

Espíritos da Floresta

POR ANDREW J. LUCAS

TRADUZIDO POR ERIC M. SOUZA

Espíritos da Floresta é uma aventura desenvolvida para Street Fighter: O Jogo de RPG, e se passa no Japão. Para jogá-la, é necessário ter Street Fighter RPG, bem como o *Street Fighter: Guia do Jogador* (uma vez que o estilo de luta Ninja é importante na história). Se o Narrador não tem acesso ao Guia do Jogador, ele ou ela pode optar por mudar o estilo de luta de Hikaru Shoukichi para um estilo do livro básico (Kung Fu seria o melhor). Ter acesso ao suplemento *Segredos da Shadaloo* é recomendado, porém não é necessário para rolar a aventura.

A aventura foi projetada para um time de lutadores de Posto 3-5, mas pode ser facilmente modificada para acomodar dois times ou um lutador solo. *Espíritos da Floresta* foi escrita para qualquer número de jogadores, sendo o ideal de quatro a seis. Durante o curso da aventura, o time dos jogadores será convidado a enfrentar duas lutas de time e possivelmente uma luta solo com um oponente do time oposto. A aventura foi desenvolvida para oferecer um desenvolvimento breve de enredo, um recheio entre as duas fatias de pão que são as lutas em torneios.

Como Narrador, você vai precisar preparar dois times de combatentes para desafiar seus jogadores durante o torneio. O *Guia do Jogador* e o *Competidores* podem ajudá-lo. Quando determinar quais personagens enfrentarão quais NPCs, tente encontrar um estilo interessante e confrontos de personalidade. Se você preferir, pode fazer personagens jogadores e NPCs de postos baixos “desafiarem”

personagens de postos mais altos. É claro, seus jogadores podem sempre querer desafiar alguém.

Olhos na Noite

“O Japão não é exatamente como eu pensei que fosse. Olhando para trás, eu não tenho mesmo certeza sobre o que eu esperava ver. Indústria pesada, bares de karaokê, letreiros em néon e muitas pessoas mais baixas do que eu. Eu poderia ver tudo isso se voltasse a Seattle. O que realmente me surpreendeu foi a simples beleza rural do país. Lá de onde venho, nós pensamos no Japão como uma potência industrial; no fundo, ele é, mas é mais do que isso, muito mais. Os últimos dias me ensinaram isso.

“As florestas eram silenciosas. Seria um clichê dizer quietas demais, mas novamente, de onde eu venho, se não há uma sirene ou um disparo de revólver soando em seus ouvidos, já está muito silencioso. Minha mãe costumava dizer que ouvir os sons da cidade significa que você está vivo e faz parte do mundo. Eu sempre imaginei o que ela queria dizer com isso – outra lição que o Japão me ensinou.

“Eu não percebi quando os pássaros pararam de cantar, mas Jake percebeu. Jake era um ex-boina verde que servia na Índia. O exército e seu tempo em Nam o ensinaram mais sobre a vida selvagem do que qualquer outra pessoa que já vi. Ele me alertou sobre os pássaros: quando eles fazem silêncio em terra, isso significa que deve haver emboscada à frente. Jake era cheio dessas pequenas pérolas de sabedoria. Só Deus sabe como ele as obteve – eu com certeza iria ficar sem saber.

“E foi nessa hora que nós percebemos olhos na floresta.

“Nós já encontramos Ninja antes, em Barcelona. Quando os olhos ficaram escuros, pontos sangrentos,



nós sabíamos o que esperar – ou achávamos que sabíamos.

“John Henry foi o primeiro a atacar, correndo direto até o Ninja. A visão do brutamontes especialista em sanbo me assustou, mas aquele pequeno Ninja manteve-se firme, quase entendido com o rugido daquele homem grande. Nós nos preparamos para seguir John, confiando que o pequeno Ninja não poderia ser uma ameaça. Então o chão se abriu e puxou John Henry.

“Subitamente, Ninja estavam ao redor de todos nós. Eu pude ver Icepick à espreita na floresta com dos dos diabos duramente em seus calcanhares. Jake estava caído, segurando uma cabeça ensanguentada, e atrás de mim eu pude ouvir Kiersten gritando. Eles todos desapareceram na escuridão.

“Existem algumas coisas neste mundo que é melhor que não sejam conhecidas – outra lição que o Japão me ensinou.”

Nick Fontana, entrevistado pela revista Circuit Watch

A História

Os jogadores são convidados para um torneio que está acontecendo em um resort no Japão. Os competidores não imaginam isso, mas o torneio (e a trama da Shadaloos para destruir a aldeia Ninja) foi instigada pela Ninja Yuki Takada como um teste. Ela quer ver se Hikaru Shoukichi é digno o bastante para fundar um clã com ela.

Yuki esteve espionando as atividades de Hikaru e sua aldeia e está impressionada com o que tem visto. Para ver se Hikaru é realmente digno dela, ela está patrocinando um torneio de Street Fighting em seu ryokan, conhecendo tudo sobre como a Shadaloos usará o torneio como cortina de fumaça para lançar uma trama para destruir Hikaru. Se o plano der certo, então Hikaru nunca será digno de interesse para Yuki. Se ele falhar, ela irá expor suas intenções para Hikaru.

O torneio dura três dias. Ao longo da duração do evento, uma rivalidade por ser observada entre os dois lutadores mais ranqueados – um lutador de Kickboxing Ocidental chamado Thomas Wiesma e Hikaru Shoukichi, um Ninja suspeito de trabalhar para a Shadaloos. Não há nenhum tipo de afeto entre os dois oponentes e o combate pode abarcar todo o resort em que o torneio está acontecendo.

No segundo dia do torneio, Thomas aborda o grupo com um pedido de ajuda. Ele lhes diz que Hikaru

mantém sua irmã como refém para forçá-lo a sair do torneio. Thomas pede para o grupo ajudá-lo. Ele sabe em que parte da aldeia ela está sendo mantida e pede ao time para resgatá-la enquanto ele enfrenta Shoukichi no ringue. Thomas deve lutar e não pode acompanhar o grupo; sua cidade apostou pesadamente que ele venceria o torneio.

