

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

A SOMBRA DO TERROR

INTERPRETATIVO
PODCAST



A SOMBRA DO TERROR

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, roteiro do anime *Street Fighter Victory*, filmes *Kickboxer* e *o Rei dos Kickboxers* e criações originais de **Iago Amorim**.

Esse livro usa regras do jogo **Street Fighter: o jogo de RPG – Edição de Aniversário de 20 Anos**, e é indicado para ser usado em conjunto com esse livro.

Livro feito de fã para fã sem qualquer intuito de lucro pecuniário ou ganho indevido com a imagem ou marcas inclusas, os créditos são exclusivamente de seus donos.

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

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

<https://www.facebook.com/groups/136516189752260>

são a casa do **Street Fighter: o jogo de RPG**

A distribuição desse livro em PDF é gratuita e a cobrança indevida deve ser notificada.



A SOMBRA DO TERROR

A Sombra do Terror é uma aventura para personagens de Posto 05-06, baseada em episódios do anime *Street Fighter Victory* e ideias vindas de filmes que mostram o *Muay Thai* como arte marcial principal, *Kickboxer: O Desafio do Dragão* e *O Rei dos Kickboxers*.

SINOPSE

Uma emboscada vingativa leva alguns personagens a serem presos e tendo que lutar por sua vida. Eles conseguirão sobreviver enquanto seus aliados buscam pelo verdadeiro culpado? O time estará completo para a luta no torneio?

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem como objetivo jogar os PC's em situações inusitadas para separar o grupo e colocá-los em conflito direto contra o crime organizado e um sistema prisional corrupto, dominado por membros da mesma organização criminosa, mais um tentáculo da *Shadalo*. Ao final, quando tudo estiver resolvido, talvez os PC's tenham tempo de participar do evento ao qual vieram: um torneio desafio contra os grandes nomes atuais do *Muay Thai*.

Cena Um: Assim que entram na Tailândia para um torneio os PC's se veem no aeroporto lotado. Lá, um empurra-empurra acontece e um homem (de cicatriz no rosto tapada por máscara médica) coloca um pacote de ópio dentro da bagagem de mão de um PC. Cachorros farejadores estão por todo o lugar e acusam o PC que, verificado a posse da droga, é preso em flagrante.

Cena Dois: Na prisão, o PC passa por torturas para confessar a rota do tráfico e sua fama por resistir às torturas do delegado Nuchi reverbera pelos presos que, empolgados com a situação, tentam humilhar o PC durante o desjejum. Mais tarde, o PC é abordado e os presos tentam levá-lo a ficar do lado da *Ashura*, que é quem manda no presídio. Eles falam, também, sobre o circuito internacional de presos e que ao campeão dali foi desafiado pelo campeão russo. O campeão da prisão nacional da Tailândia é Khar Ti-Khao.

Cena Três: Um prédio é usado como escritório da *Ashura* e Denu, o homem da cicatriz, pode ser encontrado lá. Porém, o prédio está cheio de membros da organização criminosa. Preso, Denu não confessa e ainda conta com a ajuda de Soong, um agente duplo da *Ashura*, que primeiramente avisa a organização sobre os PC's e esta envia atiradores para matarem

os PC's na saída da delegacia após deporem sobre Denu.

Cena Quatro: Os atiradores fogem em um caminhão que pode ser seguido e se direcionam para a sede da *Ashura*. Ao mesmo tempo, Dubal, recém-chegado, toma conta do caso e conta a o delegado da Tailândia que Soong foi delatado como infiltrado por um membro da *Ashura* ainda em Hong Kong. Soong mata Denu, para que ele fale nada sobre os planos da organização criminosa, e foge para se refugiar na sede da *Ashura*.

Cena Cinco: a sede fica em uma mansão a 2 km a oeste da cidade. O local está infestado de criminosos e é comandado por Zochi, um senhor do crime de mão postiça, o qual ele costuma usar uma serra elétrica no lugar da mão.

