueio	7	-	0
Movimento	6	0	5

1	Templo das Trevas	10	Antena de Satélite	19	Ordem da Unidade Celeste
2	Lança-foguetes	11	Templo da Dor	20	Bungee Jump
3	Estátua Dourada	12	Monte Bison	21	Cassino de Balrog
4	Mural dos Deuses	13	Rosa Mutante	22	Estádio da N.O.M
5	Templo da Ciência	14	Reator Nuclear	23	1º Andar
6	1º Andar	15	Sala do Conselho	24	2º Andar
7	2º Andar	16	Laboratório Espacial	25	3º Andar
8	3º Andar	17	Piscina Olímpica	26	4º Andar
9	4º Andar	18	Caverna dos Hovercrafts	27	5º Andar
				28	O Ultratrem

Capítulo 4: MRIGANKA!

Fortaleza do Medo

Fora da costa Tailandesa, está um ministério de terror. Numa ilha de homens, máquinas e loucura, uma fortaleza reside. Aqui é onde o crime mora, como a parte podre da fruta em um mundo cheio de corrupção. A simples menção da ilha já causa terror no coração de quem a conheceu e sobreviveu. Seu nome é Mriganka.

Bem abaixo do nível do solo, abaixo da terrível arquitetura está Bison, tramando planos para conquistar o mundo. A partir daqui, os tentáculos da monstruosidade criminal do Lorde da Shadaloo alcançam suas conquistas. Governantes do mundo têm pouca força contra a Shadaloo, ou estranhamente não querem lutar contra ela.

Street Fighters, no entanto, não tem estômago para agüentar tanta injustiça. Providências devem ser tomadas! Eles atravessam selvas enormes da ilha principal! Eles nadam entre águas cheias de tubarões! Arriscam suas vidas e muitas almas para acabar com a maior organização criminosa do mundo!

Como Usar Este Capítulo

Ok, então seus jogadores viajaram ao redor do mundo e frustraram os planos de diversas frentes de batalha da Shadaloo. Eles querem acabar com a fonte do império maligno de Bison; eles acham que estão preparados para invadir Mriganka.

Este capítulo irá mostrar o que seus jogadores podem encontrar na ilha maligna de Mriganka. Dentro do possível, foi des crito cada detalhe da imensa ilha-fortaleza, lhe dá alguns mapas básicos e layouts de Mriganka e a maior parte dos detalhes das defesas e segurança da ilha que um homem louco chama de lar.

Tudo que você precisa para rolar crônicas de Street fighter em Mriganka estão aqui. As missões podem ocorrer em inúmeros locais da ilha e algumas idéias de aventuras são dadas no capítulo 5. Use as informações deste livro como um guia para suas aventuras, mas sinta-se livre para trocar qualquer personagem da ilha ou mecher na ilha de acordo com as necessidades de sua aventura em particular. Bison está constantemente mexendo na arquitetura da ilha e aumentando suas defesas, então personagens podem encontrar a ilha diferente caso a visitem mais de uma vez.

O Golfo da Tailândia fica entre o Camboja e a Tailândia, em meio ao exótico mundo do Sudeste Asiático. Flutuando em meio ao oceano, pode-se ver Bangkok ao norte e fazer negociações em Cingapura, que fica longe ao sul. Além disso, no leste você pode explorar as selvas místicas Cambojanas.

A costa leste da Tailândia é composta por densas selvas. No seu mundo, o mundo real, você irá encontrar hospitalidade e belas paisagens aqui. Mas este não é o seu mundo- este é o mundo dos Street Fighters. E aqui, toda a beleza da paisagem contrasta com a corrupção e o medo imposto pela Shadaloo. Aproxime-se da selva de Mriganka que pulsa em pura maldade, afastando todos da costa leste da Tailândia. Energia esta vinda do interior da ilha que ninguém ousa entrar.

Esplendor das Terras de Mriganka

Bem Vindo À Selva

Antes de você invadir Mriganka, você deve considerar que terá de sobreviver e atravessar com relativa segurança as terras que antecedem a costa mais próxima da ilha. Alguns heróis que examinam a ilha à distância por vezes pensam que é fácil atravessar as defesas da ilha. Poucos heróis conhecem verdadeiras táticas de como invadi-la. De acordo com a revista Real-Heroes!, três exploradores atualmente conseguiram voltar da selva Mrigankalesa, e nenhum quis se pronunciar a respeito por causa do trauma que sofreram na viagem.

Nas terras, a selva é extremamente quente e úmida. Viajantes verão plantas ricas em nutrientes que abrem suas folhas para aproveitar o calor do sol; enquanto que pássaros silvestres entoam seus cantos tranquilamente. Tudo isso faz com que você esqueça o terror que estão indo enfrentar, a não ser pelas tarântulas que volta e meia andam nos seus pés à procura de alimento.

A selva parece calma, mas somente um louco gostaria da sensação de estar próximo à Mriganka. A despeito disso, aqui vive uma tribo de homens...se é que eles podem ser chamados assim. Boatos são ouvidos pelo continente a respeito dos selvagens que vivem na selva Mrigankalesa, longe de tudo e de todos, perto do inferno.

Selvagens Mrigankaleses

Esta floresta primitiva já foi lar de uma sociedade de nobres homens. Aqui, nas selvas de Mriganka, os selvagens aguardam. Eles tem preservado seu jeito pacífico de vida durante milênios. Mas agora eles são pouco mais do que bestas selvagens- animais treinados para servir á Shadaloo. Eles já foram nativos civilizados e altamente inteligentes, mas o Canhão Mental (veja abaixo) corrompeu suas mentes e domou sua vontade.

Qualquer um que viaje através destas selvas irá se confrontar com um selvagem. Eles são poderosos e não serão enganados facilmente. Os selvagens são hostis com estrangeiros e irão tentar capturar qualquer viajante para sacrificá-lo em homenagem ao vulcão gigante que existe próximo dali.

Cada selvagem recebe uma lança cerimonial depois do Rito de Passagem. Guerreiros extremamente bravos recebem o direito de portar uma funda e algumas "pedras de luz" (flashrock no original) para usar com ela.

Pedra de Luz (flashrock): podem ser arremessadas até 5 hexes. Este mineral extremamente instável é encontrado nas minas de Mriganka. Se a Pedra de Luz acertar um humano em alta velocidade, irá explodir.

Nome: Selvagem Mrigankalês **Estilo:** Luta Tribal **Chefe:** M. Bison

Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○	Honra	-
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	-
Vigor	●●●○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Sobrevivência	●●●●○		○○○○○
Rastreamento	●●●○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Lança	3	8	4
Funda	3	3	0
Pedra de Luz	1	8	1

Chi

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	4	3
Strong	3	6	3
Fierce	2	8	2
Chute: Short	4	5	3
Forward	3	7	2
Roundhouse	1	9	2
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	-	-	-
Movimento	6	0	6

O Vulcão Artificial

Um vulcão artificial pode ser encontrado nas selvas de Mriganka, localizado na parte mais próxima à costa perto da ilha. Abaixo do vulcão existe um imenso armazém onde os contrabandos oriundos das expedições da Shadaloo são guardados e organizados antes de serem distribuídos pelo mundo.

O vulcão também serve de entrada para uma cidade subterrânea existente abaixo da ilha fortaleza. Um grande túnel abaixo do oceano, conduz da costa de Mriganka (junto à selva) até a entrada da cidade subterrânea, na ilha de Mriganka.

O vulcão foi construído com extrema perfeição, mesmo exploradores com pontos em Sobrevivência demorariam muitas horas para escalá-lo até o topo. Entretanto, algumas metralhadoras foram acopladas à borda do vulcão em pontos estratégicos de modo que fiquem camufladas e evitem a aproximação de visitantes indesejáveis. Isto também evita que os próprios selvagens se aproximem demais.

Entrando no Armazém: O modo de acesso utilizado pela Shadaloo para descarregar seu contrabando no armazém é através da "cratera" do vulcão, tendo de pousar dentro dela com helicópteros ou "hoverjets" (veículos que conseguem descer e subir na vertical) na área de pouso presente no interior da cratera. Para não atrair a atenção, o vulcão expele uma espécie de fumaça que faz com que pareça que ele está em atividade, aumentando assim a qualidade do seu disfarce.

Armazém: um enorme armazém está localizado no subterrâneo da costa de Mriganka. Quando selvagens sem cérebro chegam até aqui sem serem convidados, são duramente recebidos pelos diretores do armazém, conhecidos como "Warehouse Warriors" (Guerreiros do Armazém), que não pegam leve com intrusos.

Um túnel se estende do armazém do continente até o armazém no 7º andar do subsolo abaixo da ilha de Mriganka. Ele continua através da ilha até um terceiro armazém abaixo de uma baía submarina cheia de ancoradouros. As Warehouse Warriors comumente praticam suas habilidades de condutores de empilhadeiras fazendo "rachas" nestes túneis. Existem câmeras por toda a extensão do corredor, e a partir do que elas mostrarem aos soldados da segurança do armazém, armas escondidas nas paredes serão disparadas. Apesar do perigo que isto representa, os Warehouse Warriors adorariam poder testar suas habilidades de pilotos de empilhadeiras contra os invasores nestes túneis, ainda mais com seus oponentes tendo de desviar dos tiros lançados pelas armas nas paredes...

Warehouse Warriors: três mulheres (sim, mulheres) mortais supervisionam o armazém. Tome cuidado. Elas não demonstram piedade quando esmagam seus oponentes. Becca está armada com um facão, Dione carrega uma arma atordoante e Laverne somente coordena o tráfego de cargas e veículos com sua incomum voz grave.

Use as estatísticas dadas aos "Guerreiros" no Apêndice Dois do Livro Básico de Street Fighter. Cada Warehouse Warrior possui uma Habilidade adicional: Condução (Empilhadeiras) 5.

Empilhadeiras: uma empilhadeira pode se mover até 8 hexágonos por turno. Girar uma empilhadeira pode ser muito difícil. Fazer uma curva de 30º com a empilhadeira (1 hexe para o lado) requer um teste de Destreza + Condução e um sucesso; uma curva de 2 hexes requer dois sucessos; 3 hexes requerem três sucessos. Uma empilhadeira que bata em alguém ou na parede irá causar dois dados de dano para cada hexe que se movimentou em linha reta antes de acertar o alvo, até um máximo de 16 dados de dano (velocidade máxima). Caso o condutor acerte uma parede ou faça a empilhadeira capotar, irá sofrer ele próprio este dano e a parede também (ou chão); caso bata em um pedestre, irá causar este dano somente ao pedestre.

Aproximando-se da Ilha

O que acontece se os Street Fighters conseguirem atravessar a floresta? A ilha possui muitas defesas contra invasores aéreos ou aquáticos.

Ataque Aéreo

O que acontece se os heróis tentarem se aproximar da ilha rapidamente pelo ar? Este tipo de tática provavelmente é a mais perigosa de todas. Antes de seu avião se aproximar da ilha, radares podem detectar seu veículo e enviar mísseis para derrubá-lo (veja abaixo). Esquivar-se dos mísseis enquanto pilota um avião requer um teste resistido entre a Destreza + Condução (Pilotagem) do piloto contra o lança-foguetes automático que possui 7 dados de habilidade. Os lança-foguetes sempre apontam seus mísseis de modo que derrubem os aviões invasores em pleno oceano e não na ilha.

Armamento Aquático

Para evitar que qualquer um tente se aproximar através da superfície da água, um esquadrão de hovercrafts estão esperando na costa leste da ilha. Qualquer viajante em uma lancha terá de rolar destreza + Condução para escapar deles. Qualquer veículo mais lento que uma lancha (como um bote) não será capaz de escapar dos hovercrafts.

Nadando, por mais estranho que pareça, é seguro, porém estafante. Esta tarefa requer três sucessos em um teste de Vigor + Esportes para chegar até a ilha. Qualquer falha resulta nas ameaças descritas na seção abaixo.

Vigilância Abaixo D'água

Equipamentos de mergulho são outra opção. Isto requer perícia, vigor e furtividade para chegar de forma segura até a ilha. Entretanto há muitos perigos. "Homens-rã" (soldados submarinos) munidos de armas submarinas (como arpões) patrulham a ilha regularmente, podendo cobrir toda a extensão da costa rapidamente através de cilindros propulsores acoplados em suas costas. Personagens que consigam passar despercebidos por estas patrulhas submarinas podem entrar na ilha-fortaleza através do cais submarino existente num dos armazéns.

Homens-Rã

Não, este caras não são nenhum tipo de mutante feito o Blanka. Eles somente utilizam equipamento de mergulho profissional, nadam rapidamente, capturam intrusos e ocasionalmente aparecem na superfície. Use as estatísticas para Valentões da página 170 do **Livro Básico** de **Street Fighter.**

Manobras Especiais:

Scuba Slash – Esta manobra possui o mesmo efeito de um corte realizado com uma faca, mas é utilizado por um lutador que possua um equipamento de mergulho como os Homens-rã. O dano é testado contra a Destreza do oponente ao invés do Vigor. Se conseguir sucesso no ataque, o atacante pode derrubar seu oponente em um teste resistido contra a Destreza do oponente (Dess VS Des). Se ele obtiver sucesso, o cilindro de propulsão do oponente estará arruinado ou qualquer outro equipamento utilizado para mergulho.

Harpoon (Arpão) – esta arma funciona exatamente como uma lança, mas somente pode ser disparada através da arma carregada pelos Homens-rã.

O Mapa Mestre

O que você pôde ver no início deste capítulo representa os locais existentes em cima e abaixo da superfície de Mriganka. Lembre-se que quando você está usando um mapa, ele deve servir para lhe ajudar a narrar uma história. Ele funciona apenas como uma lista dos possíveis locais que os personagens podem visitar, tente esboçar cada aposento a ser visitado em separado, pois o mapa apresentado é genérico e sucinto.

O mapa de Mrigaka é para uso exclusivo do Narrador. Personagens podem obter um mapa da superfície da ilha através da Interpol, que conseguiu-o graças ao sacrifício de um de seus agentes infiltrados na organização. O mapa é rústico e simplificado, mas mostra as principais edificações na superfície da ilha e dá alguma idéia do que acontece abaixo.

A Colméia na Superfície

Locais

Abaixo estão descritas a maior parte das áreas que se encontram na superfície da ilha **[1]**. Independente do dia, a ilha está sempre repleta de guardas e cientistas. Utilize as estatísticas dos soldados presentes no Apêndice Dois do Livro Básico de Street Fighter para os soldados comuns e seguranças que sempre acompanham os cientistas. Ocasionalmente, Revenants, Theões ou o próprio Bison podem ser vistos andando pela ilha.

1.Templo das Trevas

Um grupo de monges corruptos da Ordem da Escuridão Perpétua vive acima do chão sobre um grande templo arquitetado em cima de um pilar fino. Eles são mestres da transformação do Chi em força negativa, utilizando-o com propósitos criminosos. Bison costumava visitar periodicamente o templo para iluminação espiritual e roubar poderes para si mesmo. Entretanto, após desenvolver seus próprios poderes psíquicos, ele vem visitando cada vez menos o templo.

Esses monges são os indivíduos que incitaram Bison a descobrir a ilha, e principalmente, o meteoro. Embora Bison ache que seus serviços não são mais importantes para seus planos religiosos, ele utiliza este templo aéreo para meditação e para desenvolver seus poderes. Existem apenas 8 monges restantes da ordem, e Bison aparentemente não tem planos em ajudar a sua organização a crescer.

Foi desta ordem de monges que surgiu o poderoso monge da Ordem da Unidade Celestial. O líder da Ordem Celestial, Aka Zahn, era apenas um monge da Ordem da Escuridão Perpétua até traí-la, e convencer Bison que sua nova religião concederia mais poder e influência no mundo. Enquanto esses monges se manterem leais e nunca agirem contra os propósitos de Bison, ele os deixará onde estão.

Combate Submarino

Lutar embaixo d'água não é fácil. Há uma resistência considerável quando estamos querendo nos mover sob a água- a menos que se tenha o equipamento certo. Todos os personagens sofrem a penalidade de -1 na Velocidade e no Dano de todas suas manobras enquanto estão embaixo d'água. Adicionalmente, personagens que não estejam utilizando cilindros de propulsão (como os homens-rã utilizam) sofrem -1 de penalidade no Movimento de suas manobras.

O narrador é quem decide quais manobras funcionam embaixo d'água e quais perdem seus efeitos. Fireballs obviamente não funcionam, enquanto que golpes como o Whirlwind Kick podem apresentar efeitos inesperados.

Um personagem pode prender a respiração por um número de turnos igual seu Vigor. Ele pode permanecer trancando a respiração durante 2 turnos a mais para cada ponto de Força de Vontade gasto. Depos que toda sua força de Vontade tenha sido gasta, o personagem irá perder um Ponto de Saúde para cada turno e que não conseguir respirar.

2. Domo Lançador de Foguetes

Estes domos abrigam poderosos lançadores de foguetes que são utilizados para derrubar invasores aéreos como helicópteros do exército e jatos da Interpol. Os mísseis foram especialmente desenvolvidos pelos cientistas da Shadaloo para derrubar qualquer veículo aéreo que cruze os céus de Mriganka sem autorização.

3. Estátua Dourada

Metais preciosos foram roubados da base de um Lorde em Sri Lanka para serem usados para cobrir esta estátua gigante. A estátua de ouro é a mais alta da ilha, maior que qualquer outra em construção, menor apenas que a montanha de Bison. Esta grande estátua é usada para se observar o oceano, o céu e a ilha principal; atuando como um observatório contra intrusos. A cabeça pode girar para observar todas as águas circundantes da Shadaloo. O equipamento de defesa da ilha fica na cabeça da estátua: uma arma que mantém os nativos trancados para sempre em seu mundo próprio de selvageria: o violento Canhão Mental.

O Canhão Mental:

Um dos melhores inventos já criados para o mal é uma arma enorme de controle mental, o melhor exemplo do que a tecnologia nas mãos erradas pode fazer. Basta mirar na cabeça da pobre vítima e apertar um botão - um raio invisível irá mandá-lo para o fundo de sua mente. Infelizmente os Canhões Mentais são raríssimos e requerem energia nuclear para funcionar. É usado para bombardear a ilha principal e seus nativos.