Se o grupo for nesta noite, ele poderá voltar a tempo de participar das lutas finais e assistir à final entre Thomas e Hikaru.

A aldeia é o lar do clã Ninja de Hikaru, mas ela não mantém prisioneira a irmã de Thomas. Seus habitantes vão defender seu lar do time, mas sem saber nada sobre as mentiras que Thomas contou sobre sua vila ou sua irmã.

A irmã está mesmo na aldeia – não como uma prisioneira, mas como a líder de tropas de ataque da Shadaloos que pretendem levar essa comunidade pacífica à destruição. A irmã e Thomas são peões da Shadaloos que utilizaram o time para amaciar as defesas da aldeia Ninja para eles.

Uma vez tendo destruído essa pedra no sapato de M. Bison, Thomas planeja vencer Hikaru no ringue usando veneno.

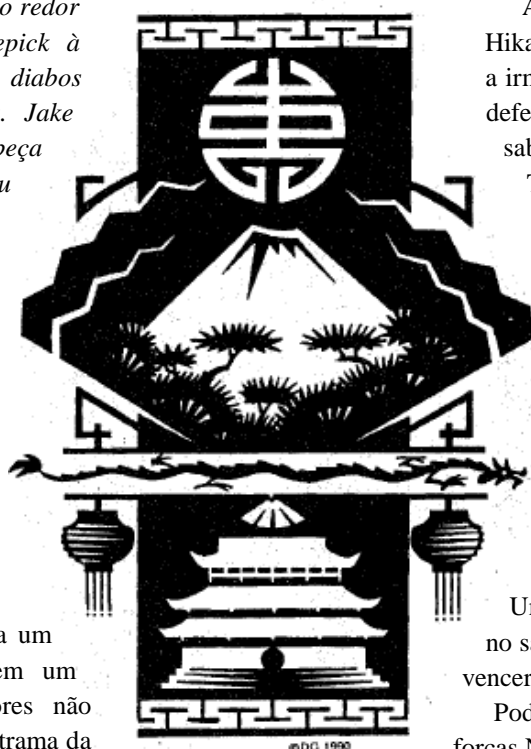
Poderá o time sobreviver ao ataque às forças Ninja e voltar ao torneio a tempo de salvar Hikaru? Irá Hikaru provar-se forte o bastante (de forma não intencional) para ganhar a afeição de Yuki Takada? Irão os lutadores sobreviverem?

Cena 1: O Torneio

“Watasbi wa Takada Yuki-san. Meu nome é Yuki Takada.”

Os personagens foram convidados a participar de um torneio Street Fighter organizado em uma localidade japonesa (conhecida como uma ryokan) em Takayama. É esperado que todos os lutadores fiquem no ryokan e partilhem de sua hospitalidade. Yuki estará lá como uma hóspede do ryokan. Ela é muito séria e fala pouco. Ela é vista apenas raramente e sempre num quimono formal.

Yuki sabe tudo o que acontece no ryokan e usa suas habilidades Ninja para espionar todos os convidados. Ninguém está avisado de que ela é uma Ninja. Os verdadeiros motivos de Yuki para patrocinar o torneio são testar as habilidades de Hikaru Shoukichi (veja acima).



As estatísticas de Yuki pode ser encontradas nas páginas 19-20 do Guia do Jogador. Não é esperado que você precise delas para esta aventura; entretanto, desde que ela provavelmente não entre em combate.

Ao longo do primeiro dia do torneio, um número de lutas é realizado. Os jogadores devem ter a oportunidade de lutar pelo menos uma vez como time e uma luta individual. Como Narrador, você terá que criar oportunidades para os jogadores. Essa poderia ser uma boa oportunidade para abordar velhas rivalidades entre lutadores que os jogadores encontraram previamente.

Durante o torneio, os jogadores certamente notarão a rivalidade entre o Kickboxer Thomas Weisma e o Ninja Hikaru Shoukichi. Eles escutarão rumores de que nada vai impedir o Ninja de acabar com a carreira de Thomas.

Se os jogadores perguntarem em que se baseia a rivalidade, não encontrarão qualquer informação relevante – apenas especulação (Thomas é um lutador melhor e o Ninja está com medo, etc.). Nem Hikaru, nem Thomas irão discutir sua rivalidade, mas a irmã de Thomas é alguém disposta a falar. De fato, Katherine Weisma é tão amigável quanto seu irmão é mal-humorado.

Katherine fala japonês fluentemente e tomará os jogadores sob suas asas, mostrando-lhes as características da cidade. Katherine é uma companhia agradável e dá toda a impressão de ser a melhor amiga dos jogadores. Ela gasta a noite entretendo os Street Fighters enquanto seu irmão pratica para suas lutas. Se for perguntada por Thomas, ela será polida, mas parecerá muito entediada com a conversa e logo mudará de assunto.

Vizinhos Barulhentos

O segundo dia decorre de forma muito parecida com o primeiro, com mais lutas individuais e de times no pátio do ryokan. Thomas e o Ninja trocam insultos enquanto Katherine saúda os jogadores pela vitória (ou os consola pela derrota). Quando a noite cai, os jogadores escutam um choro raivoso do quarto de Katherine no ryokan.

Junto do quarto de Katherine estão Yuki (vestida como sempre num quimono elegante) e Thomas. Thomas está segurando uma saia vermelha e parece furioso. Ele explica que ele e Katherine estavam indo se encontrar para o jantar. Ela se atrasou, e então ele ficou preocupado e veio procurar por ela, e foi isso que ele encontrou no quarto. Yuki mostra aos jogadores uma carta escrita em kanji japoneses. Ela traduz: “Sua irmã é minha. Amanhã você vai perder sua luta contra mim... ou você vai perder muito mais.” A carta foi presa na parede por um shuriken.

Ninja Genin Shoukichi-Ryu

Os Genin são a base da defesa da aldeia. Esses guerreiros são formados por jovens homens e mulheres da aldeia que atuam sob o comando dos Chunin para expulsar invasores.