Cena Seis: o torneio que os PC's vieram participar acontece e eles enfrentam grandes nomes do *Muay Thai* atual em uma arena e regras alternativas ao acordado anteriormente.

BANGKOK

Bangkok é sendo o centro político, econômico e cultural da Tailândia. A cidade, fundada em 1782, é um polo regional significativo e passa por transformações rápidas devido ao rápido crescimento econômico que atinge grande parte do sudeste asiático. Isso resulta em uma expansão urbana visível, com novos arranha-céus e infraestrutura moderna surgindo lado a lado com templos históricos e bairros tradicionais.

Grand Palace e Wat Phra Kaew: Um dos locais mais emblemáticos de *Bangkok*, o *Grand Palace* é conhecido por sua arquitetura deslumbrante. O *Wat Phra Kaew* (Templo do Buda de Esmeralda) dentro do complexo é altamente reverenciado.

Wat Arun: O Templo do Amanhecer, localizado às margens do rio *Chao Phraya*, encanta visitantes com sua estrutura adornada de porcelana e vistas magníficas.

Mercado Flutuante: Popular entre turistas e locais, mercados como o *Damnoen Saduak* proporcionavam experiências únicas de compras à beira do rio.

Vida Noturna em Khao San Road: Este destino é um ponto de encontro para mochileiros, com sua atmosfera descontraída e opções econômicas de acomodação.



BERÇO DO MUAY THAI

O *Muay Thai*, conhecido como a "arte dos oito membros", é uma forma de arte marcial profundamente enraizada na cultura tailandesa. O esporte ganha cada vez mais destaque global, mas mantém suas tradições e valores locais. Os estádios de *Muay Thai*, como o *Rajadamnern Stadium* e o *Lumpinee Stadium*, são os principais locais onde lutadores exibem suas habilidades e onde turistas podiam assistir às emocionantes competições.

CENA UM

Esra Rockfella entra em contato com vários contatos e consegue convencer empresários a realizar um torneio com grandes nomes do *Muay Thai*, ainda no próximo final de semana. O torneio será uma luta 1x1 onde as vitórias não se somarão e será vendida como um desafio Mundo x *Muay Thai*. Os PC's têm a semana inteira para preparação, relaxamento, conhecer a cidade de Bangkok e se concentrar para a luta de domingo a tarde com transmissão pela rádio local.

Porém, ao chegar ao Aeroporto Internacional de Don Mueang, os PC's notam que o local está lotado e grandes filas se formam para a entrada no país. Turistas e seguranças do aeroporto dizem ser pela grande fiscalização da *Royal Thai Police* (RTP) ou Polícia Real Tailandesa que busca apreender membros de facções criminosas que tentam deixar ou entrar no país, bem como traficantes de drogas.

Em algum momento, enquanto estão em uma das enormes filas antes da fiscalização alfandegária, um homem corre e esbarra em um dos PC's. perceber o homem requer três sucessos em Percepção + Prontidão, dificuldade 8, pois é tudo muito rápido. Caso tenha sucesso, um dos PC's se esquivava e o homem esbarra em uma mulher que, brava, bate no homem com uma bolsa e puxa sua máscara cirúrgica de pano, que escondia uma cicatriz. Os PC's, nesse momento, fazem teste de Inteligência + Prontidão para reconhecer Denu, um dos homens da *Ashura* que atentou contra Dubal em sua casa, em Hong

Kong. O bandido estará sem ação, mas lutará para não ser preso, tentando fugir antes de lutar.

A polícia, assim que chegar, revistará Denu e encontrará um pacote de ópio, levado o homem preso e agradecendo aos PC's. dessa forma os PC's podem conhecer a cidade e treinar de forma tranquila até o torneio de domingo (pule para a Cena 5).

Entretanto, caso o PC escolhido para realizar o teste falhe (o que torcemos que aconteça), Denu esbarra nele e aproveitará a confusão para colocar o pacote na bolsa do PC, enquanto se levanta e se desculpa. Momentos depois, uma mulher esbarra em Denu e abaixa sua máscara expondo momentaneamente a cicatriz, tempo suficiente para um teste de Percepção + Prontidão, para notar o ocorrido, e o teste de reconhecimento. Esses dois testes podem ser feitos por todos os PC's.