O Canhão Mental pode acelerar ou desacelerar a atividade mental da pessoa escolhida. Entretanto o efeito dura apenas

Nome: Monge Maligno **Estilo:** Ler Drit/ Kabaddi **Chefe:** M. Bison

Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○	Honra	0
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	1
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	0

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●○○		○○○○○
Perspicácia	●●○○○		○○○○○
Mistérios	●●●●●		○○○○○
Furtividade	●●○○○		○○○○○
Lábia	●●○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Faca Jab	9	4	4
Faca Strong	7	6	4
Faca Fierce	6	8	3

Chi ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	4	4
Strong	3	6	4
Fierce	2	8	3
Chute: Short	4	5	4
Forward	3	7	3
Roundhouse	1	9	3
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	0	7
Blind	3	Esp.	Esp.
Cobra Charm	2	Esp.	3
Mind Reading	Esp.	Esp.	Esp.
Regeneration	3	Esp.	Esp.
Psychic Rage	1	Esp.	Esp.
Telephaty	Esp.	Esp.	Esp.

[1] Nota do Tradutor: no livro original, os locais possuíam uma numeração não condizente com a numeração do mapa de Mriganka visto no início deste capítulo. Durante a tradução este erro foi corrigido, porém novos surgiram. A numeração dos locais a seguir será fiel ao mapa de Mriganka, mesmo que isso ocasione em lacunas entre um número e outro. As demais locações (os números faltantes) serão discutidas posteriormente pois se encontram abaixo do solo.

[2] Nota do Tradutor: a Manobra Especial Blind que era descrita nesta seção, foi colocada junto às Novas Manobras Especiais do Capítulo anterior.

algumas horas. Porém, se aplicado numa pessoa por um longo período de tempo, o efeito torna-se permanente. Personagens atingidos pelo Canhão Mental possuem uma chance de escapar, para isto o personagem deve obter três ou mais sucessos num teste de Força de Vontade. O personagem também pode direcionar o seu Chi para o seu cérebro. Portanto, cada ponto de Chi gasto garante 1 sucesso no teste. Personagens que falharem no teste perderão 1 ponto de Inteligência temporariamente. Repetidas doses vão reduzindo os pontos de Inteligência cada vez mais, tornando o personagem cada vez mais idiota e agressivo. Quem tiver sua Inteligência reduzida a zero será incapaz de agir sozinho.

4.Mural dos Deuses

Este vasto mural se estende por toda a costa leste da ilha, contendo estátuas esculpidas na própria rocha mostrando os deuses Tailandeses, em sua maioria em posições semelhantes a Buddha; outros, no entanto, estão na posição de Siddharta Gautama antes de atingir o Nirvana. Estranhamente, existe um espaço vazio no lugar onde deveria estar a 5ª estátua, ao que parece a construção desta estátua nunca foi concluída. Ao invés de concluir sua obra, o artista parece ter se dedicado mais à construção da estátua presente na arena de Sagat nos arredores de Bangkok; tornando-a o símbolo de Sagat. Algum dia, quando Bison conseguir convencer Sagat a lutar em Mriganka, possivelmente ele escolherá os arredores do Mural dos Deuses como sua arena particular.

10.Antena de Satélite

Os analistas da Inteligência Central da Shadaloo mantém Bison informado do que acontece ao redor do mundo através desta antena de satélite gigantesca. Eles também são utilizados para monitorar alguns satélites utilizados pela Shadaloo para sabe-se lá o quê.

11.Templo da Dor

Este "templo" é o local favorito de Bison para enfrentar seus desafiantes pessoalmente, funcionando como uma de suas arenas. Quando acontecem torneios Street Fighters na ilha, os lutadores são trazidos para cá. No centro do local existe uma arena quadrada de concreto, e ao seu redor uma espécie de jardim. Para indicar o início de mais uma sangrenta luta, existe um imenso sino de ouro maciço, que soa ao início de cada round. Theões da Ordem da Unidade Celeste podem ser vistos por aqui durante os torneios rezando pelos lutadores.

Cabanas:

Atrás do Templo da Dor estão diversas cabanas, disponíveis para convidados de torneios e visitantes diversos. Quando Bison organiza algum torneio, é comum ver Theões preparando simples refeições para os visitantes da ilha nestas cabanas. As cabanas são extremamente modestas, com teto de palha e somente um pilar central de sustentação.

12.Monte Bison

Situada na ilha de Mriganka, uma montanha esculpida deixa clara a mensagem de vaidade de Bison para todo o mundo. Quatro faces estão esculpidas no lado sul da montanha: Bison, Sagat, Vega e Balrog. Os chefões da pirâmide criminal de Bison. A face de Vega na montanha é mais uma razão pela qual o ninja espanhol odeia viajar para Mriganka. Inexplicavelmente, a face de Vega na montanha é coberta por sua máscara estilosa. Apesar do desejo de anonimato, Vega detestou não ser possível ver-se sua linda face. E não é só isso: sua face é menor que a de Balrog (*'aquele grandalhão'*). Este mero detalhe na montanha de Bison faz Vega manter distância de lá.

17.Piscina Olímpica

Que tranqüilo! Perto da entrada principal de Undercity (a cidade subterrânea onde se esconde a Shadaloo) está uma gigantesca e serena piscina olímpica. Não, aqui não existem tubarões e uma cobertura de aço deslizante não irá cobrir a piscina e trancar todo mundo dentro...a cobertura de aço desliza abaixo da piscina, fazendo com que todos caiam a centenas de pés de altura caso estejam nadando bem na hora em que o Ônibus Espacial Hypertronico precisar ser lançado, pois ele está escondido abaixo da piscina, a centenas de metros.

Entrada Principal:

Este atraente conjunto de duas gigantescas portas esconde atrás de si a entrada para o primeiro nível de Undercity. Visitantes da ilha são escoltados até aqui, onde existe uma excelente cafeteria próxima à piscina.

18.Caverna dos Hovercrafts

Quatro hovercrafts estão ancorados em uma caverna próxima às docas do armazém, vigiados por seis guardas que gastam a maior parte do seu tempo monitorando os radares, jogando cartas e assistindo televisão.

19.Ordem da Unidade Celestial

Heróis invadindo a Shadaloo certamente se aturdirão ao ver a vasta catedral situada em uma base do mal. Talvez Bison tenha um coração. Talvez esta área devesse ser poupada.

Tolos! As torres da igreja são na verdade mísseis nucleares esperando para detonar um mundo de inocentes! A "igreja" é o lar do diretor da cidade principal, Aka Zahn, chefe também da Ordem da Unidade Celestial. Somente os chefões têm acesso às torres de destruição radioativa, a principal razão da existência da igreja.

A Ordem da Unidade Celestial é baseada na concepção da uniformidade e conformidade. Existe para reduzir a individualidade de cada um para um nada, e fazendo isso, drena a criatividade e vontade própria de cada um deles. Sacerdotes desta ordem são chamados de Theões, e cada um deles carrega uma argola no pescoço com um pedaço do meteorito de Bison. O fragmento do mineral aflora seus poderes das trevas e garante a Bison e Aka Zahn poder absoluto sobre eles.

Aka Zahn

Posição: Diretor da CIdade-colméia

A cidade acima do solo nunca dorme. Durante o dia, patrulhas de capangas sem cérebro rondam a ilha, cientistas monitoram dispositivos de detecção de armas entre os habitantes e os Theões conduzem suas vidas de devoção aos poderes da noite. Acima de todas estas pessoas está Aka Zahn, Arquitheão da Ordem da Unidade Celestial.

Vivendo dentro da Igreja da Unidade Celestial, ele é servido

por dúzias de Theões. Os aposentos de Aka Zahn se resumem a um quarto cheio de monitores e computadores. Para prote gê-lo, Bison mantém um grupo de soldados. Os serviços da igreja são mantidos durante o dia, e o carisma de Zahn ajuda na lavagem cerebral de seus seguidores. Theões, cientistas e capangas sem cérebro ouvem seus sermões "inspiracionais" e o obedecem.

Foi Aka Zahn quem conseguiu convencer Bison a abandonar os monges da Ordem da Perpétua Escuridão em favor de organizar uma religião mais "comercial", uma que possa dar mais poder e influência à Bison. Esta religião se tornou a Ordem da Unidade Celestial. Aka Zahn mantém uma rixa com os monges da Perpétua Escuridão que rezam pela desgraça de Aka Zahn devido à sua traição para com a ordem.

Interpretando Aka Zahn: Zahn realiza seus sermões quando não tem nada melhor para fazer, ou seja, quando não está comandando seus capangas, escravizando seus asseclas ou ordenando aos monges que lhe tragam pizza. A despeito do que prega sua religião, Zahn prefere se manter sozinho atrás de seus monitores rindo do sofrimento de seus asseclas.

Aparência: Zahn é um homem alto, com cerca de 1,95m. Ele parece estar sempre com um sorriso mordaz nos lábios e o seu cabelo foi completamente removido de sua cabeça através de um ritual com uma chama purificadora. Ele veste robes escuros com adornos dourados.

Aka Zahn também usa um colar com um fragmento de meteoro parecido com o descrito no Capítulo Três utilizado pelos Theões. Entretanto o colar de Aka Zahn é muito maior e pode armazenar 10 pontos de Chi ao invés de um.

20. Bungee Jump

Nenhuma base do mal está completa sem algum tipo de recreação. Em um penhasco na ilha de Mriganka está situado um louco ponto de Bungee Jump para os soldados passarem seu tempo livre (ou torturarem prisioneiros).

Nome: Aka Zahn **Estilo:** Ler Drit/ Kabaddi **Chefe:** M. Bison

Força	●●●○○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra	0
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●○	Glória	3
Vigor	●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Segurança	●●●○○
Perspicácia	●●●○○	Lábia	●●●●●
Intimidação	●●●●○		○○○○○
Liderança	●●●●●	Staff	●●●●●
Mistérios	●●●●○	Recursos	●●●●○

Combos

Bloqueio para Scissor Kick para Ducking Fierce (Dizzy)

Bloqueio para Cobra Charm

Outras Manobras: Mind Reading, Telephaty, Mind Control e Jump (7,0,4)

Chi

●●●●●○○○○○
□□□□□ □□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○
□□□□□ □□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●●●○○○○○
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	6	4	4
Strong	4	6	4
Fierce	3	8	3
Chute: Short	5	6	4
Forward	4	8	3
Roundhouse	2	10	3
Apresamento	4	5	1
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	7
Ducking Fierce	2	6	0
Double-Hit Kick	4	8	2
Scissor Kick	5	8	3
Cobra Charm	2	9	0
Psychic Vise	4	12	0
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.

21. Cassino de Balrog

Balrog passou a amar suas visitas à Mriganka desde que a Shadaloo financiou a construção de seu próprio Cassino na ilha. Todos os empregados do cassino são pagos diretamente em seus cartões de crédito, além de terem refeições e estadias pagas pela Shadaloo. A qualquer momento, se assim quiser, um empregado pode pedir demissão e sair da ilha numa boa, levando todo seu dinheiro consigo. Porém, mensagens subliminares na música que toca no cassino faz com que nenhum empregado até hoje tenha ido embora...além disso, a mesma música faz com que nenhum visitante do cassino resista a fazer nem que seja uma apostinha. Os lucros são divididos entre Bison e Balrog- 80 e 20%, é claro.

Elevadores:

Cada uma das estranhas cabanas posicionadas em pontos estratégicos da ilha (como o Cassino de Balrog, o Templo da Dor, etc) possuem um elevador em seu interior, que leva para o subsolo, onde fica Undercity, a cidade subterrânea da Shadaloo e onde realmente se esconde o ditador paranormal. Dentro de cada elevador também está acoplado uma metralhadora que dispara ao comando de guardas, eles monitoram a atividade dos elevadores em um ponto central da ilha. O dano das metralhadoras é de 12D e elas conseguem girar em seu eixo até 180°, não podendo acertar personagens que não estejam em seu campo de visão.

22. Estádio da Nova Ordem Mundial

O gigantesco estádio está atualmente coberto por uma porta deslizante de aço e não está aberto ao público. Uma insígnia gigantesca com o símbolo da Shadaloo (o crânio alado) ostenta o topo do estádio. Depois que Bison conquistar o mundo, ele espera convidar milhares de pessoas de todos os países do mundo para assistirem à maior competição de Guerreiros Mundiais de todos os tempos. O estádio tem capacidade para mais de 300.000 pessoas sentadas, e suas pesadas portas deslizantes garantem a segurança do local.

Undercity

A porção subterrânea de Mriganka pode ser dividida em 5 seções:

1. **O Corredor Central: Administração -** Isto inclui a Sala do Conselho (15), o Laboratório Espacial (16) e o Reator Nuclear (14).
2. **Setor Leste: Bizarrices Científicas** - Aqui é onde os malignos cientistas têm seus laboratórios.
3. **Setor Norte: Pessoal -** Centenas de pessoas passam por estes corredores todos os dias.
4. **Setor Sul: Militar -** Um exército de duzentos guerreiros treinados no Grande Dojô.
5. **Setor Oeste: Laboratórios Criminosos -** Abaixo do solo, sete andares de vilões e loucos, tentando descobrir novos meios de angariar fundos para a Shadaloo.

Você viu o mundo acima do solo, mas existem incontáveis salas na cidade subterrânea da Shadaloo, a Undercity. Muitos destes locais podem ser vistos no mapa principal.

Quatro destes setores estão conectados por um trilho de metrô único. O Ultratrem viaja em círculos, parando nas estações de trem no Norte, Leste, Oeste e Sul. O primeiro setor que nós veremos é o dos Cientistas Malignos.

Setor Leste: Laboratórios Científicos

5. Templo da Ciência

Este prédio parece com uma universidade, porém não possui janelas, pois em seu interior, estão acontecendo experimentos secretos muito importantes.

Projetos Robóticos:

Devido ao segredo em volta dos projetos destes laboratórios, estas instalações encontram-se dentro de um "bunker" acima do solo. Esta câmara de testes está atualmente sendo utilizada para construção e criação de robôs para a Shadaloo. Desde que os cientistas conseguiram captar um sinal de TV através da Antena de Satélite (10) eles ficam assistindo horas e horas de programas de ficção científica para terem idéias de novos robôs para serem construídos.

Hoje a janela entre esta sala e a Sala Treze está sendo trocada por uma televisão widescreen, Bison foi quem ordenou isto ao ver que os cientistas trabalhavam mais motivados ao permanecerem assistindo filmes sci-fi o tempo inteiro. Este é o laboratório mais vulnerável apesar da blindagem externa, pois está acima do solo. Ocasionalmente são organizadas visitas com os Lordes de Bison para eles conhecerem os trabalhos que estão sendo desenvolvidos.

Projeto de Monitoramento Mundial:

Este local também é conhecido como a Sala Treze. O imenso monitor junto à parede da sala é usado para exibir os dados vindos da Antena de Satélite (10). O monitor também pode ser dividido em milhares de telas menores para mostrarem mais de uma coisa ao mesmo tempo.

6. Primeiro Andar

Tanques de Suspensão Criogênica:

Os cientistas de Bison que trabalham neste laboratório têm a missão de preservar a vida de pessoas importantes através de tubos de congelamento. Desde que Bison se tornou paranóico com a segurança da Shadaloo, ele congelou centenas de guerreiros e ninjas de vários lugares do mundo e os colocou nestes tubos em temperaturas abaixo de zero. Ele também tem armazenados alguns cientistas muito importantes, isto para o caso dele matar alguém e ter de colocar outro no lugar.

Estação de Trem:

O Ultratrem pára aqui.

7. Segundo Andar

Experimento da Perfeição Psíquica - Lobotomatic:

Este laboratório está trabalhando somente em um novo modelo de Canhão Mental, assim como o que está acoplado no topo da Estátua Dourada (3). Os cientistas pesquisam formas mais eficientes de controle mental com menos efeitos colaterais e maior servidão. Dois cientistas trabalham neste laboratório, Bob e Zarah Hoffenstadter trabalham dia e noite em seus experimentos. Vez ou outra são necessários alguns voluntários para serem realizados testes com os protótipos.

8.Terceiro Andar

Baía de Lançamento de Submarinos:

Submarinos são lançados a partir desta baía submarina de lançamento. Faltando apenas alguns toques e detalhes, ela está quase pronta, quando estiver em completo funcionamento, submarinos chegarão e sairão por aqui. Existe um túnel que liga esta região ao armazém descrito em seções anteriores, as Warehouse Warriors costumam ajudar na descarga dos submarinos, trazendo suas empilhadeiras e subindo a preciosa carga até a superfície através dos elevadores presentes nesta área. Este é um excelente ponto de fuga no caso de uma emergência, onde facilmente os submarinos alcançam o Golfo da Tailândia e rapidamente somem de perto da ilha.

O Kraken Mutante Hiper-Inteligente:

Isto é uma das maiores provas de poder do Canhão Mental de Bison. Os cientistas de Bison encontraram esta lula gigante no oceano Tailândes, e através do Canhão Mental conseguiram domar a vontade deste animal, utilizando-o em experimentos genéticos e aperfeiçoando seu DNA.

Por fim acabaram tornando-o uma máquina de matar a serviço da Shadaloo. O Kraken tornou-se uma espécie de mascote entre os pesquisadores, e é comumente visto nadando nas águas próximas à ilha protegendo-a de invasores.

Ocasionalmente este Kraken patrulha a ilha juntamente com os Homens-rã. Nestas ocasiões, os Homens-rã utilizam um uniforme vermelho para fazer com que o Kraken consiga distinguir os soldados do que pode ser comido. O Kraken possui dez tentáculos e pode atacar até cinco oponentes de cada vez.

9.Quarto Andar

Submarinos:

Aqui estão ancorados três submarinos sob poder da Shadaloo. Dois são utilizados para transporte de carga, enquanto que o último, o menor, é utilizado para viagens pessoais de Bison.