Força ••	Carisma ••
Percepção •••	Destreza •••
Manipulação ••	Inteligência ••
Vigor •••	Aparência ••
Raciocínio •••	

Prontidão ••	Luta às Cegas •
Perspicácia •	Intimidação ••
Mistérios •	Segurança ••
Furtividade •••	Estilos •
Lábia •	

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 3 / 2

Soco: Strong 3 / 5 / 2

Soco: Fierce 2 / 7 / 1

Chute: Short 4 / 4 / 2

Chute: Forward 3 / 6 / 1

Chute: Roundhouse 1 / 8 / 1

Apresamento 3 / 3 / 1

Bloqueio 7 / (+1 Abs.) / 0

Movimento 6 / 0 / 5

Handstand Kick 2 / 8 / 0

Jump 6 / 0 / 2

Slide Kick 2 / 7 / 3

Chi •••	Força de Vontade ••
Saúde •••••••	

Armas (Vel / Dan / Mov)

Shuriken 6 / 5 / 2

Thomas informa a todos que ele sabe que isso é uma armadilha e que é esperado que ele morda a isca e tente resgatar sua irmã, então perdendo (e abandonando) a luta. Infelizmente, toda sua cidade apostou pesadamente em sua vitória. Se ele perder – mesmo de forma normal – haverá muita dificuldade quando voltar aos Estados Unidos.

Yuki sugere que os jogadores poderiam ir em seu lugar. “Certamente os Ninja esperam um único lutador. Muitos podem ser demais para que eles triunfem. Se

vocês forem agora, vocês poderão estar lá, resgatarem Katherine e voltarem para suas lutas.”

Como Narrador, você pode ser forçado a improvisar para seduzir os jogadores a abraçarem essa missão de resgate.

Cena 11: A Aldeia Ninja

Os jogadores deveriam procurar resgatar a aparentemente indefesa Katherine das “malvadas” garras do clã Shoukichi. Chegar à aldeia será, por si só, uma aventura. Enquanto os jogadores podem ser capazes de conseguir um transporte (ônibus ou táxi até a base da montanha), eles não serão capazes de convencer os nativos a levá-los diretamente para a aldeia. O povo local morre de medo dos oni (espíritos malignos) que vivem na floresta e dançam no declive da montanha.

Nenhum dos residentes de Takayama ou de outra cidade local vão colocar os pés na montanha. Eles não vão alugar, emprestar ou vender qualquer transporte para os lutadores para ajudar em sua missão, por medo de enfurecer os oni. Eles acreditam que os oni irão provocar uma terrível vingança contra qualquer um que ajudar os gaijin (estrangeiros) a atrapalhar sua paz.

Cuidado: Buracos na Pista

Na improvável (e azarada) situação dos jogadores conseguirem transporte por terra, eles irão encontrar muitas armadilhas variadas e mortais que os Ninjas montaram ao redor de sua aldeia. Você pode descrever o grande buraco que se forma na pista conforme os jogadores dirigem sobre ela – segundos após eles passarem por cima.

Alternativamente, os jogadores tocarão uma linha esticada que fará uma grande tora pontura ir direto contra o bloco do motor do seu veículo. Os lutadores escaparão feridos, mas seu veículo estará inutilizado.

Quatro de Julho

Se os Street Fighter tiverem acesso a Recursos ou Apoio e decidirem subir em um avião ou helicóptero para levá-los diretamente à aldeia, eles encontrarão os Ninjas preparados. A Shadalo tem tentado atacar a aldeia usando um avião de carga C-130 modificado que foi pesadamente acoplado com armas contrabandeadas para o Japão. Eles esperavam erradicar a aldeia em poucos minutos. O que eles não esperavam era que os Ninjas possuíam mísseis Stinger obtidos dos guerrilheiros afegãos.

Ninja Chunin Shoukichi-Ryu

Chunin possuem função dupla na aldeia Shoukichi, não sendo apenas professores e sacerdotes, mas também guerreiros de elite. O capuz dos Chunin é ligeiramente mais elaborado que a máscara de Genin. Uma máscara com face de oni (demônio) esconde a identidade de todos os Ninja Shoukichi-ryu, e a amedrontadora visão das máscaras denota a proficiência de suas vestes. Na verdade, os Chunin são as visões mais assustadoras do clã, atrás apenas da máscara de seu guardião Jonin Hikaru Shoukichi.

Força •••	Carisma ••
Percepção •••	Destreza ••••
Manipulação •••	Inteligência •••
Vigor •••	Aparência ••
Raciocínio •••	
Prontidão •••	Luta às Cegas ••
Perspicácia ••	Intimidação •••
Mistérios •••	Segurança ••
Furtividade •••••	Estilos ••
Lábia ••	