Antes que façam qualquer coisa, um cão farejador da Polícia Real Tailandesa aborda a bolsa do PC que Denu esbarrou e acusa algo. Imediatamente, os policiais cercam o PC e o prendem por porte ilegal de entorpecentes, mais precisamente ópio. Ele, então, é levado para uma saleta onde um delegado, que fala inglês, conversa com o PC e o interroga. A desconfiança é tanta que, independente do que o PC fale, ele é conduzido para a delegacia e, posteriormente, para a *Bang Kwang Central Prison*, localizada em Nonthaburi, nos arredores de Bangkok.

Não é necessário, mas se o Narrador preferir, mais de um PC pode ser preso, mas não todos. Um deles deve ficar para tentar tirar os companheiros da cadeia nas próximas cenas.

PRISÃO FEMININA

Caso um dos PC's presos seja mulher, o Narrador pode rolar uma história alternativa com mulheres lutadoras. Utilize as mesmas fichas para as versões masculinas e, se preferir, use a ficha de outro NPC de alguma aventura já publicada para a versão feminina de Khar Ti Khao. O ideal, porém, é que deixe o maior número de presas, mais agressivas e hostis que os homens e que a prisão não tenha um circuito ou campeã, para que a história não fique apenas uma

cópia. Como última sugestão, uma estrangeira pode ter tomado o lugar para si e ser a única respeitada, podendo ou não, nesse caso, ser uma desafiante para o PC.

CENA DOIS

O PC preso é entregue ao delgado Nuchi, um homem gordo com rosto sádico. Ele ganha um uniforme prisional e é levado até a cela. É dito que ele tem apenas alguns dias para recolher provas da sua inocência (tempo exato antes do torneio, a sugestão é que seja de 4 a 5 dias). Porém, ainda no mesmo dia, Nuchi tortura o PC ao pendurá-lo pelos braços e chicoteá-lo até que “confesse” a verdade. O Narrador pode pedir um teste de Força de Vontade e, apenas em caso de Falha crítica, o PC “confessa” que o ópio era seu. De qualquer forma, o PC pode fazer um teste de Vigor contra o dano do chicote e, caso some 10 sucessos em três paradas de dado, o chicote quebra. Cada falha é 1 Ponto de Saúde a menos. Um personagem com *Maka Wara* passa automaticamente e com *San He* nem se move, mesmo estando pendurado. Em caso de falha crítica o PC fica “Dizzy”.

Qualquer resultado que não seja o PC confessando ou choramingando (em caso de *Dizzy*) irá enfurecer Nuchi e fazê-lo bater mais ainda no PC. Após três ou quatro testes de Vigor/Força de Vontade, e talvez alguns chicotes quebrados, Nuchi se cansa e a fama que o PC resistiu à tortura de Nuchi se espalha pela prisão.

O dia a dia da prisão é simples, os presos tem seu tempo na área externa, onde treinam, interagem e tomam sol, na área interna fazem as refeições e necessidades e vão para as celas. Durante uma das refeições, logo após a sessão de torturas, o PC nota claramente que os olhares de todos são para ele. Em algum momento os presos tentam humilhá-lo, derrubando-o, cuspidos na comida ou intimidando o PC. Porém, é durante o banho de sol que a interação maior acontece, pois dois homens declaradamente membros da *Ashura* se aproximam e questionam sobre a qual facção o PC pertence, pois o presídio é comandado pela *Ashura* e o PC deve se juntar a eles, por bem ou por mal. Dois deles atacam o PC, acobertados por vários outros que só olham e torcem para os bandidos. 10 turnos depois, os policiais prisionais intervêm e o PC é jogado na solitária até o dia seguinte.

No dia seguinte, os presos falam sobre o verdadeiro grande nome da prisão: Khar Ti-Khao, um gigante negro em seus quase 60 anos. Falam também sobre um circuito de lutas que ele, o campeão da prisão, participa. É um circuito de lutas internacional onde somente presos lutam e Khar Ti-Khao está se preparando para lutar com o grande campeão russo Yuri Boyka.