Corredor Central

Esta área de altíssima segurança abriga três das mais importantes salas da ilha e um jardim de rosas.

Seguranças de Elite:

Para defender as áreas que necessitam maior seguranças, estes extremamente eficientes guardas irão lutar até a morte. Cada Segurança de Elite tem o poder equivalente ao de um Jonin. Veja a descrição das características de um Jonin no Apêndice Dois do Livro Básico de Street Fighter.

13.Rosa Mutante

Roseira de Vega:

Originalmente esta sala tinha sido reservado para um jardim de rosas pessoal de Vega, porém aconteceu um terrível erro que custou a vida do engenheiro quando Vega soube. Cientistas utilizaram esta sala para instalar um reator nuclear que gera a energia da ilha e principalmente para os Canhões Mentais. A radiação perto das plantas causou mutações que culminaram em monstruosidades botânicas. A mais notável destas monstruosidades é uma rosa gigante. O fato de Bison não ter escolhido outro lugar para por seu reator é outro motivo que faz com que Vega deteste visitar a ilha.

Rosa Radioativa:

Esta é uma nova e estranha planta mutante. Ela pode esmagar até três pessoas ao mesmo tempo com seus tentáculos e tem a habilidade de emitir um horripilante canto agudo. Rosas mutantes variam de 1,5m a 15m metros de diâmetro e possuem dois pontos de Saúde para cada 1,5m de diâmetro.

14.Reator Nuclear

A fonte principal de energia da base está aqui. O Gerador de Energia Nuclear é outro avanço tecnológico descoberto pelas mentes científicas que servem á Shadaloo. Se algum personagem possuir o Conhecimento Ciência (visto mais adiante) ou Computadores, ele pode desligar este imenso gerador (forçando o uso dos geradores reservas e desligando os sistemas e serviços não-vitais da ilha). Obviamente, uma falha no teste pode iniciar a destruição completa da ilha. É claro, que uma iminente explosão do reator será abortada por algum dos inúmeros cientistas capacitados que vivem na ilha, ainda assim, serve como uma excelente distração...

15.Sala do Conselho

Esta é a câmara das estrelas! Aqui os Lordes da Shadaloo reportam suas atividades à Bison, permitindo ao ditador governar o seu império criminoso mundial. Existem monitores no assento de cada Lorde, incluindo no de Bison, Sagat, Vega e Balrog permitindo a telecomunicação de qualquer um deles a qualquer momento de qualquer lugar do mundo. No teto do salão está um imenso globo giratório que apresenta informações geográficas a mando de Bison.

No centro do salão existe um brinquedinho fruto do humor negro de Bison: quando temos algum traidor na reunião, ele é posicionado no centro do salão para reportar sua falha ou traição, e ao simples apertar de um único botão, um buraco abre-se aos pés do traidor que será jogado como alimento nas águas do kraken gigante (visto anteriormente).

Nome: Kraken Gigante **Estilo:** Nenhum **Chefe:** M. Bison

Força	●●●●●●	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●○○	Honra	-
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	-
Vigor	●●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Furtividade	●●●○○		○○○○○
Sobrevivência	●●●●●		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Observações

O Kraken Gigante pode atacar oponentes a 2 hexágonos de distância.

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	11	4
Strong	3	13	4
Fierce	2	15	3
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	3	12	1
Bloqueio	-	-	-
Movimento	6	0	7

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Nome: Rosa Radioativa **Estilo:** Nenhum **Chefe:** M. Bison

Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●○○○○	Honra	-
Destreza	●○○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	-
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●○○○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Sobrevivência	●○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Manobra Especial:

Brain Mulch – a rosa mutante pode causar dano nos seus oponentes através do som produzido com a vibração de suas pétalas. Cada turno "cantando" consome 1 ponto de Chi da rosa mutante. Qualquer um que ouvir o barulho e não passar em um teste de Força de Vontade receberá o dano.

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	-	-	-
Strong	-	-	-
Fierce	-	-	-
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	1	6	1
Bloqueio	5	-	-
Movimento	-	-	-
Brain Mulch	1	3	-

Chi ●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

16. Laboratório Espacial

Além de querer conquistar o mundo, Bison também planeja conquistar o espaço. O Ônibus Espacial Hipertrônico está pronto e aguarda sua primeira viagem. Ele é, acima de tudo, mais uma rota de fuga disponível para Bison. Os atuais planos de exploração espacial incluem o lançamento de satélites com Canhões Mentais em órbita, o desenvolvimento de manobras especiais em gravidade zero e a colonização do lado escuro da Lua.

Este Laboratório Espacial está localizado a centenas de metros abaixo do nível do solo, mais especificamente abaixo da Piscina Olímpica (17) que fica próxima à entrada de Undercity.

Setor Norte Pessoal

Para muitos dos moradores de Mriganka, esta área faz suas vidas um pouco mais fáceis e mais agradáveis...obviamente se comparados às pessoas que são prisioneiras da ilha.

23. Primeiro Andar

Cantina e Centro de Doutrinação:

Um caminho existente abaixo das cabanas mostradas no mapa passam por uma porta deslizante que dão acesso á uma enorme cantina. Estas diversas salas podem alimentar centenas

de homens e ainda conta com uma excelente cafeteria, sendo um atrativo aos Street Fighters e demais visitantes da ilha, revelando o verdadeiro propósito deste ambiente como um Centro de Doutrinação: mensagens subliminares ecoam na música ambiente. Além disso, é muito fácil para Bison bloquear as saídas desta cantina e fazer com que todos inalem gases asfixiantes através dos tubos de ar que circundam as paredes.

Estação de Trem:
O Ultratrem pára aqui.

24.Segundo Andar

Barracas:
O segundo andar inteiro desta ala é dedicado às residências dos guardas, técnicos e cientistas que vivem em Undercity. As barracas são ao melhor estilo "espartano" porém completas.

25.Terceiro Andar

Centro de Treinamento:
Aqui é onde os soldados treinam em uma equipada academia. Além da academia, existem chuveiros coletivos, tatames para prática de artes marciais e salas de tiro à sua disposição.

26.Quarto Andar

Central de Dados:
Esta é uma das áreas mais confusas e desorganizadas de toda a base. Cheia de fileiras de máquinas, armários-arquivo de ferro, computadores enormes, discos rígidos e Cd-Roms descansam sobre camadas de pó e cheios de teias de aranha. Três velhos bibliotecários tomam conta deste local e tentam em vão eliminar a poeira a sua volta.

Entretanto, a importância deste setor é imensa. Esta sala possui os artefatos mais importantes da ilha: informações das atividades da Shadaloo ao redor do mundo. Se os personagens conseguirem encontrar alguma informação valiosa aqui, eles terão aventuras por mais de um ano!

27.Quinto Andar

Danceteria Radioativa:
Todo mundo precisa de um pouco de diversão, mas Bison também não deseja que seus empregados tenham vidas felizes. O reator nuclear que gera energia para a ilha encontra-se extremamente próximo à esta danceteria. Por este motivo, os visitantes da danceteria não podem ficar grandes quantidades de tempo por lá ou correm risco de vida! Medidores de radiação e uma pequena enfermaria encontram-se próximo ao estabelecimento. O clube possui uma modesta iluminação e petiscos são servidos no Buffet.

Setor Sul: Forças da Shadaloo

Existe uma grande rivalidade entre as quatro seções existentes no Setor Sul da base de Bison. Todo ano, os melhores estudantes de Vega, Balrog, Sagat e Bison conhecem o Grande Dojô. Estes quatro guerreiros, de estilos de luta diferentes, tem a honra de manter um campo de treinamento nas imediações de Mriganka.

Estação de Trem:
O Ultratrem pára aqui. Diretamente atrás da estação do ultratrem se encontra o Grande Dojô. Ele pode ser visto em uma das subidas e descidas que o Ultratrem faz para que seja

Grande Dojô

Este salão foi construído no formato de um grande hexágono. Visitantes do dojô notam que existe somente uma única entrada existente na muralha que o cerca. Logo na entrada, os visitantes devem retirar seus sapatos e vestir um robe colorido. Seguidores de um mesmo estilo utilizam robes com a mesma cor.

A parede que indica a entrada é branca. Quatro das seis paredes possuem murais com ilustrações a respeito do estilo dos chefões da Shadaloo. A parede oposta à entrada, a sexta, está adornada com uma enorme pintura do símbolo da Shadaloo: o crânio alado.

Setor Oeste: Laboratórios Criminosos

Nós não agüentamos muito tempo ao contemplarmos o gênio profundo usado para executar os crimes da Shadaloo. Nestas câmaras unidas, criam-se obras-primas distorcidas e maquiavélicas difíceis de nossos cérebros conceberem.

Primeiro Andar

Escritórios de Vendas:
Uma rede mundial de computadores torna acessível todas as transações ilegais da Shadaloo a qualquer ponto do planeta. Entrando em contato com estes escritórios, é possível solicitar espionagem industrial e lavagem de dinheiro, só para citar al guns exemplos de serviços que são magistralmente efetuados pelos milhares de grupos industriais sob domínio da Shadaloo. Encontrar uma informação útil requer sucesso em um teste de Percepção + Computador. O número de sucessos necessários dependem da informação a ser obtida (quanto mais secreta, mais difícil é achá-la).

Segundo Andar

Laboratório Químico:
No mundo dos Street Fighters, muitas drogas são criadas em laboratórios de cientistas demoníacos. Em Mriganka, mestres químicos inventam novas drogas e colocam no mercado sob o título de vitaminas, bebidas, roupas com tratamento químico especial e ainda colocam comerciais na televisão! Um plano sinistro está sendo desenvolvido, que é o de colocar aditivos químidos em um altamente conhecido cardgame, fazendo o usuário absorver a droga através da pele. Todos os químicos vestem jalecos brancos e estão sempre sendo patrulhados por guardas.

Terceiro Andar

Linha de Empacotamento:
Aqui há vários itens roubados são rotulados, cadastrados no sistema, embalados e enviados ao mercado negro para a venda em uma imensa linha de produção ilegal. Depois de grandes quantidades de mercadorias estarem prontas, elas são enviadas para o Armazém em empilhadeiras.

Quarto Andar

Escravos:
Os escravos são mantidos aqui como animais em jaulas. Eles são mantidos constantemente drogados para que não fujam ou interajam entre si.

Quinto Andar: Laboratórios Secretos

Muitos agentes da Shadaloo esperam ansiosamente pelo

Suítes Presidenciais para Pessoas Importantes:

Esta seção foi criada pois Bison usa muitos espiões, além disso, a ilha é comumente visitada pelos Lordes que vêm até ela com seus helicópteros e jatinhos pessoais. Quando estes criminosos não estão matando, espionando, extorquindo ou em reuniões do Conselho Central, eles estão relaxando aqui (ou no Sétimo Andar). Muitos usam estas dependências para guardar seus pertences enquanto visitam o Cassino de Bison. Além dos itens mostrados no tópico abaixo, as Suítes Presidenciais contam com uma incrível jacuzzi com hidromassagem, com diversas opções de sais de banho e sabonetes. Além disso, o "pacote" de estadia nas suítes presidenciais incluem uma massagem tailandesa feita por uma nativa de Mriganka (afinal estamos na Tailândia!).

Suítes Luxuosas:

Nesta parte do andar estão alojamentos confortáveis para dez a doze pessoas. São quartos confortáveis, não tanto quanto as suítes presidenciais (mas quem precisa de uma jacuzzi com hidromassagem?) mas contém o básico, como televisão, um videocassete (estamos na década passada), uma cama de casal, estante com livros e filmes e um banheiro. Belas pinturas estão dispostas nas paredes que combinam perfeitamente com a mesa de centro, que é utilizada para as refeições do agente também.

Para complementar tudo, os quartos possuem som estéreo no qual o agente pode selecionar por controle remoto o tipo de música de sua preferência (além de receber avisos de Bison). Normalmente em uma escrivaninha ao lado da cama encontra-se um computador modesto com um amigável papel de parede do mundo em chamas.

Quartos Comuns:

Estes quartos servem para abrigar criminosos menores ou que estejam apenas de passagem por Mriganka. Eles contam apenas com o básico (cama e banheiro) e são usados apenas para a entrega de documentos falsos ou "brinquedos" que serão necessários ao agente em sua missão. Para algumas idéias de "bugigangas" a serem entregues aos criminosos, consulte o Capítulo 8 do **Livro Básico** de regras.

Sala de Estar:

No meio deste andar se encontra uma confortável sala de estar, com um projetor digital utilizado para conferências ou reuniões menores (que não sejam de interesse do Conselho Central), ou para ver filmes mesmo. Grandes e macios sofás permitem cochilos dos visitantes e possuem jornais e revistas espalhados pelas almofadas.

Bar:

Espiões que não querem ficar só em seus quartos costumam visitar este exótico Bar. A gerente do clube, Mara, troca a decoração do bar de acordo com o grupo de visitantes que chegarão na próxima viagem, para fazê-los se sentirem em casa. O bar é pequeno e possui seis mesas onde é possível beber, negociar, jogar ou paquerar.

Sexto Andar

Prisão e Salas de Tortura:

Inimigos de Bison são mantidos aqui. As celas são pequenas e desconfortáveis, impedindo o descanso dos prisioneiros. Afinal, são prisões e não suítes.

Sétimo Andar

Armazém:

Itens a venda no Mercado Negro são armazenados aqui. Empilhadeiras trabalham a todo momento, descendo carregados para os níveis inferiores do subsolo. Este armazém está conectado por um longo túnel subterrâneo até o verdadeiro e grande Armazém que fica abaixo do vulcão em terra firme, nas terras de Mriganka. Um segundo túnel leva as empilhadeiras até o ancoradouro de submarinos para carregá-los. As Warehouse Warriors gostam de bater corridas neste longo túnel quando estão entediadas.

As Profundezas

Muito abaixo de Undercity, as áreas mais seguras da ilha podem ser encontradas. Ninguém conhece as plantas destas câmaras secretas, exceto Bison. Os locais descritos a seguir são apenas rumores do que pode realmente existir abaixo dos níveis mais baixos de Mriganka: As Profundezas.

Robôs de Elite

Guardas-robôs de elite patrulham os corredores e câmeras de segurança estão por todos os lados.

Manobra Especial: Electro Bolt

Este arco de eletricidade pode alcançar até cinco hexágonos de distância e ele consome um ponto de energia do robô (Chi).

Ciência

Ciência é uma nova Habilidade da classe dos Conhecimentos disponível aos personagens. Mas o que é Ciência?

É uma luz que inspira os humanos a construir um amanhã mais brilhante ou uma ferramenta de destruição que é capaz de transformar a humanidade em escravos descerebrados? Para muitos Street Fighters, Ciência é algo exotérico e que não se deve gastar muito tempo..tempo este que poderia ser melhor aproveitado treinando uns golpes!

Entretanto, alguns Street Fighters e seus aliados podem aprender este Conhecimento e usá-lo em situações em que tenham de parar um robô gigante ou descobrir a cura para aquele vírus.

0 Estudante: *Não se preocupe, ele provavelmente não irá explodir...eu acho!*

00 Universitário: *Alguns skates funcionam muito melhor com alguns foguetes químicos adaptados!*

000 Mestre: *Homens não estão preparados para realizar horríveis experimentos...a não ser eu, é claro!*

0000 Doutor: *É claro que este avião pode voar de costas! Só me dê algumas horas...*

00000 Catedrático: *Rápido meu robô gigante! Esmague-os! Esmague todos!*

Quarto de Bison

O que você acha que Bison tem em seu quarto? Ele possui um projetor digital, fotos exaltando seus maiores triunfos, um aparelho de musculação multi-uso, uma cama d'água de casal, paredes pintadas em tons escuros combinando com seu carpete, além disso o quarto possui pouca iluminação e um painel secreto utilizado para fugir (nunca foi usado). E tudo o mais que você quiser que ele tenha, afinal, isso são apenas rumores.

Reino Virtual

Bison tem sua própria sala de realidade virtual capaz de projetar imagens holográficas perfeitas, podendo alterar as percepções de profundidade do usuário. Enquanto não possui o controle do mundo, Bison cria aqui seu próprio mundo virtual megalomaníaco.

Deck Vôo

Este é um longo túnel com plataformas nas paredes e no piso. Bison está tentando aprimorar seu Psycho Crusher adicionando novas técnicas a ele, além disso, Bison está tentando aperfeiçoar suas habilidades de vôo.

Central de Segurança

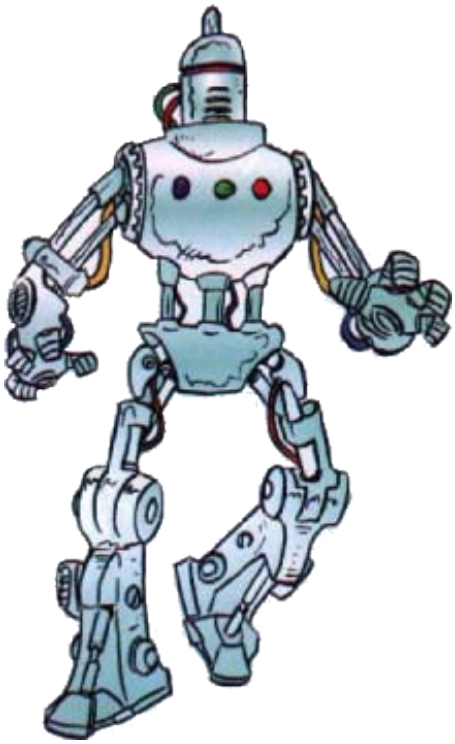
Um grupo de dedicados, competentes e hipnotizados guardas podem ver nesta sala, tudo o que as centenas de câmeras ao redor da ilha conseguem captar. Esta sala possui isolamento hermético, paredes de aço, geradores de energia independentes e sistema de defesa automático, tudo para que ninguém consiga entrar aqui.

O grupo de guardas testa oito dados de Percepção + Segurança para notar as atividades de algum intruso em uma das centenas telas de monitoramento presentes nas paredes desta sala. A dificuldade do teste depende do quão suspeita é a atividade do intruso.