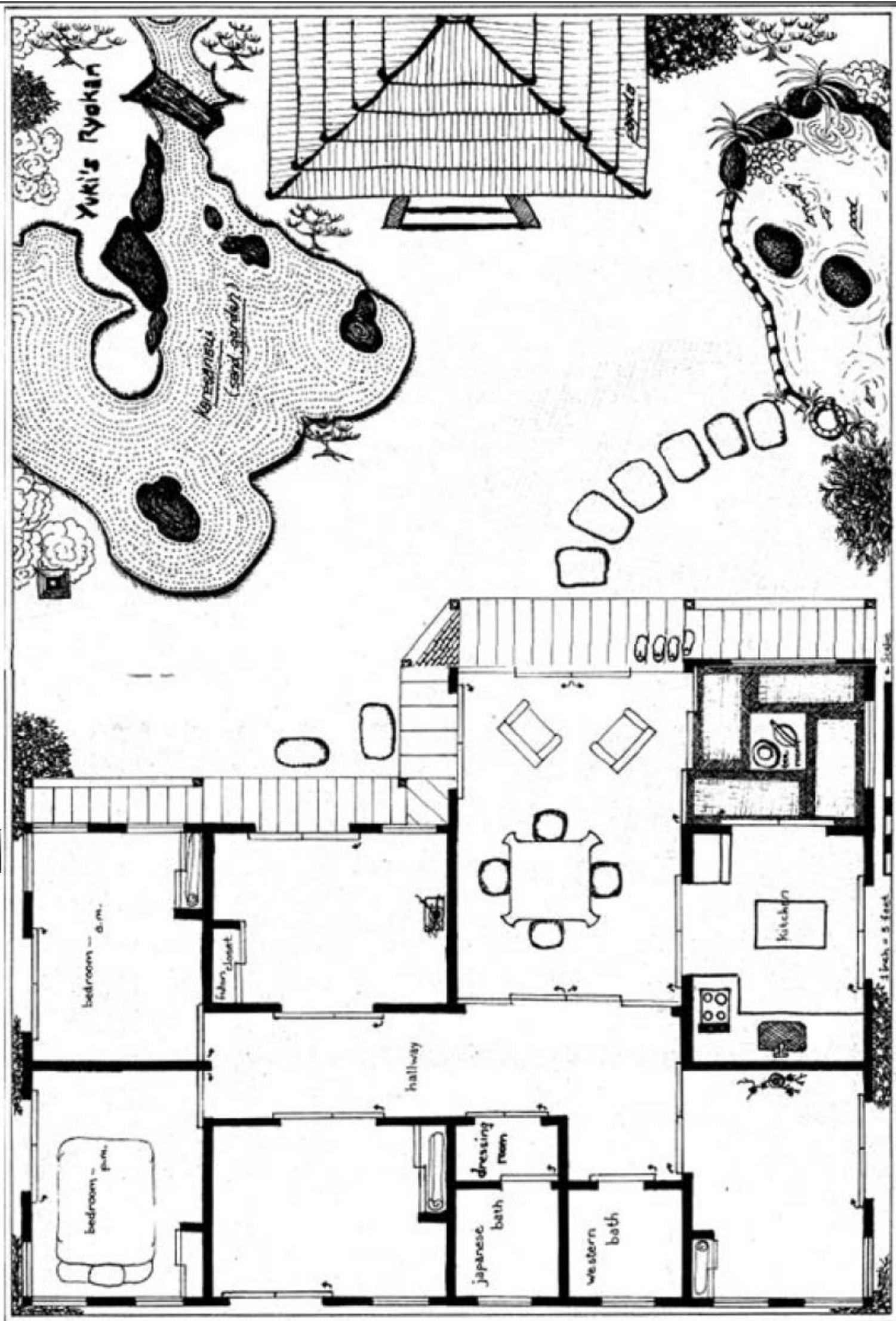
Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 6 / 4 / 3
Soco: Strong 4 / 6 / 3
Soco: Fierce 3 / 8 / 2
Chute: Short 5 / 5 / 3
Chute: Forward 4 / 7 / 2
Chute: Roundhouse 2 / 9 / 2
Apresamento 4 / 5 / 1
Bloqueio 8 / (+2 Abs.) / 0
Movimento 7 / 0 / 6
Backflip Kick 4 / 7 / 0
Heel Stomp 6 / 1 / 4
Jump 7 / 0 / 3
Shrouded Moon 3 / 0 / 2
Slide Kick 3 / 8 / 4
Wall Spring 6 / 3 / 5

Chi •••	Força de Vontade ••
Saúde ••••••••	

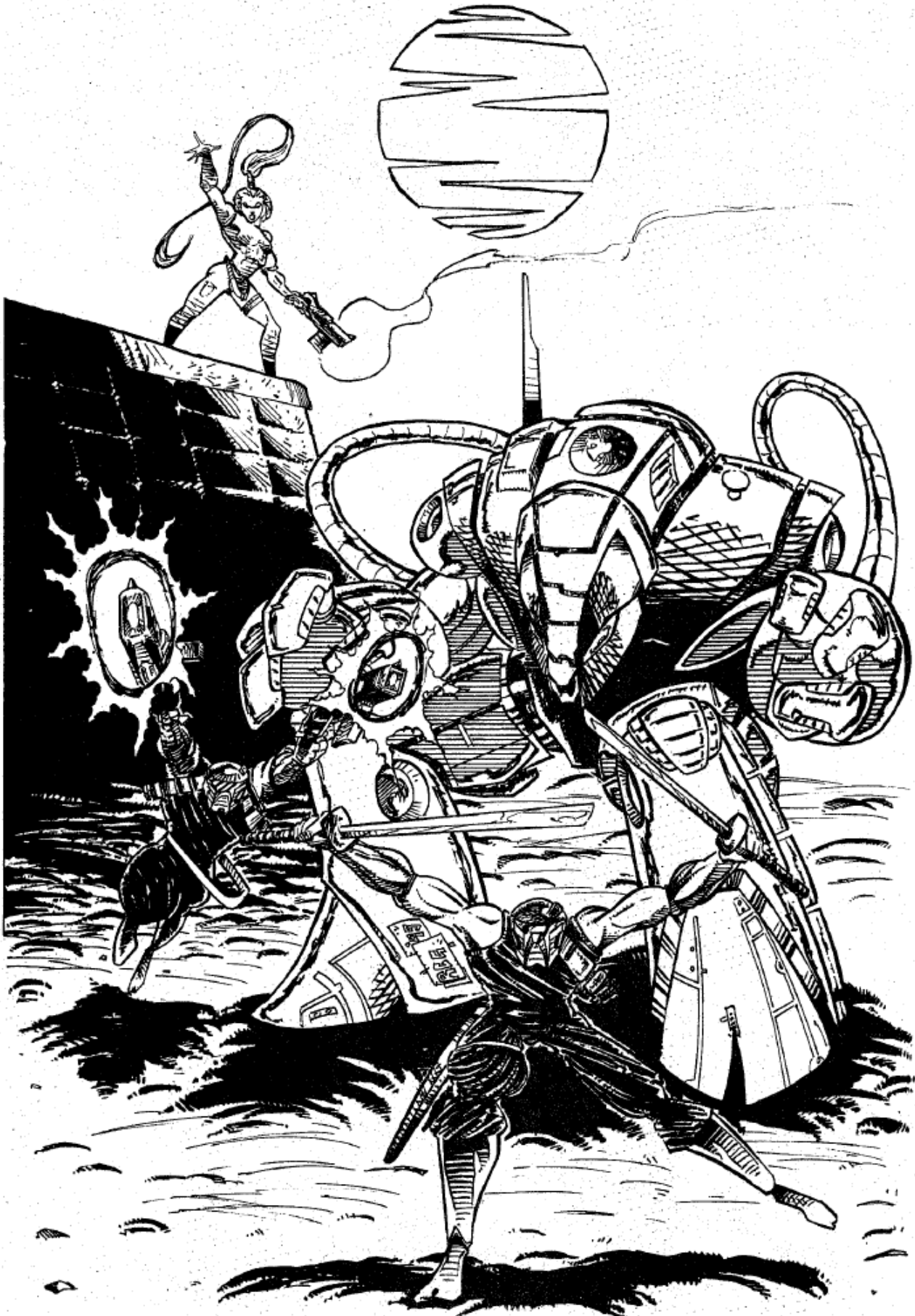
Armas (Vel / Dan / Mov)