Khar Ti-Khao é de poucas palavras, mas extremamente receptivo quando o assunto é artes marciais. Os presos deixam a entender que ele tem privilégios e qualquer um que tiver o respeito do campeão terá o respeito dos presos. Se desafiado, o campeão aceita uma luta ou treino, que se transformará em luta quando notar que o PC tem fibra. Porém, dessa vez, até mesmo os policiais prisionais param para torcer,

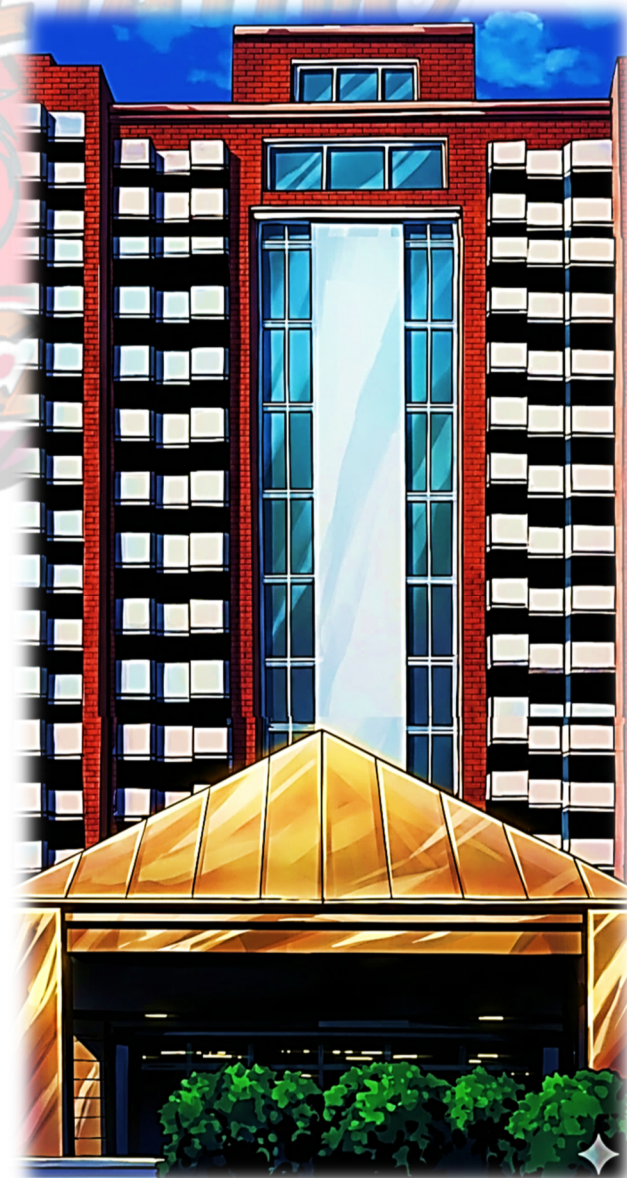
entrando em ação apenas em casos extremos, como Dano Agravado, após o término da luta.

Em caso de vitória, empate ou derrota por pontos, após 3 rounds de 10 turnos cada, o PC ganha o respeito do campeão e passa a ser bem visto e temido por todos na prisão. O que desagrada ainda mais a Nuchi, levando a outra sessão de tortura.

Nos dias seguintes, Khar Ti-Khao pode servir de consultor sobre o *Muay Thai* e ensinar algumas Manobras características do estilo, mas mais simples. Ele fala sobre sua história e sobre um dia ter ido disputar uma luta na Índia onde conheceu um homem místico chamado de Dhalsim, principalmente se o PC falar algo sobre *Haduko*, Bodidharma ou o Chi.