Meteoro Alienígena

No nível mais baixo da fortaleza, atrás de pesadas portas blindadas no fim do Deck de Vôo pode-se sentir o chi maligno deste artefato. Bison vem até esta sala quando quer meditar. Com concentração e calma, Bison pode recuperar até 10 Pontos de Chi meditando nesta sala por alguns minutos.

É recomendado que os personagens nunca vejam o meteoro ou sequer saibam de sua existência. O meteoro é o mais secreto dos segredos de Bison, sendo Aka Zahn a única pessoa que o viu (e está vivo). O verdadeiro significado do meteoro será abordado em suplementos futuros.



Nome: Robô de Elite **Estilo:** Nenhum **Chefe:** M. Bison

Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○	Honra	-
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	-
Vigor	●●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●●○		○○○○○
Computador	●●○○○		○○○○○
Segurança	●●●○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ●●●●○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●●●●●○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	5	2
Strong	3	7	2
Fierce	2	9	1
Chute: Short	4	6	2
Forward	3	8	1
Roundhouse	1	10	1
Apresamento	3	5	1
Bloqueio	-	-	-
Movimento	7	0	7
Electro Bolt	4	12	-

Quê? Eles Destruíram Tudo?

Então, como eles destroem Mriganka? Eles não destroem. Apesar de poderem...

Eles podem? Supomos que eles derrubem todos os guardas e destruam todas as salas; os seguidores de Mr. Bison irão parar suas atividades criminosas ao redor do mundo?

Se Mriganka for realmente destruída, a base pode ser movida para qualquer lugar. Pior ainda, sem a centralização de Mriganka, cada Lorde pode aumentar seu poder e influência indefinidamente por causa da recém ganha autonomia de suas bases, aumentando ainda mais os crimes praticados e o poder dos asseclas da Shadaloo.

É melhor prevenir os personagens de que talvez a destruição da ilha não seja a melhor coisa a fazer. Deixe seus jogadores atacarem o coração de Mriganka mais de uma vez e assim sucessivamente. Eles não conseguirão o que realmente desejam, mas esperançosamente eles cumprirão suas missões e a destruirão aos poucos, além de manterem-se vivos. Deste jeito, eles estarão aptos a voltar à ilha diversas vezes.

Capítulo 5: Aventuras na Shadaloo

O cenário e os personagens vistos até agora podem estabelecer a base de qualquer jogo de Street Fighter. O próximo passo é formar histórias e crônicas para as aventuras de seus jogadores. Uma vez que isto esteja pronto, a ameaça da Shadaloo estará viva dentro dos corações dos inocentes.

Este capítulo junta todos os plots e personagens já apresentados e oferece algumas idéias de como construir crônicas e histórias que envolvam aventuras contra a Shadaloo. Cada conjunto de idéias de aventuras está agrupado de acordo com o conceito geral de uma crônica. Por exemplo, "Agentes da Interpol" provê muitas idéias de histórias para uma crônica em que os jogadores são agentes empregados pela Interpol.

Como Narrador, você deve pegar um ou todos os plots aqui apresentados e expandi-los antes de jogar sua próxima aventura. Sinta-se livre para substituir os vilões e personagens citados nas idéias abaixo.

Agentes da Interpol

Nesta crônica, todos os personagens estão contratados pela Interpol como agentes, a organização policial internacional que está tentando parar a Shadaloo. Seja como agentes em tempo integral ou agentes free-lancers, eles serão enviados em diversas missões para sabotar operações ilegais da organização ao redor do mundo. Chun Li é um exemplo de Guerreiro Mundial que trabalha para a Interpol.

O cenário padrão para este tipo de crônica usualmente envolve a Interpol financiando o time dos personagens e pedindo favores em troca. Estes favores podem incluir pedidos para que o time viaje até algum lugar remoto do globo onde a Shadaloo esteja patrocinando um torneio ilegal, além de efetuar missões nesta região para desmantelar as ações da Shadaloo no local.

Diferentemente de agências de espionagem (veja abaixo), a Interpol tem de seguir as leis internacionais. Eles devem operar respeitando toas as leis da constituição de cada país, o que frequentemente deixa os jogadores de mãos atadas, mesmo sabendo que este ou aquele político é um lacaio corrupto da Shadaloo. Um bom exemplo é caso os personagens capturem um ninja da Shadaloo, só para vê-lo livre mais tarde indo embora para seu país de origem.

Atmosfera: uma crônica com a Interpol pode conter diversos traços de novelas policiais, contos de mistério ou filmes de gangstêrs, como "Os Intocáveis". Filmes clássicos também funcionam como forte fonte de inspiração, como o "Falcão Maltês". Dramas policiais modernos podem prover uma excelente atmosfera, como "Conexão Francesa" ou o livro "Dia de Jackal". Para entrar no clima, as cenas de ação dos filmes policiais de Jackie Chan são uma boa pedida.

Características: pode ser exigido dos personagens no mínimo um ponto em Investigação para trabalhar na Interpol – eles não contratam qualquer um que encontram nas ruas. Personagens podem receber em troca alguns pontos do Antecedente Apoio, dependendo do quão próximos da Interpol eles trabalham. Se eles são free-lancers, apenas um ponto em Apoio é o suficiente. Os personagens também podem receber pontos em outros Antecedentes: Aliados (organizações policiais em diversos países), Contatos (um leque enorme de informantes) e Empresário (uma organização superior que agencia suas missões e torneios). Alguns personagens podem receber pontos em Fama após resolver vários casos com sucesso levando diversos criminosos à cadeia, tornando-se um herói perante os olhos da imprensa.

Idéias de Aventuras

O Mistério no Trem

A Shadaloo está contrabandeando algum tipo de item através da Europa rápida e facilmente, e todas as pistas apontam para o TransEuropeu Coach, um luxuoso trem que pára em praticamente todos os países da Europa. Os personagens devem se tornar passageiros do trem – provavelmente com identidades falsas- e procurar pistas de como o contrabando funciona.

Esta história propicia diversas oportunidades de intrigas e investigação, como pistas falsas, ladrões e contrabandistas que utilizam o trem para seus propósitos de distribuir seus "produtos" através da Europa além de furtos menores. Este é mais um dos muitos meios que a Shadaloo encontra para disseminar o crime pelo mundo.

Porém, a Shadaloo sabe da presença dos agentes da Interpol no trem, e embarcou assassinos para evitar que eles descubram a verdade sobre as transações a bordo. Os "caçadores" podem ser qualquer um, desde o bilheteiro até o cozinheiro do luxuoso trem. Tudo isto ocorre enquanto o trem percorre os trilhos através das terras européias. Os personagens podem terminar este missão indo parar onde a Shadaloo esconde o contrabando ou onde ele é vendido, indo parar no centro de mais intrigas e perigos.

Conferência Mortal

Uma conferência política internacional muito importante foi convocada. Muitas figuras poderosas e influentes terão parte em determinar documentos dos direitos humanos. Isso representa um grande perigo para Mriganka, o país com uma longa lista de violações dos direitos humanos. Poderão os políticos impor sanções econômicas contra Mriganka? A Shadaloo, é claro, tentará parar com a conferência e, com isso, tentarão fazer com que muitos dos políticos que estão contra eles sejam assassinados. A missão dos personagens é impedir isso.

O time deve fazer uma patrulha nos fortemente guardados subterrâneos da conferência, uma mansão na França. Entretanto, pessoas de todo o mundo estão constantemente vindo e indo, fazendo o trabalho de manter a Shadaloo longe. Os personagens devem ficar atentos para assassinos com fuzis sniper, mas o verdadeiro perigo é manter longe o desconhecido: um dos Theões da Ordem da Unidade Celestial de Bison está aqui disfarçado. Ao invés de matar os inimigos, ele tentará controlar suas mentes, desencorajando-os de tentar ações contra Mriganka. Ele tem guarda-costas, entretanto, para protegê-lo de Street Fighters...

O Narrador pode misturar essa idéia com "Armadilha Turista" , a história presente no Capítulo 6. Se o fizer, será vital que os personagens salvem Barrachi durante a aventura para que ele possa fazer a conferência. Sem ele, a Shadaloo irá continuar impune.

Espiões como Nós

Essa crônica tem os personagens jogadores trabalhando para alguma organização de espionagem, usualmente uma numa nação particular, como a Agência Especial Britânica de Cammy, ou alguma outra organizada pelas Nações Unidas se os personagens são de países diferentes. Na grande tradição de histórias de James Bond, eles estarão envolvidos em atividades espiãs através do mundo. Eles poderão ter acesso a úteis bugigangas a cada missão para ajudá-los a saírem de situações complicadas.

Times espiões operam com uma grande liberdade, mas eles devem seguir e obedecer a uma rígida hierarquia. Eles terão superiores poderosos que esperarão que eles sigam ordens, embora como as ordens devem ser seguidas é de acordo com a discrição dos personagens. Entretanto, suas atividades serão consideradas ilegais, apesar de tudo que fazem para beneficiar seu país. O time irá muitas vezes lidar com incidentes internacionais no decorrer de suas missões. Se eles forem pegos e desmascarados, seu país não demonstrará ter conhecimento deles, e não irá salvá-los. Esta é a desvantagem de trabalhar no campo espionagem – algumas vezes você é tão secreto que ninguém vai querer contratar o seu serviço para eles.

Atmosfera: Obviamente, a inspiração para crônicas de espionagem pode ser encontrada nos filmes de James Bond. Entretanto, filmes de Kung Fu como Operação Dragão também introduzem o mundo de Street Fighter muito bem.

Características: Espiões devem ter as seguintes Habilidades para cumprirem suas missões: Manha, Lábia, Segurança e Investigação. Eles devem também ser aptos a se defenderem, mas muitos Street Fighters são mais capazes do que eles.

Personagens espiões também têm o Antecedente Apoio para representar sua agência. Personagens podem ter outros Antecedentes: Aliados (reforços da sua agência ou agências aliadas), Contatos (a necessária rede de informações de espiões e informantes), Empresário (um superior que arruma suas missões), Recursos (uma gorda conta pessoal) e Staff (times de suporte da agência). Personagens espiões nunca podem ter Fama; se eles têm, então seus laços com a agência são muito secretos, e o nível de seus Antecedentes listados acima acaba sendo restrito até um limite de dois ou três pontos para representar o fato da agência tentar manter a interação com o famoso agente em segredo.

Idéias de Aventuras

Base Secreta

O time tenta descobrir se os rumores sobre uma base secreta da Shadaloo na Amazônia são verdadeiros. Após quilômetros de caminhada na selva, eles eventualmente descobrirão a base. Escondida nas ruínas de uma antiga cidade, a Shadaloo está em operando para uma variedade de crimes. Normalmente, o time poderia sair e voltar depois com reforços, mas eles imaginam que o louco que comanda a base tem um míssil nuclear – ele está preparado para destruir velhos inimigos em Washington. Eles deverão pará-lo agora. Se os personagens encontrarem contratempos, eles podem contar com a ajuda de Blanka, que não gosta da idéia de mísseis sendo disparados a partir de "sua" selva.

Lutadores Independentes

Os grupos de personagens comuns acabam caindo nessa categoria. Neste tipo de crônica, o time trabalha unicamente para eles mesmos, para se tornarem ricos e famosos ou para outros propósitos, como vingança. Eles poderão se oferecer como freelancers para outras organizações, como a Interpol, mas na maior parte do tempo, eles são cavaleiros solitários no mundo de Street Fighter.

A grande vantagem nisso está em garantir a sua liberdade, mas ninguém irá te ajudar quando estiver na cadeia. Desafiar a Shadaloo sozinho é uma dura tarefa. Muitos governantes falharam tentando – como poderia algum time sozinho conseguir? No mundo de Street Fighter entretanto, sorte e cora-

gem podem levá-lo longe, então talvez um bando de brigões realmente possa derrubar o império de Bison quando muito esforço legal tenha falhado.

Atmosfera: A meta dos personagens poderia ajudar a determinar a direção do tipo de crônica e também, em retorno, ajudar o Narrador a encontrar uma boa atmosfera. Se a crônica leva o time a enfrentar alguém (a polícia, sociedade, Shadaloo), então talvez o ocidente seja um bom recurso. Inspiração pode vir de uma variedade de filme de foras da lei, como The Wild Bunch, The Magnificent Seven e Young Guns. Os Sete Samurais é um clássico filme samurai japonês que introduz uma atmosfera e um tema muito bons, e um grande número de filmes de Kung Fu mostram o encontro de um grupo de personagens com uma poderosa organização (como Super Ninjas). É óbvio, isso inclui também versões Ocidentais de filmes de Kung Fu, como Big Trouble in Little China.

Características: Obviamente, lutadores independentes têm que saber lutar, e lutar bem. Personagens nessas crônicas provavelmente irão gastar mais experiência em Técnicas e Poderes. Personagens podem ter qualquer Antecedente, exceto Apoio.

Idéias de Aventuras

Salvadores Freelancers

Uma pequena vila no México (ou algum outro país) começa a ser importunada pela Shadaloo. O povo da cidade chama os personagens para salvá-los e defender sua vila contra os capangas da Shadaloo. O pagamento é pequeno, mas a recompensa em honra é grande. Isso é, é claro, o enredo básico para Velho Oeste. Os personagens são os caras com chapéus brancos que passeiam a cavalo pela cidade e a limpam da corrupção na Rua Principal numa briga ao meio-dia.

Vingança do Time

Um sensei de um dos personagens é assassinado, e o estudante deve vingar a morte de seu mestre acabando com os lutadores da Shadaloo que fizeram isso. Se o resto do time concordar em ir com ele, eles terão que lutar com muitos capangas até que finalmente cheguem ao homem do topo, o responsável pelo assassinato.

Bases Carregadas

Um dos personagens tem um parente com uma participação num time da liga menor de baseball. Ele suspeita que o outro proprietário, a companhia que recentemente comprou a maioria das ações do clube, é desonesto. O parente convida os personagens para entrar secretamente e checar as coisas, como se fossem jogadores (o parente pode muito bem colocá-los no time) ou empresários para o time. Os personagens devem fingir que são jogadores de baseball para se infiltrarem na viagem do time. Na verdade, a companhia é fachada para a Shadaloo que comprou o time e o pagou, chantageando ou intimidando muitos dos jogadores chave do time para jogar certos jogos em que a Shadaloo ganhará dinheiro contra o time. Poderão os personagens descobrir tudo isso? Se eles puderem, eles deverão enfrentar um time de atletas que não temerão usar seus bastões para silenciar os personagens.

Fantoches da Shadaloo

Uma interessante idéia para uma crônica é que os personagens – sem que saibam – sejam ajudantes involuntários da Shadaloo. Talvez a agência de espionagem ou liga do crime em que trabalham está sob o controle da Shadaloo e os personagens sejam apenas fantoches nas cordas de Bison.

Isso é detestável, mas uma divertida crônica pode ser construída assim, com os personagens realizando vários trabalhos. Isso pode criar bastante drama e ação quando eles perceberem quem seus mestres realmente são e decidirem levar suas cabeças.

Atmosfera: Desde que seja uma complicada crônica, o Narrador pode criar uma falsa atmosfera primeiro enquanto dá sinais das mentiras. Filmes como O Candidato da Manchúria podem criar o suspense necessário, um mundo onde a pessoa para quem você trabalha não é aquilo que você imaginava ser. Também a série de TV britânica dos anos 60 The Prisioner e o gibi Watchmen (DC Comics) podem dar ao Narrador a inspiração.

Características: As Características recomendadas dependem da "falsa" crônica que o Narrador escolher. Os personagens poderiam ter muitos pontos no Antecedente Empresário para representar o superior que os guia, o superior que trabalha para a Shadaloo.

Idéias de Aventuras

Virando o Jogo

Uma guerra está ocorrendo entre uma família da Máfia e um sindicato controlado pela Shadaloo. Após uma série de histórias, o superior do time constantemente envia os personagens para a ação contra a família da Máfia, mas ele ignora qualquer prova que os personagens encontram da atividade criminal conduzida pelo sindicato controlado pela Shadaloo. Os personagens são usados mais e mais para perseguirem a família da Máfia, enquanto o sindicato é livre para agir e acabar com a Máfia.

Em algum ponto, os personagens perceberão que há evidências de que seu superior trabalha para a Shadaloo. Eles o pegarão falando para todos que é um agente da Shadaloo? Ou eles interceptam uma carta incriminadora enviada para o superior? O que os personagens fizerem, não será uma evidência definitiva.

Os personagens podem decidir virar o jogo e negar as ordens até que eles acabem com a corrupção. Mas, o que acontece se a pista é falsa? E se os personagens forem baleados? Talvez a Shadaloo esteja por trás de tudo e quer que os personagens fiquem nervosos para que dêem cabo neles, mantendo todos longe da verdade. Os personagens podem concluir o trabalho para que depois tentem provar o esquema para a organização.

Infiltrados

Os personagens estão tentando uma infiltração na Shadaloo, mas isso não é fácil. Eles terão que fingir que são criminosos e convencer sobre seu trabalho (se eles tiverem Apoio, poderão obter ajuda nisso). Como você pode se infiltrar num mundo de criminosos sem se tornar um deles? Esse tipo de crônica pode custar aos personagens um pouco de honra para que eles sejam bem sucedidos. Eles também farão descobertas secretas sobre as habilidades psíquicas de Bison ou os po-

deres mentais dos Theões.

Outro problema é se os personagens convencerem demais, outros Street Fighters o tratarão como verdadeiros criminosos. Também, alguém por quem M. Bison é odiado – como T. Hawk – vai combater seus comparsas, incluindo os personagens "bandidos".

Atmosfera: Muitos filmes da Segunda Guerra Mundial onde as forças Aliadas têm que disfarçar seus soldados como Nazistas podem trazer boas idéias, como Where Eagles Dare ou The Dirty Dozen.

Características: A Habilidade Manha pode ser necessária para fazer o primeiro contato ou se infiltrar em pequena escala na Shadaloo; isso pode também ajudar o personagem a entender melhor a mente criminosa. Boas habilidades de luta são requeridas para avançar na hierarquia – Bison quer bons Street Fighters do seu lado.