Shuriken 6 / 5 / 2
Shikan-Ken 5 / 7 / 0
Ninja-to Jab 8 / 6 / 3
Ninja-to Strong 6 / 8 / 3
Ninja-to Fierce 5 / 10 / 2



MAP BY DANA NOAMI

1 inch = 5 feet



ART BY R. CROWLE GRAY

O Clã Ninja pode valorizar os métodos antigos, mas eles conhecem o valor de um bom míssil antiaéreo. O plano da Shadaloos falhou, a despeito de um considerável investimento de Bison. Bison tem desejado vingança, mas é indesejável perder mais tropas e armas; por isso o plano de usar os Street Fighters para amaciarem as defesas da aldeia para as tropas de assalto da Shadaloos.

Míssil Stinger

Dano: 10 para qualquer ocupante do veículo. A aeronave irá arder em chamas e cair na floresta a 5-6 quilômetros de distância da aldeia Ninja. Seguir com o resto da cena.

Se Você For Pela Floresta Hoje

Os jogadores provavelmente serão forçados a viajar pela floresta a pé – não contando com nada além de sua disposição. A Shadaloos está contando com o fato de que eles lidarão com armadilhas Ninja pelo caminho – e eles provavelmente irão. O Narrador deve decidir quantas armadilhas os jogadores enfrentarão, levando em conta a duração da aventura e o dano que ele deseja para os jogadores até que eles tenham atingido a aldeia.

Os jogadores podem rolar Percepção + Sobrevivência para evitar as armadilhas. A dificuldade é 6 e dois sucessos permitirão que os lutadores saiam de qualquer uma delas. Qualquer lutador que falhar nesse rolamento cairá em alguma armadilha. Possíveis armadilhas incluem:

Rede: Destreza + Esportes para esquivar; Força para se livrar dela.

Flecha: Velocidade 6, Dano 6.

Buraco: Esportes para evitar cair nele, Dano 10.

Tronco dependurado: Esportes + Destreza para se esquivar do tronco (armadilha anti-veículo), Dano 14.

Laço: Destreza + Esportes para evitar ser mantido suspenso de cabeça para baixo, Dano 2.

Armadilha de espinhos: Percepção para ver as lanças pontiagudas no chão da floresta, Dano 3.

(O número de sucessos necessários em todos esses testes é 7).

Robô de Assalto Mk-III

O robô de assalto Mk-III é um desenvolvimento recente dos laboratórios mrigankaleses da Shadaloos. O robô foi projetado para a linha de frente de combates e tem poder de fogo o bastante para lidar com a maioria de situações, desde unidades armadas, veículos blindados ou simples batalhões de infantaria.

A cabeça do robô contém um elaborado conjunto de sensores, que combina um hardware de sensores para alvos em movimento com um sonar e scanners de detecção infravermelha. Os sensores são montados sobre duas colunas de titânio alocados acima de seus ombros. Eles são separados por uma estrutura de três apoios, dando ao robô uma visão binocular excelente e permitindo que seu armamento principal seja montado sobre os ombros do robô e travados como parte de sua cabeça. Uma vez que essa ação esteja completa, o robô poderá virar sua cabeça e atirar em qualquer alvo que ele enxergar.

Em suas costas protegidas estão os principais armamentos, que consistem num poderoso canhão. As costas enormes do robô possuem uma distinta aparência corcunda, projetada para inspirar medo nas tropas inimigas. O canhão contém munição o bastante para atirar indefinidamente, mas a capacidade de tiro da unidade é limitado pela energia necessária para fazer funcionar o canhão. Sua bateria (chi) reserva energia para disparar o canhão 4 vezes. Se o robô permanece ocioso (mesmo atordoado), ele pode recarregar um ponto de sua energia (chi).

Força •••	Carisma •	Percepção •••
Destreza •••	Manipulação •	Inteligência •
Vigor ••••	Aparência •	Raciocínio •••
Prontidão •••	Segurança •	Computador ••
Intimidação •	Furtividade •••	

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 5 / 2

Soco: Strong 3 / 7 / 2

Soco: Fierce 2 / 9 / 1

Chute: Short 4 / 6 / 2

Chute: Forward 3 / 8 / 1

Chute: Roundhouse 1 / 10 / 1

Apresamento 3 / 5 / 1

Movimento 7 / 0 / 5

Chi ••••	Força de Vontade •••
Saúde ••••••••	

Armas (Vel / Dan / Mov)

Canhão 4 / 14 / 0

Eventualmente, os lutadores chegarão à aldeia Ninja em que o clã Shoukichi aquartelou suas forças para repelir invasores. Haverá um Genin para cada lutador e dois Chunin para cada dois lutadores (arredonde para cima). Os Chunin começam o combate com um rápido Heel Stomp, permitindo que o Genin acerte seu alvo com um Slide Kick. Em seguida, um Genin se afasta, arremessando shuriken.

Permita que o combate prossiga normalmente. É muito pouco provável que um jogador perca, mas se parecer que irão, prossiga para a próxima cena.

Ninja-to

A curta espada reta dos Ninja é menor que a katana e pode ser facilmente escondida. Esta espada é uma arma rápida que permite ao Ninja atacar primeiro na maioria dos conflitos armados.

Técnica Básica: Espada: +2 Velocidade; +2 Dano; +0 Movimento.