CENA TRÊS

Fora da prisão, os outros PC's podem (devem) correr atrás de Denu, vasculhando cada beco de Bangkok atrás de pistas sobre seu paradeiro. Testes de Inteligência + Manha pode levar os PC's a lugares certos, como pontos de vendas de drogas dominados pela *Ashura*, (becos, apartamentos ou até mesmo casas noturnas), mas sempre protegidos por pelo menos um capanga praticante de *Muay Thai*. Conseguir a informação dos capangas é fácil. Uma Falha faz os





PC's andarem em círculo por três dias e uma Falha crítica os leva para o prédio certo, mas com a *Ashura* já preparada para recebê-los com o dobro de bandidos.

Esse prédio é um grande edifício comercial na área nobre de *Bangkok*, onde a *Ashura* tem três andares sob seu domínio (9º, 10º e 11º). Em cada andar os PC's são abordados por, pelo menos, seis capangas + 1 lutador de *Muay Thai* (caso cheguem pela Falha Crítica terão +4 capangas e +1 lutador por andar), porém, eles atacam em blocos de números iguais aos de PC's, renovando a cada dois derrotados e sempre deixando o lutador de *Muay Thai* por último. No 11º andar, um apartamento inteiro está dominado por lutadores de *Muay Thai* e Denu estará lá, tranquilo e confiante de que os PC's não terão sucesso em chegar ali.

Derrotados, os PC's serão entregues a alguém que os levará para o *Mriganka*, sofrer experiências e servir de cobaia. Talvez sejam clonados ou sofram lavagem cerebral para servir aos propósitos da *Shadalo*. Entretanto, se vencerem todos os capangas da *Ashura* e seus lutadores de *Muay Thai*, podem levá-los presos e Denu irá ser interrogado.

CENA QUATRO

Os bandidos serão interrogados nas próximas seis horas e Denu será impassível. Soong, um agente da polícia, tenta ficar o máximo de tempo com Denu sob sua guarda e isso pode chamar a atenção de um dos PC's, caso tenha sucesso em Percepção + Perspicácia, para notar a insistência de Soong em estar sempre perto de Denu.

O quadro muda quando o delegado Dubal chega diretamente de *Hong Kong* e informa que Soong é agente duplo. Percebendo o perigo, Soong mata Denu (não há nada que alguém possa fazer) e foge. Sua fuga é coberta por atiradores em um prédio próximo, permitindo sua fuga de carro.

É possível seguir Soong de três formas, a primeira é escapar dos tiros dos atiradores (somente a partir do segundo, pois o primeiro é surpresa) com três sucessos em testes de Destreza + Esporte, dificuldade 8, para não sofrer 7 de Dano por tiro de Escopeta. Após se livrar de três saraivadas de tiros os PC's notam que os tiros cessam e os atiradores fogem em um caminhão. Eles podem tentar saltar sobre o caminhão dos atiradores com testes de Destreza + Esportes, dificuldade 8, mas apenas se tiverem a Manobra Especial *Jump* ou alguma relativa.

A segunda maneira é pegar um carro (após fugir dos atiradores) e seguir Soong testando Destreza

+ Condução, conseguindo 5 sucessos em três paradas de dados.

A terceira é esperar a polícia (após escapar dos atiradores), pois Dubal colocou um rastreador em Soong e está mobilizando boa parte da polícia para ir até a sede da *Ashura*.

CENA CINCO

A sede da *Ashura* fica em uma mansão a 2 km a oeste da cidade, após uma pequena entrada na estrada. O local não tem qualquer indicação de que é, sendo mais provável que seja dado como um sítio de alguém rico, pois é protegido por cerca, cancela e vigiado por homens armados.

Dependendo de como os PC's chegaram aqui, eles podem entrar livremente ou terão que invadir. Apesar de espaçoso, grande parte do local é uma área aberta, mas a primeira área coberta que aparece é um estacionamento. Ali, a coleção de carros é exposta, além de diversos carros populares dos bandidos menores da *Ashura*. O local está tomado por dez bandidos que conversam entre si em grupos de três círculos de conversa, e estão fortemente armados (use a ficha do Gangster, pág. 175).