Se o time tem um Apoio anti-Shadaloo (como a Interpol), ele não poderá manter contato com eles durante a missão. Isso é arriscado e facilita a Shadaloo de descobrir agentes inimigos.

Idéias de Aventuras

O Verdadeiro Teste da Maldade

Os personagens, após se infiltrarem sucessivamente como capangas da Shadaloo, eles têm de conhecer um dos Chefes da Shadaloo. Eles são condecorados com vários poderes e asseclas para comandarem, mas eles se importam com os outros: isso é obviamente o teste do Chefe, onde os personagens precisarão mostrar sua maldade. Se eles falharem no teste (se salvam inocentes ou falham em matar os "inimigos"), o Chefe descobrirá a farsa.

Aventuras em Mriganka

Isso deve ser Amor

A filha de um homem de negócios foi introduzida na Ordem da Unidade Celestial. O Theão do local as transferiu para Mriganka. Os heróis são convocados para salvá-la. Mesmo que consigam pegá-la, terão um problema adicional – ela não quer voltar!

Torneio de Guerreiros Mundiais

Um Guerreiro Mundial aceitou o desafio de Sagat na arena que fica em Mriganka. O Guerreiro Mundial é permitido de chamar três lutadores promissores como secundários. Os heróis deverão manter seus olhos em Ninjas Assassinos, Cientistas Malignos com bugigangas sinistras e outros perigos que Bison pode usar para tentar alterar o resultado da luta. Eles poderão ser selecionados para lutar contra um time da Shadaloo antes da grande luta.

Sementes da Destruição

Cientistas malignos da Shadaloo estão plantando rosas mutantes na Holanda com esforço para tentarem a indústria floral do país. O governo da Holanda paga muito para personagens que possam destruir o jardim das rosas que fornece as sementes, cortando o suprimento. Podem os personagens se infiltrar em Mriganka e destruir a rosa mutante que expele as sementes?

Personificação Reversa

Essa é uma boa aventura solo para um personagem jogador – a Shadaloo tem um agente que se passa pelo personagem para difamá-lo. Poderá o personagem achar o impostor e limpar seu nome? Se o personagem puder capturar o impostor, a Interpol ou outra agência poderá gostar e fazer ao personagem uma proposta. O agente da Shadaloo foi deportado para Mriganka pelos seus mestres. Poderia o personagem ir até a terra do agente, e se passar por ele? O que a agência quer que o personagem descubra ou faça em Mriganka, e como ele poderá escapar se for pego lá?

Capítulo 6:

Introdução

"Armadilha Turista" é uma história feita para Street Fighters iniciantes ou pouco experientes. Os antagonistas na história são Vega e seus Ninjas espanhóis, agentes da Shadaloo. O enredo da história assume que os personagens precisarão se arriscar muito para parar a Shadaloo. Essa pretensão pode ser pessoal ou mesmo do time. Vingança contra M. Bison, missões para a Interpol e encontros anteriores com os assassinos de Vega são alguns possíveis exemplos. Se os personagens não estão interessados na luta contra a Shadaloo, então o Narrador deverá criar outras razões para os personagens continuarem cena após cena. Algumas possíveis sugestões são dadas na história.

Se seus jogadores estão usando Guerreiros Mundiais como personagens, você terá que aumentar o nível do desafio oferecido na aventura. Prepare-a para personagens Guerreiros Mundiais como uma luta contra Vega, aumento do número de oponentes que os personagens terão que enfrentar e aumente as estatísticas deles também.

Visão Geral

Cena Um: O time está em Barcelona para um torneio Street Fighter. Antes da luta poder começar, no entanto, eles percebem que ninjas espanhóis querem seqüestrar um famoso político chamado Barrachi. Incapaz de prevenir a real captura, o time se vai sem deixar pistas e o torneio é cancelado. Entretanto, um homem local fala com o time e conta que haverá um outro torneio nessa noite. Eles são convidados...

Cena Dois: O time chega no endereço que lhes foi dado e recebe uma grande surpresa – é a arena de Vega. O torneio é na verdade para o seguinte objetivo: os ninjas espanhóis acreditam que os personagens são um perigo para seus planos para o político seqüestrado, e eles querem eliminar o time. Uma feia luta começa. Se vencer, o time encontra pistas de uma vila onde os ninjas estão escondidos. Se perderem, eles não encontram a vila que provavelmente é um campo de treinamento para os ninjas...

Cena Três: O time chega no vilarejo e não encontra mais nada. Quando estão procurando pelos seqüestradores, o time é atacado pelos ninjas. É revelado que os cidadãos do vilarejo são treinados para serem assassinos da Shadaloo sob a tutela de Vega. Os personagens provavelmente são capturados. Se forem capturados na Cena 2, o resultado é o mesmo.

Cena Quatro: Vega tem planos para o time: eles servirão para exercitarem seus jovens ninjas. O time é livre para fugir quando os ninjas atacam-nos e tentam matá-los. Entretanto, primeiro eles devem lutar com Diablo, o Touro Mutante de Mriganka. Enquanto isso, Barrachi, o político desaparecido, será pego pra entrar num avião destinado a Mriganka.

Cena Cinco: A resolução da história é bem livre: poderá o time salvar Barrachi? Se eles não puderem, ele é levado para Mriganka e os personagens terão falhado. Os personagens são forçados a irem para Mirganka para salvarem-no.

Atmosfera

Essa história tenta capturar a atmosfera e enfoque de filmes de espionagem e lutas, diferentes dos filmes de James Bond. Ela traz assassinos, um campo de treino secreto e um vilão mestre. É mais parecido com histórias como "The Most Dangerous Game".

Cena Um: Barcelona!

O time chega em Barcelona para um torneio. É avaliado para postos baixos. Nenhum aqui é terrivelmente famoso, mas isso é, contudo, uma chance para ganhar Renome e visitar uma bela cidade espanhola. Se o time tiver um empresário, ele (ou ela) terá preparado alguma coisa, como o torneio, mas deixando outras coisas para os personagens, como encontrar um hotel pra ficar. De qualquer forma, um ou mais personagens terão que fazer essas preparações.

A principal linguagem falada é o catalão, ao lado de espanhol e inglês. Barcelona sediou as Olimpíadas de 1992 e ainda é uma internacional cidade turística. Será fácil se instalar para o time, achar pessoas que falem inglês não é difícil, e muitas informações têm tradução para inglês em parênteses. É claro, se um dos personagens fala espanhol ou catalão, será muito mais fácil para os personagens andarem por aqui (muitos espanhóis nos locais irão falar com os personagens).

O torneio será feito numa arena de touradas às 23h da noite da terça-feira. Nenhuma tourada está marcada. O coordenador do torneio, que usualmente empresaria touradas é um fã de street fighting e promove o evento para mostrar algumas lutas para seus amigos.

Há rumores que uma famosa figura política das Nações Unidas, Antonio Barrachi, está aqui para ver as lutas (secretamente, é claro, então a mídia não aparece). Personagens que tiverem um ou mais sucessos num teste de Inteligência + Investigação sabe que Barrachi lidera uma cruzada política contra Mriganka e tenta colocar sanções econômicas ao país de M. Bison até que eles permitam que inspetores dos direitos humanos visitem o país.

Na noite de sexta-feira, o time chega na Plaça de Toros Monumental, a arena de touradas. Outros Street Fighters estão fazendo seus exercícios de treinamento. Personagens podem tentar impressionar seus oponentes praticando seus poderes aqui.

Espectadores estão começando a aparecer, e os assentos começam a ficar ocupados. Como o torneio logo começará, há um tumulto na multidão. No meio da arquibancada, uma briga parece começar. Antes que alguém possa reagir, dois ninjas espanhóis pegam alguém na multidão e correm com ele para as salas sob a arena, movendo-se rapidamente para os quartos. Personagens devem ser bem-sucedidos num teste de Percepção + Prontidão para perceberem que o homem é Antonio Barrachi. Mesmo se eles não conseguirem, pessoas na multidão se movem e falam, e o time pode ouvir o nome de Barrachi sendo mencionado.

O time provavelmente tentará salvá-lo (se eles forem heróis). Outros Street Fighters que estão aqui para a luta – talvez até velhos rivais dos personagens – irão entrar no caminho dos personagens para fechar o caminho. Eles vão querer a glória de salvarem Barrachi por eles mesmos. Como os jogadores reagirão a isso? Eles deverão tentar lutar contra seus obstinados rivais. Se for isso, os ninjas conseguirão fugir. Desse modo, o time poderá ver os ninjas desaparecendo numa porta que leva para a sala de baixo.

Quando eles alcançarem a porta, os personagens ouvirão um motor sendo ligado no asfalto, do lado de fora. Quando eles chegarem do lado de fora, verão uma caminhonete indo embora, desaparecendo nas ruas cheias de gente. A caminhonete não tem placa.

Se os personagens tentarem pegar um carro e começar um busca, eles serão atrasados pela instalação eletrônica quente do carro, e mesmo assim, as ruas estão abarrotadas pelo tráfego. A caminhonete se foi.

Ter Barrachi desaparecido pelos abdutores é um importante elemento da história, portanto, não deixe que os personagens peguem os abdutores, e não dê a eles a chance de salvarem Barrachi... ainda não.

Quando volta para a arena, o time fica sabendo que o torneio foi cancelado. O coordenador chamou a polícia. O empresário do time recomenda que eles devem ir embora rapidamente; ele não quer que eles tenham um longo interrogatório policial. Ele repete que eles devem ir embora e o encontrarão no hotel.

Um Convite para uma Luta

No caminho de volta para o hotel, os personagens são interceptados por um pequeno homem espanhol. Ele está muito bem vestido e aparenta ser rico, e de forma alguma tem o comportamento de um servo ou motorista. Ele se apresenta como Miguel.

Ele fala com uma voz fortemente acentuada: “Yo conheço vocês, hombres. Vocês non son Street Fighters? Si, yo estive na arena, e eu fiquei desapontado porque non houve lucha. Pero yo sei sobre otro torneio en la cidad, que acontecerá nessa noche. Vocês estón interessados? Puede ser la salvación para vocês que vieram até aqui por nada!”.

Se o time se interessa, ou se eles decidirem não ir, ele irá dizer: “Por favor, se vocês aceitarem, venham até aqui hoje às 3h.”. Ele dá para um dos personagens um cartão e se vai. No cartão está escrito: “Restaurante El Toreador – Entretenimento Ao Vivo! Passatge de la Banca, depois da Rambla de Santa Monica, próximo ao Museu de Cera.”.

O empresário do time, que chega no hotel depois, irá dizer que eles devem conferir sobre a luta. Ele está bravo por ter visitado a Espanha e isso ter sido uma perda de tempo.

Cena Dois: A Arena de Vega

Caminhando no Lado Selvagem

Os personagens podem andar através das Las Ramblas tentando encontrar o endereço dado para eles. Essa é a parte mal cuidada de Barcelona, cheia de bares desagradáveis e repugnantes mercados. Isso é percebido depois que o time possa chegar aqui, e a vida noturna é bem movimentada. Conforme o time for caminhando, personagens podem conversar com as pessoas ao redor, e ouvir transações criminais acontecendo, de vendas de drogas a até mesmo armas (somente pequenas pistolas são vendidas aqui).

Os personagens irão receber propostas de bandidos. Pessoas podem perguntar para eles se querem comprar relógios ou cerveja, ou ainda outras mercadorias vagabundas que o Narrador puder imaginar. Uma dará a um dos personagens (preferivelmente o que parecer mais rico) uma rosa e sorri quando se for. Se o personagem aceitar e ficar com ela, ele será considerado um “alvo” pelos batedores de carteira dela.

Batedor de Carteiras

Conforme o time for andando no meio das multidões, o personagem com a rosa pode ser abordado por um batedor de carteira. No entanto, o personagem não pode perceber isso até que seja tarde, porque ele é muito bom no que faz. Ele tem que ser – é assim que sobrevive nas ruas. O Narrador pode fazer uma ação resistida usando cinco dados (a Parada de Dados do batedor de carteiras) contra os dados do personagem em Percepção + Manha. Isso representa que o batedor o per-

segue, e tenta pegar sua carteira sem que ele perceba.

Se o batedor de carteiras vence, ele pega a carteira, um relógio ou algum item valioso para o personagem, que não percebe nada até que tente usar o item. Se o jogador empata ou consegue mais sucessos que o batedor, ele consegue perceber e parar o roubo. O bandido imediatamente foge, no entanto, tentando se misturar na multidão. Se for perseguido, o Narrador pode pedir outra ação resistida, de seis dados do ladrão contra Destreza + Esportes do personagem. Se o personagem vence, ele o pega; outro resultado implica a fuga do bandido. O ladrão não tem mais nada de importante para o curso da história – é uma mera diversão.

Restaurante El Toreador

Já próximos do seu destino, os personagens podem ver o Museu de Cera e o Expomuseu, dois polidos museus (muito próximos nesse momento). Perto deles está o endereço que os personagens tentavam achar.

O Restaurante El Toreador é um restaurante sombrio. Uma rede de escadas leva para baixo para uma porta aberta. No entanto, há dois capangas truculentos do lado de fora obviamente trabalhando como leões-de-chácara. Se os personagens dizem algo em inglês ou espanhol um deles diz: "No se adelante. Tienes passe?". Basta que os personagens mostrem o convite que eles receberam.

Um dos personagens pode começar uma briga com eles caso não goste do que disseram. Os homens estão apenas tentando manter a entrada somente para convidados, mas também podem impedir que entre alguém que tente resistir. Entretanto, esses caras não são Street Fighters, e qualquer luta com eles provavelmente não seria muito longa. Use as características do "Gângster" mostrado no Apêndice Dois do livro básico de Street Fighter.

Já no restaurante, os personagens não serão atrapalhados; qualquer um assume que se eles estão lá dentro, foram convidados. Conforme eles olharem para os lados, eles poderão reconhecer o lugar, através de figuras ou histórias que tenham ouvido. Mesas com espalhafatosos clientes em círculo, uma área aberta, onde os convidados podem ver. Não é uma pista de dança, para quem queira dançar sem ser incomodado pelas mesas no caminho. Personagens perceptivos podem ver que há marcas de sangue na área aberta. Qualquer personagem pode fazer um teste de Percepção + Arena; até mesmo um sucesso faz o personagem perceber que está na arena de Vega.

Lutem!

Os personagens são observados desde o momento que entraram. Miguel, o homem que lhes fez o convite, está num dos lados, escondido pela escuridão e fumaça de cigarros. Sem ser visto pelos personagens, ele assiste ao time e gesticula para o garçom, que cumprimenta os personagens. "É esse o caminho, señores.", o garçom diz, apontando para uma mesa fora da arena. Antes que o time possa perguntar qualquer coisa, ele desaparece, mas Miguel aparece próximo à mesa.

"Ah, vocês vieram! Bueno, bueno. Yo chamei vocês até aqui para que outros mais pudessem mirar-los. Os otros luchadores talvez tengam sido detidos pela polícia na Plaça, certo? Pero vocês estón aqui ahora, enton los visitantes non ficarão desapontados."

"Oh, non fiquem aburridos. Yo pagarei bien, mucho más do que el torneio para o qual vieram. Yo tengo uno desafio para vocês, una peleja muy buena. Ela é muy peligrosa. Yo voy chamá-los aqui e vocês decidem. Se vocês escolherem non luchar, bien, enton nós saberemos que són covardes. Nós espanhóis somos assim para com os convidados." Antes que eles possam fazer mais questões, Miguel some nas sombras do aposento.

O Narrador pode convencê-los com uma grande quantia de dinheiro que Miguel irá oferecer aos personagens, o que pode dividir o time – alguns deles podem querer, enquanto outros podem ser ricos.

Depois que Miguel sai, a música imediatamente começa a tocar, uma barulhenta fanfarra de trompete. Luzes são ligadas, iluminando a arena aberta, e os clientes começam a fazer silêncio. Uma porção da parede de pedra no fim da arena sobe e uma pequena mulher sai das sombras. Ela está se vestindo como uma toureira, com uma pequena jaqueta preta e calças justas pretas, e ela tem uma capa vermelha sobre seus ombros. Ela é inacreditavelmente bonita, e um "aaah" é ouvindo dos clientes impressionados pela sua aparência.

Ela vai para o centro do ringue e fala em espanhol. Ela tenta repetir em inglês. "Quem subirá aqui? Quem irá testar sua habilidade contra Dulcinea?".

Se os personagens não aceitam o que ela propõe para eles, Miguel repentinamente aparece na mesma, dizendo "E então? Quem é o mais forte de vocês?".

Quando um dos personagens subir e andar pela arena, a multidão começará a se mexer, aplaudindo sua bravura. Um garçom perguntará ao personagem o seu nome e anunciará para a multidão, que começará a gritar o nome dele.

Basicamente, Dulcinea está aqui para desafios de um contra um. Nessa noite, ela irá desafiar os personagens. Conforme ela for derrotando seus oponentes, ela irá desafiar os outros personagens, até que alguém comece a derrotá-la. Então ela chamará a cavalaria.

Seis ninjas espanhóis estão escondidos no meio da multidão (você pode ajustar o número de ninjas baseado no número de personagens na trupe). Eles irão atacar os personagens na mesa quando Dulcinea precisar. Se Dulcinea estiver perdendo a sua luta, ela fará um sinal para os ninjas, que atacarão os outros membros do time do personagem (os personagens que estiverem sentados assistindo a luta de seu amigo com Dulcinea). Dulcinea irá então tentar acabar com o seu oponente, mas se ela perder, então mais dois ninjas sairão pela porta na parede de pedra entrarão no ringue para enfrentar o personagem que a derrotou.

Dulcinea, Miguel e os ninjas trabalham para Vega e querem capturar os personagens para um interrogatório. Vega, que esteve por trás do seqüestro de Barrachi, não quer ter Street Fighters no seu caminho. Desde que os personagens tentaram impedir o seqüestro pelos ninjas de Miguel, o time foi seduzido para uma armadilha. Mesmo não tendo pegado os seqüestradores, Vega acredita que eles sejam perigosos para os seus planos, baseado em sua conclusão ou na reputação deles (ok, isso é superestimar os personagens, mas é importante para a história). Tudo isso é o plano, e o objetivo deles é capturar o time.