Cena III: Ataque Surpresa

Apenas quando a vitória estiver assegurada (para os Street Fighters ou para os Ninja) a Shadaloo faz sua aparição. Um feixe de canhão mira em qualquer Ninja remanescente, deixando-os inconscientes. Katherine, vestida em roupa de combate, corre para dentro da aldeia seguida por tropas de elite de assalto da Shadaloo. (Aqui deve haver um esquadrão de assalto a cada dois Street Fighters, arredondado para baixo.)

Katherine sarcasticamente se dirige aos lutadores:

“Obrigado por amaciarem as defesas da aldeia para nós. Minhas tropas da Shadaloo vão terminar o que vocês começaram. Agora é melhor recuarem antes de se ferirem.”

Presumivelmente, os lutadores decidirão proteger a aldeia desde que eles percebam que foram usados pelos soldados de Bison. Se eles realmente recuarem (a menos que seja apenas um ardil), sintam-se livres para remover 1 de Honra permanente deles.

Se eles não recuarem, Katherine continuará: “Ah, então os tolos pensam que podem desafiar o poder da Shadaloo, não?” Ela aponta na direção do time. “Matem-nos e queimem toda a aldeia até que só restem cinzas.”

Faça o caos imperar. Os soldados preferem usar seus fuzis de assalto para derrubar os Street Fighters enquanto o robô dispara com seu canhão contra eles. Katherine não entra em combate até que seja óbvio que a Shadaloo está perdendo.

Se os jogadores estiverem perdendo muito feio, Yuki Takada entra em cena vestida de Ninja para equilibrar os lados. Ela tem acompanhando as ocorrências para ver se o clã de Hikaru é digno de suas atenções.

Esquadrão de Assalto da Shadaloo

Essas tropas de elite operam em times de três – dois soldados e um robô de assalto. Os soldados agem como suporte de tiro para o robô, que irá avançar sobre a posição inimiga, usando várias formas de ataque. Os soldados podem designar o alvo do robô ou permitir que seu programa sofisticado IA escolher sozinho.

Os esquadrões de assalto são uma nova adição às forças armadas da Shadaloo, e utilizam novas armas criadas nos laboratórios de ciência de M. Bison. Bison está usando seu ataque como um teste para os novos esquadrões, bem como numa oportunidade para destruir um obstinado clã Ninja.

Soldados de Assalto

Para os soldados de assalto, use as estatísticas do Soldado Profissional da página 168 do livro básico de Street Fighter.

Os soldados podem utilizar uniformes de camuflagem e capacetes de combate. Os capacetes contêm sensores avançados que permitem que os soldados detectem oponentes escondidos usando sonar e sensores de infravermelho. (Isso eliminará a habilidade Ninja Shrouded Moon e revelará alguém atrás de arbustos.) Os sensores também tornam os soldados suscetíveis a serem cegados por fireballs e ataques semelhantes. Qualquer soldado atingido por um ataque de fogo bem sucedido – podendo ser uma Fireball, um Flaming Fist ou qualquer ataque similar – é automaticamente cegado pela sobrecarga no sistema de seu capacete. (O Robô de Assalto não é afetado por isso.)

Em adição ao sensor do capacete, os soldados também carregam as seguintes armas:

Fuzil de Assalto: +1 Velocidade, +6 Dano.

Faca: +2 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento.

Cena IV: Após da Luta

Uma vez que o problema com a aldeia Ninja tenha terminado, os jogadores podem retornar ao torneio para as lutas finais. Eles podem querer confrontar Thomas com a derrota de sua irmã ou simplesmente deixá-lo admirado com o ocorrido. Em qualquer caso, as palavras de Thomas serão: “Vocês não fizeram nenhum amigo neste dia. Estejam certos de que vão se arrepender do dia em que me conheceram.”

Se os jogadores tentarem falar com Hikaru, eles o descobrirão em longa conversa com a Ninja, Yuki Takada. Os dois ficarão embaraçados brevemente, e então Yuki desaparecerá nas sombras.

Hikaru agradecerá aos jogadores em seus modos rígidos e oferecerá a ajuda de seu clã sempre que eles precisarem. Qualquer Ninja no grupo também será convidado a estudar com o clã Shoukichi.

Thomas Weisma (Agente da Shadaloo)

Thomas é um homem grande que expõe cicatrizes de muitas batalhas com ursos. Para aqueles ao seu redor, ele parece muito amigável e pouco reservado. Muito poucas pessoas imaginam que Thomas e sua irmã são agentes da Shadaloo. Ninguém sabe de onde vêm Katherine e Thomas – embora eles tenham uma distinta compleição americana. Ele é um lutador excepcional em todos os aspectos, mas ocasionalmente deixa sua autoconfiança expor o seu melhor.

Aparência: Thomas é um grande e pesado homem com dois olhos azuis penetrantes e selvagem cabelo preto. Ele usualmente veste uma jaqueta marrom com a bandeira americana nas costas e calças soltas comuns de seu estilo de luta.

Citação: “Olha, nós podemos fazer isso de duas maneiras. A minha maneira – ou a minha maneira com você com seus dentes caindo no chão.”

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: Desconhecida

Assinatura: chacoalha o punho sobre o oponente e grita

Força ****	Carisma ****	Percepção ***
Destreza ***	Manipulação **	Inteligência **
Vigor ****	Aparência **	Raciocínio ***

Prontidão **	Luta às Cegas **	Arena **
Interrogação •	Condução ****	Computador •
Intimidação ****	Liderança **	Investigação ***
Perspicácia •	Segurança •	Medicina **
Manha ****	Furtividade **	Mistérios •
Lábia **	Sobrevivência ***	Estilos **

Aliados (Shadaloo) ***	Soco ****
Apoio **	Chute ****
Fama **	Bloqueio **
Recursos •	Apresamento **
	Esportes **
Glória ****	Foco **
Honra **	

Chi **	Força de Vontade ****
Saúde	

Manobras Especiais: Jump; Throw; Spinning Backfist; Spinning Knuckle; Double-Hit Kick; Double Dread Kick; Stepping Front Kick; Wounded Knee; Backroll Throw; Punch Defense; Deflecting Punch.

Combos: Deflecting Punch para Wounded Knee para Double Dread Kick (dizzy); Jab para Bloqueio para Fierce (dizzy).

Divisão: Estilo Livre. Posto: 6

Situação atual: Vit 20; Der 5; Emp 2; KO's 12.