Após o estacionamento, existe um jardim belamente ornamentado e, só então, a mansão, com diversos quartos, mas sua entrada frontal leva a um grande salão com escada para o segundo andar. Corredores curtos levam a quartos e cômodos como cozinha, área de serviço e sala de estar. No andar de cima, através da escada, é possível acessar escritórios, dormitórios e sacada. Todos os cômodos estão com, pelo menos, uma dupla de bandidos armados. Porém, caso sejam capturados, os PC's são levados diretamente para o escritório de Zochi.

Zochi é um homem elegante, com ternos em cores vivas e luvas, de bengala e uma mão falsa, o qual usa uma pequena serra elétrica como arma. Ele ostenta uma coleção de mãos de seus inimigos em tubos de ensaio, preservadas como troféus em uma prateleira lateral do escritório. Ali, Zochi pessoalmente interroga os PC's, perguntando para quem eles trabalham, se são da polícia ou qual seu objetivo. Zochi não é inofensivo e, caso necessário, pode lutar, mas sempre está acompanhado por um trio de bandidos.

Indo por conta própria, os PC's não tem qualquer apoio da polícia até que estejam frente a frente com Zochi. Nesse momento, Zochi será informado que a polícia está cercando a área. Entretanto, estando com a polícia, os PC's devem se infiltrar na mansão que estará com as atenções presas em trocar tiro com os policiais. O número de bandidos será o mesmo, mas todos estarão dispersos para ataques corpo a corpo se os PC's tiverem sucesso em teste de Destreza + Furtividade, dificuldade 5 (um sucesso para cada bandido no cômodo).

Com a *Ashura* devidamente derrotada, seja pelos PC's ou pela polícia, a cidade de *Bangkok* e as rotas do tráfico tem um bom tempo de inércia do crime, pois as gangues estarão se reorganizando e planejando as ações do vácuo de poder deixado pela *Ashura*.

CENA SEIS

Finalmente, os PC's podem seguir para o torneio, com as consequências de já devidamente resolvidas. O torneio aconteceria em um grande ginásio da cidade, sob olhares de centenas de espectadores e de um conselho do *Muay Thai*. Ali, estariam grandes nomes históricos e aconteceria um desafio internacional como evento principal, onde os PC's enfrentariam, um a um, os principais nomes do *Muay Thai* da atualidade. Porém, os cartazes de propaganda do evento estão com uma faixa de cancelado e o empresário dos campeões de Muay Thai está esperando os PC's e seu empresário.

Ele diz, em claro e bom tom, que, após o acontecido com a Ashura, as autoridades preferiram evitar qualquer evento mais perigoso ou que incitasse o público e que o torneio ainda acontecerá, mas não ali. Outro lugar, outra arena, mas os mesmos lutadores e desafios aguardam os PC's após alguns minutos de carro.

Cada luta é feita dentro das regras "antigas" do *Muay Thai* e acordado com os patrocinadores e empresários. O combate é resolvido dentro de três assaltos de 10 turnos cada, com descanso de 30 segundos entre eles. O tempo de descanso concede, com a permissão do Narrador, uma chance do PC resfolegar e recuperar alguma Saúde. Ele fará um teste de Vigor e cada sucesso recupera 1 Ponto de Saúde. Da mesma forma, o Staff (médico de ringue) pode agir, fazendo teste de Inteligência + Medicina para recuperar 1 Ponto de Saúde a cada sucesso — os lutadores de *Muay Thai* têm Staff com parada de dados de 4 dados.

Investigando com torcedores ou alguns figuras na plateia, os PC's podem descobrir, e apostar, que a mudança de local e as regras diferenciadas foram impostas para que os PC's sofram um revés

por terem ajudado na queda da Ashura.

Todos os NPC's melam suas luvas e caneleiras em vidro e, com isso, causam +1 de Dano com golpes que usem as mãos e pés. Porém, como surpresa, um lutador é anunciado como desafiante, Khar Ti-Khao, liberto após as acusações da Ashura terem sido retiradas e soube do torneio, fazendo questão de vir desafia o PC da prisão ou qualquer aliado seu nas regras antigas do Muay Thai.