Os clientes do restaurante não fazem parte da organização de Vega, mas eles sabem sobre os seus meios sujos de conseguir algo. Quando os ninjas atacam, eles tentarão ficar sentados e esperar o fim da luta. Eles irão embora se nada tiver acontecido. Se um cliente é envolvido na luta, ele ou ela irá tentar fugir. O time não tem aliados nesse lugar.

Se o Time Vencer...

Se os personagens vencem a batalha nocauteando os ninjas, Dulcinea foge pela porta de pedra (a menos que ela esteja inconsciente). A porta abre por um trinco escondido na pedra. Precisa-se de três sucessos num teste de Inteligência + Segurança para entender como se abre a porta, mas pelo tempo perdido, ela terá escapado pelo corredor que dá na viela da trás. Se os personagens puderem achar o modo de ir para essa rua, ela simplesmente se perderá na multidão – esse é o elemento dela.

Após os personagens derrotarem o último ninja, Miguel pode ser visto fugindo através da porta da cozinha e indo para as ruas. Entretanto, ele não pode se disfarçar na multidão tão facilmente como Dulcinea, então os personagens poderão pegá-lo. Se eles quiserem, poderão rolar Percepção + Prontidão contra Destreza + Manha de Miguel (5 dados); quem tiver mais sucessos vence. Se Miguel vencer, ele foge.

Se os personagens interrogarem Miguel, Dulcinea ou um dos ninjas, eles terão que fazer os testes apropriados de Interrogação ou Intimidação (o Narrador decide o tipo de rolamento baseado na situação). Qualquer um dos vilões pode falar para os personagens que Barrachi está numa aldeia ao norte chamada "Santa Toro". Isso é tudo o que sabem, entretanto. Adicionalmente, Miguel tem um cartão em sua maleta para um armazém de brinquedos em Santa Toro, que pode ajudar os personagens a chegarem até lá.

É avisado que os personagens não podem envolver a polícia nessa luta, pois pelo que eles sabem, Vega deve ter pagadoo a polícia. O Empresário do time, se necessário (e se estiver aqui), tentará levar os personagens para fora do restaurante sem que a polícia seja envolvida. Ele os lembra que se chamarem a polícia, poderão perder um tempo precioso no resgate de Barrachi.

O Narrador deve outras questões como ele quiser. Se os personagens quiserem envolver a polícia, eles são pegos e questionados pelas próximas 12 horas (Barrachi já estará em Mriganka depois; veja abaixo). Eles liberados e levados para casa. Se os personagens perguntarem para a polícia o que farão para salvarem Barrachi, eles responderão que isso é assunto da polícia e que a informação será liberada na hora certa (Gracias, Buenos noches e adiós). Eles não foram pagos por Vega – simplesmente estão sob a burocracia.

É claro, se os personagens tiverem um Apoio, como a Interpol ou uma agência de espionagem, eles podem ser salvos por eles.

Se o Time Perder...

Se os personagens forem derrotados e capturados com sucesso, eles serão amarrados e presos, e depois levados para o campo de treinamento. Vá para a Cena Quatro.

Recompensas de Honra e Glória

Os personagens devem ganhar ou perder Honra e Glória dependendo do modo como agiram, especialmente na arena com Dulcinea. Olhe o Livro Básico para ter alguma idéia de como fazê-lo. Além disso, personagens que usaram duras técnicas de interrogação perderão um ou dois pontos de Honra.

Dulcinéa

Dulcinea é uma das pupilas preferidas de Vega. Uma ninja e uma toureira por excelência. Crescida na pobreza da província de Andalusia, Dulcinea queria nada mais do que maquiar a sua juventude empobrecida com grandes quantidades de vitalidade e força. Ela deixou sua casa aos 15 anos e nunca mais viu sua família desde então. Ela tem um grande desprezo e embaraçamento pelos seus pais por causa da pobreza deles.

Vega a achou fazendo um trambique com uma insignificante ladra nas ruas de Barcelona. Impressionado com sua atitude (e sua aparência), ele colocou-a sob sua tutela e começou a treiná-la no Ninjitsu Espanhol. Ela logo se tornou a sua estudante favorita e ele a encarrega de muitas tarefas importantes (como por exemplo, nessa noite: bater em Street Fighters).

Ela deveria perder nessa noite, Vega ficará com vergonha dela, mas ele irá eventualmente esquecer da sua derrota. Entretanto, porque os personagens causaram a ela uma grande vergonha diante dos olhos de Vega, ela nunca mais irá esquecê-los; eles vão ter uma inimiga pra o resto da vida.

Interpretando Dulcinea: Você adorar fazer performances. Sem ser nazarena de touradas com promotores masculinos chauvinistas, você consegue audiência lutando contra oponentes humanos. Você luta com um toque de acrobacia e beleza, insultando seus oponentes durante a batalha.

Aparência: Quando luta, Dulcinea usa uma roupa preta que tem uma cruz desenhada num uniforme de matador. Usa roupas justas de ginastas. Ela às vezes carrega uma espada de toureiro e veste uma pequena capa vermelha de touradas. Ela tem um cabelo preto muito liso e uma pele morena.

Recuperando os Personagens

O Time tem muito trabalho pela frente e espera-se que estejam de pé para realizá-lo. Depois de cada batalha, é aconselhável permitir que os personagens recuperem todo o dano sofrido, com exceção dos pontos de Dano Agravado.

Além disso, entre cada cena, cada jogador pode realizar uma jogada de Honra, e o número de sucessos pode ser dividido entre Pontos de Chi e Força de Vontade. Desta maneira, os personagens estarão aptos a utilizar novamente suas Manobras de Foco, apesar de que será em menos quantidade, eliminando possíveis desvantagens no decorrer da história.

Ninja Espanhol (Genin Matador)

São homens e mulheres da força de elite de Vega. Eles são treinados para operações da Shadaloo através do mundo. Mesmo com esse nome, muitos deles não são espanhóis; eles vêm de todo o mundo. O nome tem referência com o estilo que lutam.

Nome: Dulcinea **Estilo:** Ninjitsu Espanhol **Chefe:** Vega

Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●	Honra	3
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○	Glória	5
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	Posto	4

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●●○	Furtividade	●●●●●
Arena	●●○○○	Manha	●●●●○
Luta às Cegas	●●●○○	Lábia	●●●●●
Perspicácia	●●●○○	Estilos	●●○○○
Intimidação	●●●○○	Empresário	●●●●○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Rapier Jab	7	6	6
Rapier Strong	6	7	5
Rapier Fierce	5	8	4

Chi ●●●○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●●●●●●○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	7	4	5
Strong	5	6	5
Fierce	4	8	4
Chute: Short	6	7	5
Forward	5	9	4
Roundhouse	3	11	4
Apresamento	5	4	1
Bloqueio	9	(+2 Capa)	-
Movimento	6	0	8
Forward Slide Kick	5	9	5
Back Roll Throw	4	8	1
Backflip	8	0	7
Wall Spring	7	0	5/7
Tumbling Attack	9	7	5
Jump	8	0	5

Combo: Jab para Forward Slide Kick e Short para Tumbling Attack

Nome: Genin Matador **Estilo:** Ninjitsu Espanhol **Chefe:** Vega

Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Honra	-
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	-
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Furtividade	●●○○○
Luta às Cegas	●○○○○	Segurança	●●●○○
Perspicácia	●○○○○	Lábia	●●○○○
Intimidação	●●○○○	Estilos	●●○○○
Mistérios	●○○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
Shuriken	6	5	2

Chi ●●●○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□ □□□□□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	3	2
Strong	3	5	2
Fierce	2	7	1
Chute: Short	4	4	2
Forward	3	6	1
Roundhouse	1	8	1
Apresamento	3	3	1
Bloqueio	7	(+1 Capa)	-
Movimento	6	0	5
Slide Kick	2	7	3
Jump	6	0	2
Backflip Kick	3	6	2

Cena Três: O Vilarejo

Aqui há dois caminhos para os personagens terem chegado na aldeia que é o palco dessa cena:

- Descobrirem interrogando um vilão após a briga do restaurante e indo para a aldeia imediatamente, ou
- Serem capturados e levados pelos ninjas. Se os personagens foram capturados, a ação começa novamente na Cena Quatro. Entretanto, o Narrador deve ler essa cena para informações vitais sobre a vila.

Santa Toro

Santa Toro é uma vila numa luxuosa floresta de pinheiros. A cidade nasceu quando um rico latifundiário limpou uma área de pinheiros e usou o lugar como pasto para touros. O latifundiário usou-os para touradas, seu esporte favorito. O nome da cidade vem de um estranho e sagrado touro, sobre o qual foi dito fazer milagres de cura aqui anos atrás. No entanto, o touro morreu faz tempo e a vila foi esquecida por muitos anos. Não é grande a exportação de touros. Assim sendo, poucos turistas ocasionalmente vieram até aqui para ver o pasto onde o sagrado touro pastou, e este local ficou esquecido até agora. Personagens que cheguem na vila a pé podem ver no meio das árvores os pastos. Muitos touros e vacas ficam nos campos, muito mais do que seria normal para uma vila não tão grande assim.

A vila é pequena, com poucas construções ao longo da estrada que termina num beco-sem-saída próximo das montanhas. Pitorescas casas podem ser vistas pelo caminho e trilhas, e aqui tem poucas casas atrás ou fora do caminho, não vistas do centro da aldeia.

O centro da cidade consiste em poucas lojas, vendendo itens como bolos e brinquedos caseiros. Aqui tem uma fonte no fim da estrada, onde o beco-sem-saída está. Não há estadia na cidade; se perguntados, os aldeões falarão de uma hospedaria numa cidade há vinte minutos pela estrada.

Os aldeões são quietos e observam os visitantes com cautela. Eles não puxam conversa, mas são corteses e prestativos. Sua atitude parece querer mandar turistas para longe rapidamente, que é o que preferem. A única hora que os aldeões ficarão bravos será quando os personagens caminharem pela pequena trila da vila, indo para os pastos. Nesse caso, os personagens não serão parados, mas os moradores do vilarejo dirão para não irem. “El toros... peligroso.”

O Vilarejo Secreto

O sonolento e pequeno lugarejo é atualmente a fazenda de treinamento de Vega. Todos os aldeões são pagos por Vega para fazerem a vila parecer nada amistosa e que seja esquecida nos dias de hoje. Muitos dos aldeões são ninjas iniciantes trabalhando em disfarces para ver até onde eles podem parecer “normais”.

Vega está aqui, mas ele mantém a polícia o mais longe possível, enviando seus servos para lutar contra o time dos personagens. No entanto, se o time planeja derrotar esse homem, ele ficará e acabará com eles com suas mãos.

Antonio Barrachi está preso aqui numa pequena casa próxima aos pastos de touros. Se o time não for bem sucedido em salvá-lo, ele será levado para Mriganka.

As Lojas

A aldeia parece ser pitoresca e turística, mas tudo aqui é um pouco secreto: eles são um centro de treinamento ninja. O confeiteiro é um envenenador que ensina pupilos como esconder poções de várias maneiras. O criador de brinquedos desenvolve armadilhas para os ninjas e ensina outros a fazê-lo. O alfaiate ensina os ninjas como esconder armas secretas ou documentos em dobras de suas roupas. No entanto, isso poderia ser descoberto com um teste de Percepção + Investigação para descobrir sobre essas atividades procurando através as lojas.

Pasto #1

Esse é o pasto principal, onde muitos espécimes finos pastam em contentamento.

Pasto #2

Esse pequeno pasto é usado pelos ninjas para treinamento. Touros estão aqui, e os ninjas tentam correr pelo pasto se desviando deles. Um treinamento avançado requer que o ninja os mate. Quando os personagens estão na cidade, não há nenhum treinamento em andamento aqui; é apenas um pasto com touros malcuidados.

Pasto #3

Cercado de Diablo. Esse é um pasto reservado para Diablo, o Touro Mutante de Mriganka. Veja a Cena Quatro para maiores detalhes.

Jornada para o Vilarejo

O sonolento e pequeno lugarejo é atualmente a fazenda de treinamento de Vega. Todos os aldeões são pagos por Vega para fazerem a vila parecer nada amistosa e que seja esquecida nos dias de hoje. Muitos dos aldeões são ninjas iniciantes trabalhando em disfarces para ver até onde eles podem parecer "normais".

Vega está aqui, mas ele mantém a polícia o mais longe possível, enviando seus servos para lutar contra o time dos personagens. No entanto, se o time planeja derrotar esse homem, ele ficará e acabará com eles com suas mãos.

A rota para a aldeia onde Barrachi supostamente começa numa principal via, mas eventualmente vira para pequenas ruas menos importantes, andando através de florestas de pinheiros próximas das montanhas. A jornada dura quarenta e cinco minutos. O vilarejo, Santa Toro, é escondido sob os pés das montanhas Mont Serrat, e julgando pelas condições das estradas, não há muitos visitantes. Muitos dos turistas vêm para o Monastério Mont Serrat, que não fica muito longe.

O time precisa de um carro para chegar aqui (um táxi pode ser muito caro tão longe). Como eles conseguem um depende deles. Aluguel não é tão caro; um Empresário deve ter as habilidades necessárias para conseguir um se o time não tiver muito dinheiro.

Os personagens poderão chegar na aldeia antes do amanhecer se forem embora do restaurante imediatamente: a luta e a viagem podem ser longas. Outras ações dos personagens (pegar o carro, etc.) serão adicionadas ao tempo.

O time pode ir dirigindo pela aldeia ou parque, ou então ir a pé, dependendo do tempo que eles podem gastar ou não. A informação dada a seguir é muito ampla, então o Narrador pode deixar de lado essa opção.

Logo que os personagens entrarem no vilarejo, a novidade chega a Filipe D'Aragon, o segundo no comando de Vega. Ele irá enviar ninjas (disfarçados como aldeões) para vigiar os personagens de perto, tentando compreender os seus objetivos. Se qualquer ninja escapou da arena na Cena Dois, eles podem estar aqui, e os aldeões estão esperando pelo time.

Em qualquer caso, um amigável aldeão irá recomendar que os personagens visitem a Capela del Toro, um lugar sagrado erguido em honra do touro também sagrado que fez a fama da aldeia. Ele irá apontar para o caminho no meio dos bosques.

A Capela do Touro

O sonolento e pequeno lugarejo é atualmente a fazenda de treinamento de Vega. Todos os aldeões são pagos por Vega para fazerem a vila parecer nada amistosa e que seja esque-

cida nos dias de hoje. Muitos dos aldeões são ninjas iniciantes trabalhando em disfarces para ver até onde eles podem parecer "normais".

O caminho para a capela é coberto de vegetação, mas fácil de achar. Após muita caminhada através dos bosques, de onde a vila pode ser vista, o caminho finalmente termina numa pequena pedra. O lugar é coberto por vegetação com hera e não parecendo ser muito antigo. Dentro está a estátua da cabeça de boi. Poucas velas estão caídas espalhadas pelo chão, derrubadas por sopros de vento e ansiando por um ajuste. De certa forma, o efeito que ele traz é de um templo pagão.

Quando os personagens chegam na construção, um grupo de ninjas inesperadamente ataca.

Personagens precisam de três sucessos num teste de Percepção + Prontidão para perceberem os ninjas bem escondidos antes que eles saltem das árvores. Qualquer um que falhe terá -3 Velocidade no primeiro turno de combate. Use os dados dos Ninjas Espanhóis. Eles são dez ninjas (ou mais se há muitos personagens – são dois ninjas por personagem).

A primeira coisa que os ninjas fazem é jogar uma grande rede sobre o time. A rede pode ser camuflada nas árvores acima e jogadas numa área circular de seis hexágonos de diâmetro. Eles jogarão a rede tentando capturar o maior número possível de personagens. No primeiro turno os personagens podem tentar se esquivar da rede. A rede "age" com Velocidade 5; qualquer um com Velocidade maior que 5 pode se mover para fora do diâmetro antes que ela caia. Qualquer um que não possa se mover para a distância requerida – ou que não tenha tempo para isso – é pego.

Personagens capturados pela rede sofrem uma penalização de -3 Velocidade para todas suas manobras até que possam escapar. Em adição, o Dano tem -1 pela constrição da rede, e seu Movimento nunca pode ultrapassar 1.

Três sucessos num teste de Força são suficientes para que o personagem se solte (arrebentando a rede ao seu redor). Alternativamente, o personagem pode se mover devagar para o fim da área circular e se soltar.

Os ninjas tentarão subjugar os personagens, mas se eles falharem, o Narrador deve fazer com que eles chamem a sua grande arma: Vega em pessoa. Se Vega aparecer, ele irá gritar para o time, mandando que eles parem sua luta inútil. Role sua Manipulação + Intimidação; os personagens podem resistir com um rolamento de Força de Vontade. Qualquer um que tiver menos sucessos que Vega para de lutar no meio do combate, imaginando quem é seu oponente e que seria muito fácil para Vega acabar com um Street Fighter iniciante. Os ninjas irão somente usar manobras de Bloqueio até que Vega ordene outra coisa. Qualquer personagem que persistir na luta ainda assim terá que enfrentar Vega – ele não tem muita paciência e quer pegar esses "espiões" rapidamente para uma interrogação.

Se o time sensatamente para de lutar, eles serão escoltados para a casa de campo. Vega irá tirar a sua máscara durante a caminhada, dando a eles a visão de sua beleza.

Se o time continuar lutando, Vega entrará na luta e derrotará lutador após lutador. Muitos ninjas aparecerão até que os personagens estejam esmagados por eles.

Cena Quatro: Caça e Caçador

Se os ninjas subjugaram os personagens na Cena Dois, os personagens foram carregados por uma caminhonete para a aldeia. Eles serão jogados inconscientes através de clorofórmio, para que não tentem fazer nada. Quando eles acordam, estarão deitados num chão sujo que parece ser um velho celeiro. A luz do dia chega através de rachaduras nas paredes. Como os personagens acordaram, eles serão puxados pelos seus pés e levados para a casa de campo.