Katherine Weisma (Agente da Shadaloo)

Katherine é uma pequena mulher com cabelo liso loiro. Não é comumente conhecido que ela é uma lutadora bem treinada e experiente em Wu Shu – um fato que ela guarda para si mesma. Na superfície, ela é cativante e enérgica, mas em seu interior há uma ânsia por poder que só o serviço à Shadaloo pode saciar.

Aparência: Katherine gosta de vestir minissaias de couro – nem tanto porque ela quer manter suas pernas livres para chutar forte, mas porque isso distrai seus oponentes, permitindo que ela os chute para o chão.

Citação: “Você deve ser um lutador muito bom para se manter tão bonito (riso)”

Estilo: Wu Shu

Escola: Desconhecida

Assinatura: dá uma cambalhota e arruma sua saia

Força **	Carisma ***	Percepção ***
Destreza ****	Manipulação ****	Inteligência ***
Vigor **	Aparência ****	Raciocínio **

Prontidão **	Luta às Cegas **	Arena **
Interrogação **	Condução •	Computador **
Intimidação •	Liderança **	Investigação **
Perspicácia ***	Segurança ****	Medicina **
Manha **	Furtividade **	Mistérios **
Lábia ****	Sobrevivência **	Estilos **

Aliados (Shadaloo) ***	Soco •
Apoio **	Chute **
Recursos **	Bloqueio **
	Apresamento **
	Esportes ****
Glória ****	Foco •
Honra **	

Chi ****	Força de Vontade ****
Saúde	

Manobras Especiais: Jump; Backflip Kick; Double-Hit Kick; Lightning Leg; Flying Heel Stomp; Kippup; Wall Spring.

Combos: Flying Heel Stomp para Bloqueio para Backflip Kick (dizzy).

Divisão: Estilo Livre. Posto: 4

Situação atual: Vit 12; Der 3; Emp 2; KO's 10.



Hikaru Shoukichi, Ninja Streetfighter

Hikaru Shoukichi é o guardião do condado de Mikkyo da vila. Ele é o único Jonin da aldeia e leva essa responsabilidade muito a sério. Sob seu comando, os Genin e Chunin da aldeia têm sido bem sucedidos em impedir que M. Bison consiga subverter ou destruir sua herança.

Quando Hikaru ouviu sobre o circuito Street Fighter, ele decidiu entrar para manter os olhos nas atividades dos asseclas de Bison. Ele está preocupado com o torneio Takayama estar ocorrendo muito perto de sua aldeia e acredita que ele está sendo usado para ocultar o movimento das tropas de Bison para destruir sua aldeia. Ele está completamente inconsciente de que o torneio está sendo mantido para seu benefício por Yuki Takada para testar seu valor.

Aparência: a verdadeira aparência de Hikaru é desconhecida, pois ele sempre está com seu uniforme de luta. O Ninja Jonin veste calças largas, um gi negro e sapatos tabi. No ambiente de sua irmandade tradicional Ninja, Hikaru veste uma assustadora máscara oni (demônio). Entre representantes de Hikaru dos Shoukichi-Ryu, todos os Ninja usam essas máscaras. Conforme um guerreiro avança nos postos as máscaras se tornam mais horríveis em seu aspecto, para refletirem suas habilidades. A máscara de Hikaru é realmente terrível como sua habilidade no ringue.

Citação: “O mundo é um lugar perigoso, Gaijin. Saia do meu caminho antes de eu lhe mostrar como é perigoso.”

Estilo: Ninjitsu

Escola: Dojô Shoukichi

Equipe: Nenhuma

Assinatura: espalha flores de cerejeira sobre o oponente caído

Força ••• Carisma •• Percepção •••
Destreza •••• Manipulação •••• Inteligência ••
Vigor •••• Aparência •• Raciocínio •••

Prontidão •• Luta às Cegas •• Arena ••
Interrogação •• Condução •• Computador ••
Intimidação •• Liderança ••• Investigação ••
Perspicácia •• Segurança •••• Medicina •••
Manha •• Furtividade •••• Mistérios ••
Lábia •• Sobrevivência •• Estilos •••

Aliados (Clã) •••• Soco •••
Herança do Clã ••••• Chute •••••
Disfarce ••• Bloqueio •••
Apresamento ••
Esportes •••
Glória ••••• Foco ••
Honra ••••

Chi •••

Força de Vontade •••••

Saúde ••••••••••

Manobras Especiais: Jump; Wall Spring; Shikan-ken; Shuto; Slide Kick; Backflip Kick; Cartwheel Kick; Heel Stomp; Shrouded Moon; Entrancing Cobra.

Combos: Bloqueio para Shuto para Slide Kick para Roundhouse Kick (dizzy).

Divisão: Estilo Livre.

Posto: 6

Situação atual: Vit 26; Der 0; Emp 2; KO's 20.

CONVERTENDO EM OUTROS SISTEMAS

Aventuras de Street Fighter podem ser facilmente convertidas em diversos sistemas. Qualquer campanha que envolva um time pode facilmente ser adaptada para acomodar esta aventura. Campanhas podem acomodar um enredo de torneio em Takayama. Jogos interessantes para utilizar esta aventura podem ser Champions, Undergrounde e Villains & Vigilantes.