Após a luta, Khar Ti-Khao avisa que a *Ashura* era comandada por alguém maior, a qual ele não sabe quem é. Sobre as artes marciais, o antigo campeão conta que sempre quis aprender sobre o *Haduko*, onde ouviu algo quando esteve na Índia na figura de Dhalsim. Ele planeja retornar em breve, após resolver suas pendências.

GLÓRIA

Resistir às torturas sem ficar atordoado +1

Vencer presos hostis +1

Vencer as lutas do Desafio de Muay Thai sem estar usando vídeo nas luvas +2

HONRA

Pacificar a prisão +3

Passar pelo período da prisão sem atos ilícitos ou incitar brigas +2

Não usar armas de fogo durante toda a aventura +1

Usar armas de fogo durante a aventura -1

Aceitar as regras do desafio e Muay Thai +1



DESAFIANTES

OS NPC's da aventura são oriundos do anime *Street Fighter Victory* e dos filmes *Kickboxer: O Desafio do Dragão* e *O Rei dos Kickboxers*.

PRESOS

Khar Ti-Khao: baseado em Sagat do anime *Street Fighter Victory*. Teve seu nome e título mudado para não conflitar com o verdadeiro Sagat. Pode ser considerado uma lenda do Muay Thai da Tailândia, pouco atrás de Sagat, mas com a história ofuscada pelo crime.

LUTADORES DE MUAY THAI

A cena onde os PC's enfrentam bandidos no prédio da Ashura tem dois tipos de bandidos; os bandidos de rua são equivalentes a Valentões e os lutadores de Muay Thai são membros da Ashura vistos na aventura *Um Filme de Kunfg Fu*. Porém, caso o Narrador ache-os muito fortes, pode usar a ficha do Guerreiro.

DESAFIANTES DO TORNEIO

O torneio foi mudado pra que os personagens participem e, teoricamente, sejam humilhados por Tong Po e Khan.

Tong Po: vilão principal de *Kickboxer: O Desafio do Dragão* e aparece aqui para executar um papel parecido, pois seria um lutador em plena ascensão no circuito, muito próximo da chance de desafiar as lendas do seu estilo.

Kurt Sloane: protagonista de *Kickboxer: O Desafio do Dragão*. Aparece aqui com papel semelhante, alguém que busca se testar no circuito para conseguir encarar Tong Po. Com isso, o Narrador pode usá-lo como aliado ou uma complicação extra, com Sloane sendo irreduzível sabendo que ao vencer o PC poderá desafiar Tong Po, ou ser convencido que o PC que enfrentará Tong Po irá vinga-lo.

Billy "Khan" Blanks: Khan aparece aqui como um campeão mais obscuro, alguém que agora surge para os maiores holofotes do circuito, mas que tem grande reputação pelos seus êxitos no submundo do circuito. Pode ser extremamente interessante se Khan aparecer como vilão final na cena do prédio da *Ashura*, onde ele estará negociando o patrocínio de seu próximo filme. Uisso dará enorme motivação para que ele lute no torneio no final da aventura e desafie pessoalmente um dos PC's.

TORNEIO

A aventura não é escrita para que todos os PC's consigam lutar no torneio, apenas aqueles que realmente não conseguem ajudar na luta contra a Ashura, não estão tão machucados ou se mantêm no torneio para honrar a presença do time no torneio. É interessante

que esse PC participante seja praticante de Kickboxing ou Muay Thai.

Mesmo assim, caso o número de PC's seja maior que o de desafiantes, o Narrador pode incluir um ou dois lutadores mais conhecidos como Adon, Joe Higashi ou Samchay (todos com fichas já publicadas no site *Shotokan RPG*) ou qualquer outro que o Narrador prefira.

GUERREIROS MUNDIAIS

A aventura não é escrita para iniciantes nem indicada para lutadores de Posto baixo, menor que 5, pois fica bem difícil para que se tenha sucesso. Porém, seria interessante caso fosse jogada com Guerreiros Mundiais, pois o desafio é relativamente alto e o combate ao crime lembra um *Beat em Up* em alguns pontos.