Se os personagens foram capturados na Capela do Touro na Cena Três, eles serão levados por Vega para a casa de campo (veja Interrogação de Vega a seguir).

Treinamento dos Ninjas Espanhóis

O treinamento de ninjas espanhóis é um regime muito duro. Os alunos desse estilo vêm de todos os lados do globo para aprenderem a arte de luta única de luta de Vega e conseguirem um posto na Shadaloo. É possível que os personagens possam ver muitos exercícios, como corrida ao redor dos pastos ou vendo-os em ação – frente a frente! Aqui estão alguns exemplos de exercícios de treinamento:

- **Tourada**: Cada ninja espanhol deverá também ser treinado como matador. Esse primeiro estágio é o treinamento regular de um matador; aprendendo como se esquivar de um touro e como usar a capa vermelha ou outros acessórios. O próximo estágio é combate mano-a-mano com o touro. O ninja deve saltar e se esquivar do touro, socando ou chutando ele até que caia. Crueldade? Sim, esses são homens da Shadaloo nascendo. Entretanto, os touros freqüentemente têm a sua vingança: muitos ninjas nunca passam dessa parte do treinamento, sendo pisados pelos touros ou chifrados por eles.
- **Salto**: Ninjas espanhóis devem saber como pular, para que eles saltem de árvores, prédios ou mesmo helicópteros durante suas carreiras como assassinos. Para desenvolver a habilidade atlética, o ninja deve escalar altos pinheiros e saltar de árvore em árvore – se o ninja falha, ele deve cair corretamente ou ter outro ninja para garantir sua segurança no chão.
- **Armas**: Ninjas espanhóis também aprender a usar várias armas de assassinato, de shurikens a espadas. Alguns, somente poucos escolhidos, são adicionados no treinamento da garra mortal, a arma favorita de Vega. Embora sejam ensinados a usar armas de fogo durante o treinamento, Vega acredita que essas armas não são elegantes e são usadas por fracos – um verdadeiro assassino deve matar sem métodos deselegantes.
- **Ofício**: O ninja aprende outras técnicas úteis, de dar nós com habilidade e arrumar um carro (ou estragar) a fazer bombas. Na tentativa de se muito bom no que faz, o ninja geralmente se especializa em um ou dois ofícios. Um time de ninjas irá ter um amplo leque de habilidades.

Interrogatório de Vega

O time é levado para uma pequena casa de campo. No entanto, a mobília lá dentro é moderna e cara, com cadeiras e mesas muito bem feitas para uma sala de estar. Sentado numa cadeira no canto está Antonio Barrachi. Vega observa a expectativa entre Barrachi e os personagens, mas ele não vê alívio na face de Barrachi, e fica confuso. Ele pergunta para Barrachi "Você conhece esses lutadores?".

Barrachi balança sua cabeça. Vega irá olhar furioso e se virar para os personagens. "Quem são vocês? Por que vocês tentaram salvar Barrachi? Para quem vocês trabalham?".

Em sua paranóia, Vega não irá acreditar no que o time diz e pensa que estão fazendo isso porque é a coisa certa para se fazer nessas situações. Ele acredita que eles são membros de alguma polícia ou força de espionagem (talvez eles sejam), e ele os interroga cerradamente para obter qualquer informação que puderem dar. Ele arranhará de forma devagar suas costas e tórax com sua garra, tentando assustá-los com os ferimentos.

Faça um teste resistido entre Manipulação + Intimidação de Vega contra a Força de Vontade dos personagens. Eles precisam vencê-lo ou revelarão alguma coisa sobre eles mesmos quando questionados. Se seu trabalho é a Interpol ou algum outro grupo, eles acidentalmente revelam isso para ele sem querer, com piscando no momento em que ele faz essa pergunta. Mesmo se ele não conseguir fazer com que respondam as perguntas, ele acreditará que são espiões.

Também na sala, sem dizer nada, está um homem espanhol numa cadeira de rodas. Ele é Filipe D'Aragon (veja em "Renascimento da Honra", Prelúdio do livro básico de Street Fighter). Ele é aleijado; um dos misteriosos poderes do Dim Mak do Kung Fu, fez com que suas pernas ficassem inutilizadas. Seus dias de assassino se acabaram, então ele voltou para o campo de treinamento para Vega, que Filipe secretamente despreza. Ele também despreza os personagens, por ele serem Street Fighters, e foi um Street Fighter que o aleijou.

Um aldeão entra na sala e diz "Belo Vega, nós recebemos a ligação. O avião de Mriganka estará aqui em meia-hora.".

Vega irá estender a mão para o homem e levá-lo para fora da sala. "Idiota! Como você revela informações importantes para esses espiões!" Ele então gargalha e sorri maldosamente para os personagens. "Bom, bom. Algo deve ser feito com vocês, e eu tenho uma idéia perfeita. Vocês são lutadores, certo? Bom, então vocês terão que lutar com meus homens; eles precisam praticar. É difícil encontrar bons alvos, e assassinato requer treino. Eu irei colocá-los para serem mortos pelos meus homens como troco por terem invadido meu campo tão rudemente.".

A Tourada

Vega fala para os ninjas levarem o time para um pasto de touros (Pasto #3 no mapa do vilarejo), que é fechado por um cercado de madeira, exceto pelo lado dos bosques. Ele os segue e manda que os ninjas cortem suas cordas. Quando os personagens estão livres, ele diz "Vocês terão dez minutos para correrem o máximo que podem, e então meus homens irão atrás de vocês. Corram, espiões! Corram!". Ele vira, botando-os pra correr, mas então diz "Oh, sim, eu me esqueci. Vocês devem primeiro deixar pra trás o meu touro. A contagem começa agora."

Os personagens ouvem um bufo vindo do pasto e o som de algo sendo jogado pra cima. Entre eles e os bosques está o maior touro que já viram em qualquer pesadelo olhando pra eles e preparando o ataque. Não é um touro normal – é Diablo, o Touro Mutante de Mriganka. Uma caveira com asas, o símbolo de Mriganka, pode claramente ser visto nas suas costas. O touro ataca.

Os personagens têm que fugir de Diablo e entrarem nos bosques (onde o touro não poderá segui-los) e devem fugir ou derrotar os ninjas que começarão a caçá-los. Quando os personagens estiverem lutando com Diablo, os ninjas de Vega se posicionarão ao redor deles, batendo em quem tentar saltar pra fora ou fugir.

Quando o touro começar a correr, Vega irá dizer "Aqui, talvez isso irá ajudar...". Então ele joga uma capa vermelha em um dos personagens, cegando-o pelo primeiro turno de combate. O ninja irá gargalhar.

Diablo atacará o personagem com a capa. A capa é uma maldição ou uma benção para o personagem, dependendo de como ele a usará. Diablo nunca irá atacar um personagem que esteja no alcance de dois hexágonos da capa. Desse modo, ele irá trotar para frente e chifrar o personagem com uma afanada de seus grandes chifres. Diablo foi muito bem treinado para nunca atacar correndo o cercado. No entanto, se a capa vermelha for colocada sobre os olhos de Diablo, ele irá correr para frente loucamente e não verá o cercado...

Se os personagens forem inteligentes o bastante (provavelmente usando Cartas de Combate de Feito) para fazerem o touro atacar a cerca, os ninjas irão se dispersar com medo, e o touro irá facilmente despedaçar a cerca e correr para dentro da aldeia. Isso irá fazer com que os eventos da Cena Cinco (veja a seguir) aconteçam facilmente para os personagens. Vega irá liderar vários ninjas na captura do touro louco antes que ele possa destruir a vila. O resultado disso será a distração dos ninjas, e os personagens poderão rapidamente encontrar um jeito para libertarem e salvarem Barrachi. Entretanto, nem todos os ninjas terão ido pegar o touro; alguns estarão esperando pelo time...

Diablo, O Touro Mutante de Mriganka

Vega fala para os ninjas levarem o time para um pasto de touros (Pasto #3 no mapa do vilarejo), que é fechado por um cercado de madeira, exceto pelo lado dos bosques. Ele os segue e manda que os ninjas cortem suas cordas. Quando os personagens estão livres, ele diz "Vocês terão dez minutos para correrem o máximo que podem, e então meus homens irão atrás de vocês. Corram, espiões! Corram!". Ele vira, botando-os pra correr, mas então diz "Oh, sim, eu me esqueci. Vocês devem primeiro deixar pra trás o meu touro. A contagem começa agora."

Esse monstro da engenharia genética foi desenvolvido pelos cientistas loucos de Bison em Mriganka ao pedido de Vega, que queria um poderoso touro para treinar. Bem, os cientistas tentaram modificar e criar algo que dificilmente pode ser chamado de um touro. A besta é mais inteligente que a maioria dos animais. Mesmo não atingindo a inteligência humana, Diablo é muito cruel. Vega odeia essa coisa – Diablo é feio e brutal. Vega quis enviá-lo de volta para Mriganka, mas então percebeu que era a ferramenta perfeita para treinar seus estudantes – ele os envia para enfrentarem Diablo.

A principal tática de Diablo contra o time será jogá-los longe e arremessá-los contra os bosques, de onde dificilmente poderão sair (ele é muito grande e fecha o caminho entre as árvores). Depois disso, ele tentará chifrá-los. Entretanto, ele tem um temperamento imprevisível. Quando ele perder um Nível de Saúde, não descansará até ter derrotado o persona-

agem que causou o dano – mesmo se outros personagens o ferirem no processo. A única coisa que o fará parar será uma capa vermelha.

Se o time conseguir derrotar o touro no combate, o Narrador deve dividir seis pontos de Glória entre os membros do time, dependendo do quão heroicamente os

As seguintes manobras se aplicam somente ao touro (personagens não podem comprá-las):

Charge(Esportes): O touro abaixa sua cabeça e corre em direção ao alvo, como uma locomotiva a todo vapor.

Gore (Soco): O touro abaixa sua cabeça próximo ao oponente e rapidamente a levanta, atacando-o com seus chifres. Se for bem sucedido, o oponente é arremessado para trás em três hexágonos de distância.

Apresamentos Especiais/ Knockdown/ Empurrões: Qualquer personagem tentando derrubar Diablo pelas suas patas, ou tentando empurrá-lo para trás (usando alguma manobra especial, como Double Dread Kick, por exemplo) deve causar mais dano que o Vigor do touro. Se não conseguir, o touro não é empurrado, e o personagem deve terminar imediatamente sua Manobra Especial.

Adicionalmente, um personagem deve vencer Diablo numa ação resistida de Força versus Força antes de poder usar uma manobra de Apresamento nele.

Feitos

Lutar com um touro louco não é como o normal Street Fighting. Personagens podem querer tentar outros Feitos, como saltar nas costas de Diablo e tentar segurá-lo pelos chifres. Quando um personagem tenta um Feito, o Narrador deve perguntar ao jogador como é a descrição da ação. O Narrador então improvisa modificadores de Velocidade, Dano e Movimento para a ação. Então, na sua Velocidade apropriada o personagem poderá fazer a ação. Um teste de Atributo + Habilidade geralmente é requerido para se realizar um Feito. Por exemplo:

Maurice Jackson quer saltar nas costas de Diablo quando o touro corre para acertar outro personagem. O Narrador determina que Maurice deve ter a Manobra Especial Jump, senão não poderá tentar saltar. O Narrador determina que a Velocidade para a manobra é igual a da manobra Jump, e que o Dano é zero, e o Movimento é +1. Maurice deve passar num teste de Destreza + Esportes para conseguir fazer a ação com sucesso.

Figurar uma Manobra de Feito traz uma pequena ingenuidade e obriga que se tomem rápidas decisões. Nunca faça qualquer argumento sobre regras e detalhes durante a ação. Como Narrador, você toma as decisões e faz como quiser. Lembre-se, entretanto, que elas também precisam ser justas.

Nome: Diablo **Estilo:** Nenhum **Chefe:** Vega

Força	●●●●●●●	Carisma	○○○○○	Percepção	●○○○○	Honra	-
Destreza	●●○○○	Manipulação	○○○○○	Inteligência	○○○○○	Glória	3
Vigor	●●●●●●●	Aparência	○○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	-

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●●●○		○○○○○
Luta às Cegas	●●○○○		○○○○○
Sobrevivência	●●●○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.

Chi ○○○○○○○○○○ □□□□□ □□□□□

Força de Vontade ●●●○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	-	-	-
Strong	-	-	-
Fierce	-	-	-
Chute: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	-	-	-
Movimento	5	0	5
Charge	0	16	6
Gore	1	15	1

Cena Cinco: Resgate ou Derrota

Táticas Ninjas

Os ninjas irão dispersar-se após 10 minutos. Use o mapa do vilarejo parar fazer a busca. Quinze ou vinte ninjas se dispersarão em times de dois (se Diablo estiver solto, use a metade dos ninjas – o resto tentará subjugar Diablo enquanto perseguem os personagens). Os mais se afastam do vilarejo, e os mais distantes desses times irão se dispersar para capturar o time cercando-o. Se o time puder fugir deles por 15 minutos mais ou menos, então o cordão será muito grande e os personagens poderão passar no meio de dois times de ninjas e voltar para o vilarejo.

Escapar dos ninjas e voltar para a vila requer no mínimo dois sucessos por personagem em Destreza + Furtividade. Os personagens podem finalizar conseguindo vencer um time de ninja e então voltarão correndo rapidamente para o vilarejo enquanto os outros times de ninjas os perseguem.

O Avião! O Avião!

Poderão os personagens voltar para a aldeia nessa meia hora para prevenirem que "o avião" que levará Barrachi parta? Depois da luta dos personagens com Diablo, Vega irá imediatamente retornar para Barcelona, deixando Barrachi nas mãos de D'Aragon.

Entretanto, se Diablo foi solto pelos heróicos personagens, Vega instantaneamente se colocará na busca do touro. Vega irá direcionar seus ninjas no ataque, mas ele eventualmente saltará sobre Diablo e acabará com ele com suas próprias mãos (ele pode fazê-lo, com certeza!). Vega irá então dirigir de volta para Barcelona.

O mapa da aldeia mostra onde a pista de pouso está. O avião é um aerojato usando tecnologia especial desenvolvida pelos cientistas de Bison. Ele virá devagar do céu e ficará no solo por cinco minutos. Dois capangas da Shadaloo sairão do avião e irão à direção de D'Aragon. Barrachi é levado e escoltado por dois ninjas (todos os outros ninjas estarão nos bosques procurando o time). Os capangas pegarão Barrachi, colocarão no avião, e então partirão, em direção ao Golfo da Tailândia e Mriganka, quartéis da Shadaloo.

Se os Personagens Salvaram Barrachi...

Se os personagens puderem lutar com eles e voltar, eles poderão agarrar Barrachi e fugir. Eles irão encarar dois capangas, dois ninjas e D'Aragon. No entanto, como D'Aragon está aleijado, ele não poderá lutar nessa batalha. De fato, na descrição do Narrador, ele pode tentar jogar algo contra os Street Fighters, pois a fuga de Barrachi deixará Bison furioso, e ele terá que se ver com Vega.

Se os personagens derrotarem os capangas, o avião partirá, mesmo sem Barrachi a bordo. Os personagens podem escapar pegando um carro no vilarejo (ou seu próprio carro, se eles tiverem um); ou então terão que lutar com os ninjas nos bosques. Os ninjas não irão muito próximos da estrada principal, então se estiver aqui, o time estará salvo.

Se tudo correr bem, e os personagens resgatarem Barrachi com sucesso e retornarem para Barcelona, então o Restaurante El Toreador será fechado por poucas semanas para evitar a pressão da polícia, mas ele abrirá furtivamente algum tempo depois, quando as autoridades já tiverem esquecido o caso. Além disso, Vega será forçado a mudar rapidamente o seu campo de treinos para outro lugar, mais secreto ainda.

Cada personagem receberá 1 ponto de Glória pelo resgate e pode ganhar um ponto adicional se forem vistos como heróis nos jornais pela heróica missão de salvamento. No entanto, se os personagens permitirem que eles apareçam na mídia, a ira de Vega não terá limites. Ele terá uma eterna rivalidade com os personagens por eles terem embaraçado-o em seu próprio país.

Barrachi continuará sua campanha contra Mriganka; se ele será bem sucedido dependerá do Narrador e será descoberto em futuras histórias.

Se os Personagens Falharam no Resgate...

Se Barrachi for colocado no avião, ele será levado para Mriganka, onde ele conhecerá M. Bison. Bison usará seus poderes de controle mental em Barrachi e então o devolverá ileso. Entretanto, Barrachi começará a servir M. Bison secretamente; sua cruzada contra Mriganka terá acabado.

Alternativamente, o Narrador pode expandir essa aventura fazendo os personagens interceptarem o hovercraft antes que ele chegue em Mriganka, o mesmo fazendo uma aventura em Mriganka por ele mesmo, com os personagens invadindo a base de Bison e resgatando Barrachi.

No entanto a aventura terá acabado, lembre-se de dar aos personagens os pontos de experiência. Veja as linhas-guias do livro básico sobre como recompensar os personagens com pontos de experiência.

Apêndice:

Nota do Tradutor:

Esta matéria não pertence ao Secrets of Shadoloo original americano, ela foi originalmente publicada na **WHITE WOLF MAGAZINE: INPHOBIA (VOLUME#50)**, e apresenta um dos famosos "Times Alpha" da Shadaloo, Street Fighters experientes que podem atrapalhar e muito a vida dos personagens jogadores. Por ser oficial da White Wolf e por se encaixar perfeitamente na temática do livro, foi introduzida neste Apêndice para que seja mais uma alternativa de antagonistas nas suas aventuras de Street Fighter. Boa diversão!

O Melhor entre os Melhores

Em **Street Fighter: O JoGo de RPG** a corrupção da Shadaloo está em toda parte. O maligno M. Bison planeja e esquematiza desfazer governos e por em colapso impérios para tomar o mundo em suas garras. Os únicos capazes de pará-lo são os bravos guerreiros que lutam pelo bem, mas Bison está preparado para eles, empenhando seus títeres fantoches contra os Guerreiros Mundiais. Aqui será apresentado alguns dos melhores agentes de confiança de M. Bison.