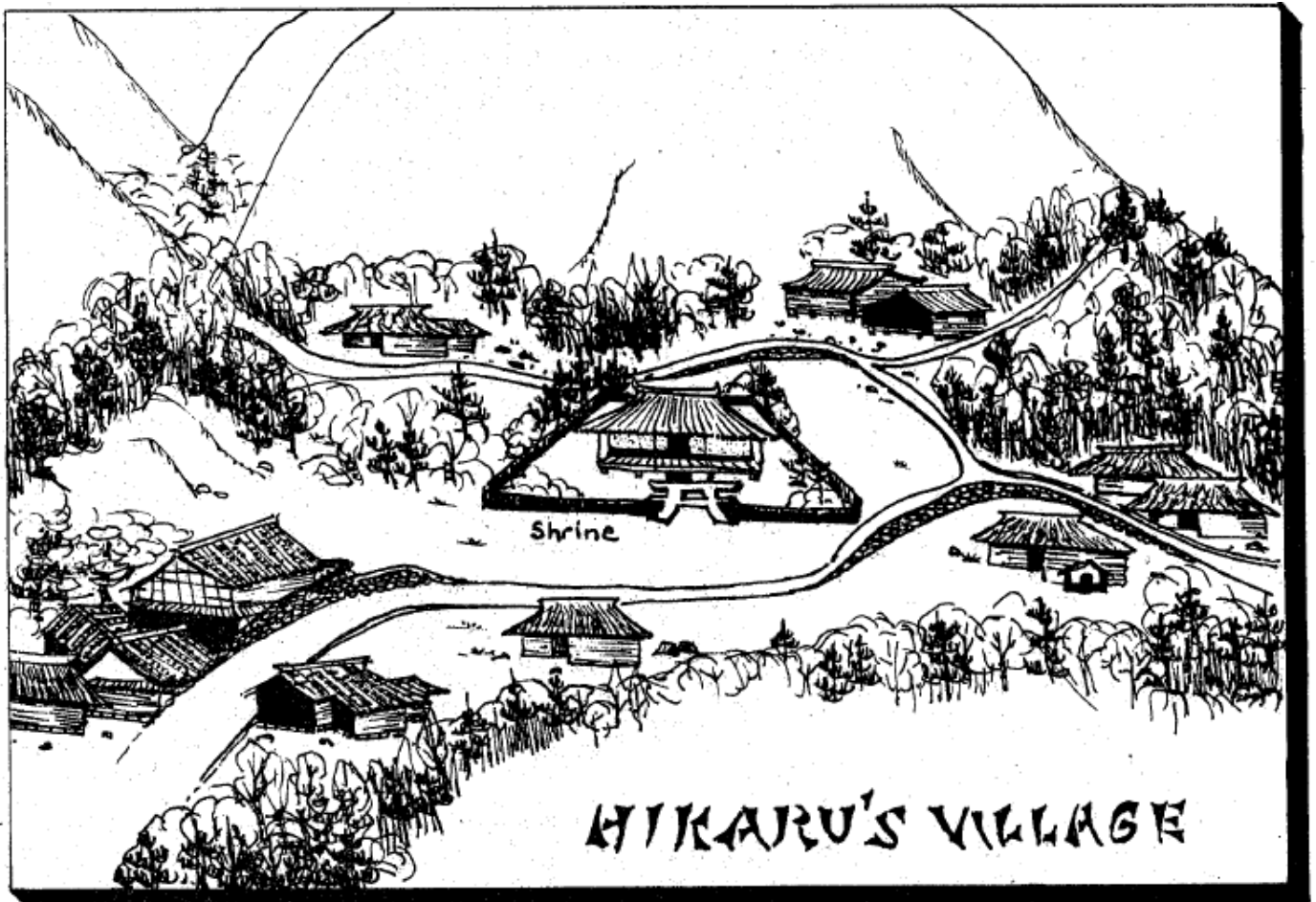
Street Fighter é essencialmente uma campanha de super-heróis, mas para adaptar o sistema para um sistema super-heroico, você terá que apimentar a campanha. Os eventos individuais e de times devem ser radicalmente modificados com a adição de reais super poderes, e as regras de arremessar de V&V irão certamente aprimorar o uso de arenas de combate.

Se os personagens tiverem acesso a poderes de voo, será necessário colocá-los no chão, talvez intensificando o suporte terra-ar a que o clã Ninja tem acesso. Um pouco mais de mísseis terra-ar e um grupo de canhões armados com Phalanx podem dissuadir mesmo o voador mais agressivo.

Super poderes podem ser dados aos NPCs para responder a qualquer coisa que os jogadores tenham. Super poderes em um enredo de torneio podem ser muito excitantes e o Narrador pode ser forçado a pensar rápido, e a considerar limitar o torneio apenas a artistas marciais. Isso pode parecer uma solução preguiçosa, mas por que alguns super-homens se disporiam a confrontar um Kato num torneio japonês, em primeiro lugar? Um super-herói contra um lorde das

trevas, entretanto, seria mais apropriado. Talvez o prêmio possa ser um artefato de poder místico.





O ponto é este: para envolver heróis maiores, a escala deve ser aumentada para além de uma simples briga de rua. Relembre-se: quando utilizar super-heróis, maior é sempre melhor!



Andrew Lucas

Andrew começou sua carreira escrevendo poesia e histórias curtas para o seu divertimento. Ele logo percebeu que as mulheres ficavam mais impressionadas com grandes – pagamentos – e então cuidadosamente elaborou sua prosa e as vendeu para a companhia B.C. Telephone.

Andrew exibiu sua grande habilidade artística perturbando as sessões de jogo de seus amigos com seus realmente talentosos trocadilhos. Percebendo finalmente sua verdadeira vocação, ele decidiu levar sua habilidade à fonte – os publicadores de jogos. Imaginem o garoto surpreso quando ele realmente foi pago, simplesmente usando seu talento dado por Deus.

Andrew é o autor do Guia do Jogador de Street Fighter. Seu trabalho também apareceu na Challenge Magazine e na White Wolf Magazine, e ele tem feito design para a FASA, White Wolf, Legacy e Pariah Press. Suas aspirações futuras incluem desenvolver talento verdadeiro e valores.



R. Crowle Gray

Ross nasceu em Edmonton, passou um tempo nos Territórios do Noroeste e finalmente se estabeleceu em Vancouver. Ele é um artista autodidata e fã da série de TV original de Star Trek. Seu trabalho aparece regularmente no fanzine Skylarking Digest. Ele é também um ávido jogador, e gosta de Cyberpunk e AD&D.



Dana Noah

Originalmente de Nova Scotia, Dana é uma artista autodidata. Ela trabalhou primeiramente com lâminas, criando cartões de presentes usando o método asiático de criar silhuetas cortando o papel. Caneta e tinta (e mapeamento) são um novo método para ela. Treinada como enfermeira, Dana trabalhou nessa profissão por vários anos, e também passou muito tempo na fazenda de ovelhas de sua avó na Hébridias da Escócia. Ela veio para Vancouver há dois anos.