Uma das ferramentas de execução mais podrosas da Shadaloo são seus times "Alpha". Esses times são constituídos de guerreiros escolhidos a dedo por Lorde Bison em pessoa, seja por suas habilidades ou crueldade. Quando Bison quer um problema resolvido permanentemente, ele vai a um de seus Guerreiros Mundiais, como Vega, ou para um dos times Alpha da Shadaloo. Times Alpha raramente lutam em torneios, o que é ruim para os Street Fighters. Ironicamente, o "lugar mais seguro" para conhecer um destes lutadores incríveis é no próprio ringue, afinal há regras lá. A única regra nas ruas é a deslealdade.

Time Alpha: Shadow Fist

A seguir está um dossiê de um Time Alpha chamado Shadow Fist (Punho das Sombras). Como a maioria dos Times Alpha, Shadow Fist tem apenas três membros. De qualquer modo, cada integrante é quase tão poderoso quanto um Guerreiro Mundial. Juntos, os membros do Shadow Fist conseguem remover qualquer problema.

LADY DEATH

A verdadeira identidade de Lady Death (Madame Morte) é um dos muitos segredos bem guardados da Shadaloo. Apenas M. Bison, a Tríade do Dragão e a própria L. Death sabem sua verdadeira identidade. A única pista sugere que ela é na realidade a estudante pessoal de M. Bison, pois o fato é que ela é mestre na negra arte do Ler Drit. Após todos os infortúnios de quem tem a intenção de aprender Ler Drit com Lorde Bison, apenas L. Death
sobreviveu e desenvolveu a temida arte dos poderes psíquicos.

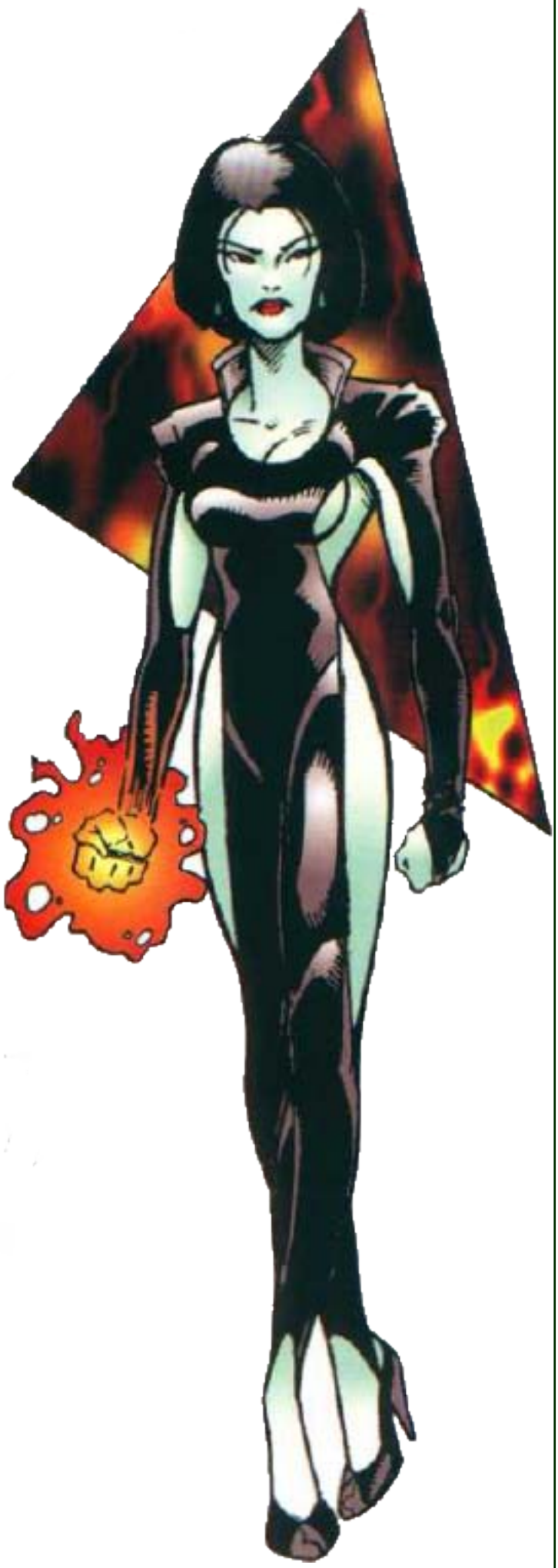
Lady Death é tão ambiciosa quanto seu mentor. Ela subiu rapidamente pelos postos da Shadaloo para tornar-se um dos grandes Lordes da Europa, e seus planos não param por aí. Ela almeja tomar a posição do Barão Montgomery como Dragão da Europa. Com isso, o confronto com Bison pelo controle da Shadaloo será inevitável.

Lady Death comanda sua organização Européia com absoluta eficácia e ela não espera nada mais que isso de seus subalternos. Qualquer um que falhe será executado rapidamente.
A despeito de sua posição em um dos Times Alpha, L. Death participa de torneios de tempos em tempos. Ela é mais interessada em acumular poder dentro da Shadaloo do que se tornar uma Guerreira Mundial, mas permanece ativa no circuito em antecipação ao seu confronto com seu mestre, M. Bison. L. Death sabe que quando ela fizer sua reivindicação por poder, sua batalha não será mais política.

Aparência: Alta, mulher aristocrata, Lady death seria atraente não fosse seu temperamento frio. Como Bison, ela se fez forte, tem movimentos precisos e eficientes. Ela veste preto, um traje de uma peça só de acrobacias com aberturas verticais em seus braços e pernas para facilitar os movimentos. Ela também usa grandes salto altos reforçados com uma liga de metal, e com pontas afiadas como navalhas. (+1 de dano em todos os chutes).

Interpretando Lady Death: Poder é tudo o que importa. Você tem mais que alguns governantes, mas ainda não é o bastante, você está constantemente lutando por mais. Você sabe que todos são inferiores e faz com que todos saibam disso.

Lema: *A ambição é uma coisa perigosa. Acho que você não sabe onde se meteu.*



Nome: Lady Death
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ler Drit
Escola: Shadaloo
Equipe: Nenhuma

Time: Shadow Fist
Conceito: Aluna de Bison
Assinatura: Dá as costas ao oponente caído.

Atributos

Físicos

Força	●●●●●
Destreza	●●●●●
Vigor	●●●●●●

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●●●○
Interrogação	●●●●●●
Intimidação	●●●○○
Perspicácia	●●○○○
Manha	●●○○○
Lábia	●●●●●

Perícias

Luta às Cegas	●●●○○
Condução	●●○○○
Liderança	●●●●○
Segurança	●○○○○
Furtividade	●●●●○
Sobrevivência	●●●○○

Conhecimentos

Arena	●●●○○
Computador	●●○○○
Investigação	●●●○○
Medicina	●●○○○
Mistérios	●●●●○
Estilos	●●●●●

Vantagens

Antecedentes

Arena	●●●○○
Apoio	●●●●●
Contatos	●●●●○
Recursos	●●●●●
Sensei (M. Bison)	●●●●●
Staff	●●●●●
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Ducking Fierce, Flying Heel Stomp
Ear Pop, Mind Control
Flying Knee Thrust, Mind Reading
Forward Slide Kick, Psycho Crusher
Scissor Kick, Psychic Vise
Handstand Kick
Energy Reflection
Iron Claw
Jump
Throw
Missile Reflection

Combos: Scissor Kick para Handstand Kick para Roundhouse (Dizzy), Bloqueio para Psycho Crusher, Forward Slide Kick para Jab para Iron Claw (Dizzy).

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 50 Derrotas: 0
Empates: 0 KO's: 48

Experiência

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Itoketip

A mil anos atrás em um obscuro templo do Himalaia, camponeses se reuniram, para apaziguar um deus do mal, um deus que trazia a fome em vez de fartura, que trazia gafanhotos em vez de chuva. O deus falou através de seu Sumo-sacerdote chamado Itoketip, e os camponeses deram ao Sacerdote oferendas de comida, jóias e ouro. Eles também ofereceram seus filhos e filhas para que o deus do mal se acalmasse. Se os camponeses falhassem em agradá-lo, Itoketip poderia ir para seu templo e entrando em comunhão com seu deus, possuiria o poder para punir os camponeses com dilúvios, fogo e fome.

Então, por uma temporada os camponeses não vieram. No lugar veio um herói para destruir Itoketip e seu templo. Uma grande batalha aconteceu entre o herói e Itoketip. Por dias eles lutaram, arrasando o templo maligno em sua luta titânica. Ao final Itoketip foi derrotado e deixado para morrer enterrado embaixo das ruínas do terrível santuário de seu deus.

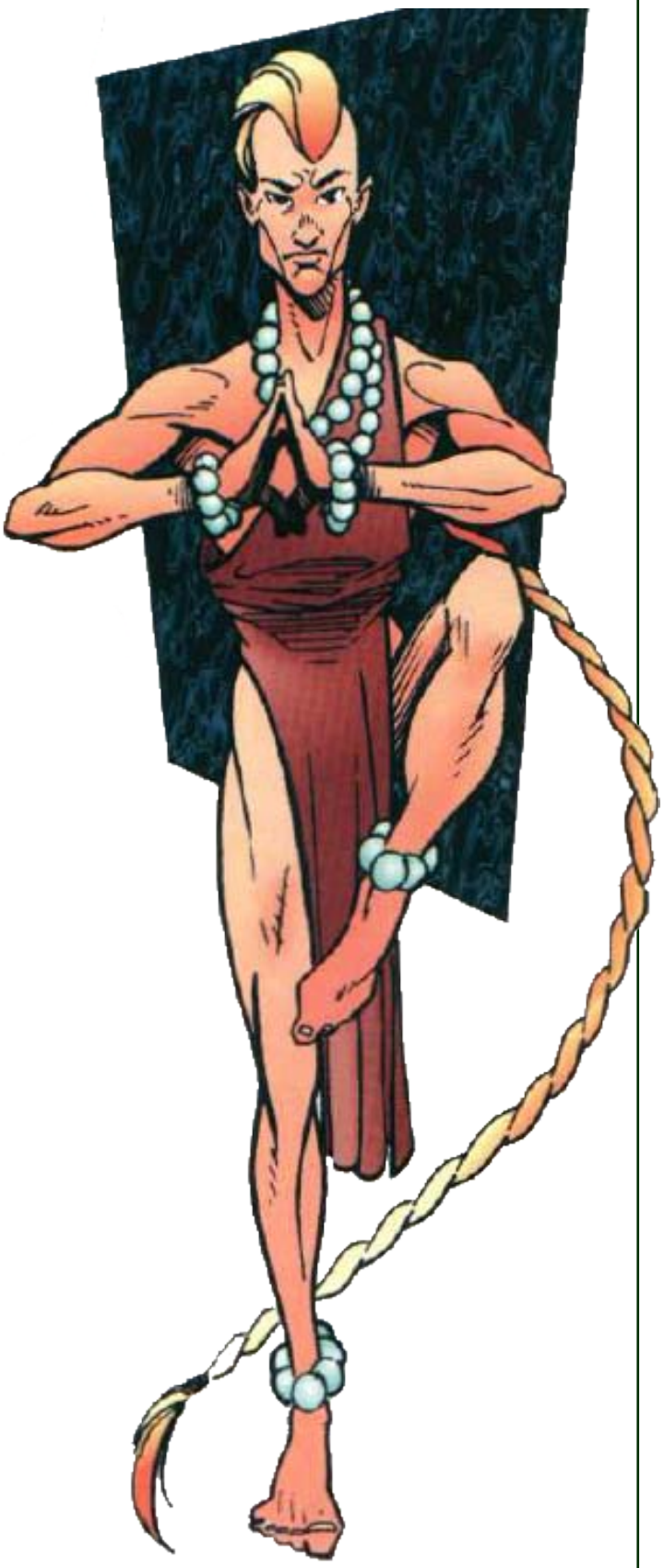
O sumo-sacerdote ficou ali durante mil anos, e poderia ter permanecido ali por mais mil anos, não fosse pelo grupo de arqueólogos de M. Bison na caçada por artefatos místicos. Eles descobriram as ruínas do templo e Itoketip. Seu corpo foi trazido diante de M. Bison, que usou suas capacidades telepáticas para acordar o sumo-sacerdote. Convencido que Bison o trouxe do mundo dos mortos, Itoketip concorda a se juntar a Shadaloo e servir seu novo deus: M. Bison. Bison selou ainda mais a confiança de Itoketip usando os recursos da Shadaloo para reconstruir o templo do sacerdote. Que de seu trono restaurado, subjuga uma nova geração de desafortunados camponeses.

Na verdade Itoketip nunca morreu. Como ele sobreviveu enterrado por mil anos, ninguém pode explicar. Talvez foi algum poder de seu chi interior que lhe concebeu o estado de hibernação, ou talvez o deus maligno que ele cultuava, de alguma forma existe e protegeu seu servo.

Aparência: Alto, magro, homem de descendência indiana, Itoketip ainda se veste em seus trajes cerimoniais, até mesmo quando ele luta contra bárbaros em nome da Shadaloo. Sua cabeça é raspada dos lados, mas seu cabelo é muito grande e ele o amarra numa grande trança.

Interpretando Itoketip: Você ainda não está familiarizado com esta era, mas a ignorância dos tempos modernos não te desvia de seu caminho. Você está centrado em restaurar seu poder e restabelecer sua autoridade como porta voz de um poderoso deus: M. Bison.

Lema: *Ora, meu jovem, você acha que pode afrontar o poder dos deuses?*



Nome: Itoketip
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Shadow Fist
Conceito: Sacerdote Antigo
Assinatura: Nuvens de tempestade surgem à sua volta.

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●●●●
Interrogação	●●○○○
Intimidação	○○○○○
Perspicácia	●●●●●●
Manha	○○○○○
Lábia	●○○○○

Perícias

Luta às Cegas	●●●●●
Condução	○○○○○
Liderança	●●●○○
Segurança	○○○○○
Furtividade	●●●●○
Sobrevivência	●●●●○

Conhecimentos

Arena	●○○○○
Computador	○○○○○
Investigação	○○○○○
Medicina	●●●●○
Mistérios	●●●●●●
Estilos	●○○○○

Vantagens

Antecedentes

Arena	●●●●○
Apoio	●●●●●
Fama	●○○○○
Staff (seguidores)	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Elbow Smash, Mind Control
Slide Kick, Psychic Vise
San He, Ghost Form
Missile Reflection, Regeneration
Energy Reflection, Stunning Shout
Throw, Telephaty
Jump
Flying Head Butt
Fireball
Improved Fireball
Inferno Strike
Combos: Bloqueio para Improved Fireball para Improved Fireball (Dizzy), Stunning Shout para Inferno Strike, Bloqueio para Slide Kick para Elbow Smash (Dizzy).

Renome

Glória
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra
●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual
Vitórias: 35 Derrotas: 1
Empates: 0 KO's: 30

Chi
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Experiência

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

HU (O TIGRE)

De todos os membros do Shadow Fist, o motivo pelo qual Hu passou a integra-lo é o mais contraditório. Hu (Tigre) veio a ser um soldado da Shadaloo após as decepções com as ações e falhas de seu mentor. Ironicamente seu mentor era Sagat!

Quando Sagat perdeu para Ryu para mais tarde passar a servir a Shadaloo, Hu perdeu todo respeito por ele. Originalmente Hu entrou para a Shadaloo porque esperava extinguir de si qualquer vestígio remanescente da honra de Sagat. Para o desapontamento de Hu, Sagat nada fez para se defender ou para convencê-lo da verdade. Acreditando que Sagat comprometeu seus valores, Hu desenvolveu um ódio por Sagat e abraçou o decadente e destrutivo estilo de vida que a Shadaloo oferece.

Hu sempre provou sua lealdade a M. Bison. Ele espera substituir Sagat como um dos generais de Bison entre os Guerreiros Mundiais. Por um tempo, Hu tentou lutar honradamente. Entretanto, sua honra foi gradativamente se esgotando. Em busca de vingança contra Sagat, Hu sacrificou muitos de seus valores e se tornou cada vez mais parecido com aquele que já foi seu mentor, algo que jamais vai admitir.

Aparência: Asiático alto, com 97,5Kg de músculos e ossos, ele só veste calções quando luta. Seus braços e pernas são cobertos de cicatrizes de muitas batalhas.

Interpretando Hu: Você é sombrio e pensativo. Quando está na arena luta para derrubar seu oponente e ganhar de uma vez. Você não mostra misericórdia ou medo. Você tenta manter o pouco de honra que lhe resta, mas até isso se esvai rapidamente.

Lema: *Depois de acabar com você, vou espalitar meus dentes com seus ossos!*

Nome: Hu
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Thai Kickboxe
Escola: Dojô de Sagat
Equipe: Nenhuma

Time: Shadow Fist
Conceito: Aluno Furioso
Assinatura: Fecha os punhos com força e grita para cima.

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão	●●●○○
Interrogação	●○○○○
Intimidação	●●●●●
Perspicácia	●●●●○
Manha	●●●○○
Lábia	●○○○○

Perícias

Luta às Cegas	●●●●○
Condução	●○○○○
Liderança	●○○○○
Segurança	●●○○○
Furtividade	●●●●○
Sobrevivência	●●●●○

Conhecimentos

Arena	●●●●○
Computador	○○○○○
Investigação	●●○○○
Medicina	●○○○○
Mistérios	●●○○○
Estilos	●●●●●

Vantagens

Antecedentes

Apoio	●●●●●
Contatos	●●●○○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Elbow Smash, Toughskin
Dragon Punch
Double Dread Kick
Flying Knee Thrust
Wounded Knee
Maka Wara
Punch Defense
Head Butt Hold
Knee Basher
Jump
Air Smash

Combos:

Renome

Glória

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 9

Situação Atual

Vitórias: 60 Derrotas: 1
Empates: 0 KO's: 2

Chi

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Experiência

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15