Talvez, o uso de Ryu e Ken seja algo clichê, mas muito divertido e, uma ideia mais ousada, seja usar o trio Blanka, Dan Hibiki e Sakura Kasugano ou mesmo Dee Jay, Thunder Hawk e Fei Long. O uso de personagens ligados a Shadaloo pode ser interessante e dar um ar de intriga interna, como se a Ashura quisesse derrubar um dos três grandes chefes (Balrog, Sagat e Vega) para provar seu valor à Bison.



KHAR TI-KHAO

Conhecido como o "Tigre-Rei do Muay Thai", Khar Ti-Khao foi campeão nacional da Tailândia e reverenciado durante toda sua carreira profissional. Seu estilo era feroz, técnico e respeitado internacionalmente. Após recusar participar de uma luta manipulada pela organização criminoso *Ashura*, ele foi injustamente incriminado por tráfico de drogas.

Khar Ti-Khao conquistou o respeito, e o temor, de todos na prisão e passou a ter diversas regalias, como refeições fartas e tratamento diferenciado. Mesma na prisão, nunca se rebaixou a ser membro do crime organizado e aguarda uma chance de provar sua inocência. Até que isso aconteça, ele participa de um circuito de lutas entre as prisões do mundo inteiro.

APARÊNCIA

Khar Ti-Khao tem pouco mais de 2 m de altura, corpo definido e marcado por anos de combate. Sua pele bronzeada reflete o sol das arenas tailandesas, e seus braços são envoltos por faixas tradicionais de *Muay Thai*. Ele usa calções e bandana inscrições em tailandês. Seus olhos são intensos e serenos, transmitindo tanto disciplina quanto dor.



PERSONALIDADE

Khar Ti-Khao é um guerreiro silencioso, guiado por princípios de honra, justiça e lealdade. Ele despreza corrupção e manipulação, o que o colocou em conflito direto com organizações como *Ashura*. Apesar de sua aparência imponente, é introspectivo e respeita profundamente seus adversários. Para ele, cada luta é uma forma de expressão espiritual — e cada derrota, uma lição.

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick; Double-Hit Knee; Elbow Smash; Foot Sweep; Maka Wara; Jump; Power uppercut; Throw; Tiger Knee; Wounded Knee;

CARTEL

Combates: 75; Vitórias: 57; Empates: 1; Derrotas 7; K.O's: 56;

LEMA

"O forte não se deixa abater"

Nome: Khar Ti-Khao		Estilo: Muay Thai		Assinatura: Satisfação		
Força	●●●●●	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Habilidades			Manobras e Poderes			
Interrogação	●●●○○	Luta às Cegas	●●●●○	Velocidade	Dano	
Intimidação	●●●●●	Segurança	●○○○○	Soco: Jab	6	
Manha	●●●○○	Sobrevivência	●●●●○	Strong	4	
Perspicácia	●●●●●	Arena	●●●●○	Fierce	3	
Prontidão	●●●●●	Estilos	●●●●○	Chute: Short	5	
Condução	●○○○○	Medicina	●●●○○	Forward	4	
Furtividade	●●●○○	Mistérios	●●●○○	Roundhouse	2	
Antecedentes			Apresamento			
Arena	●●●○○		○○○○○		4	
Fama	●●●○○		○○○○○		8	
	○○○○○		○○○○○		Um	
Técnicas			Movimento			
Soco	●●●●●	Apresamento	●●●○○		7	
Chute	●●●●●	Esportes	●●●○○	Double-Hit Kick	2	
Bloqueio	●●●●●	Foco	○○○○○	Double-Hit Knee	4	
Chi			Força de Vontade			
●●○○○○○○○○○○○○○○			●●●●●●●●●●●●			
□□□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□			
Saúde						
●●●●●●●●●●●●●●●●						
□□□□□□□□□□□□□□						
				Combos:	Double-Hit Kick para Double-Hit Knee (Dizzy); Tiger Knee para Elbow Smash (Dizzy).	

ZOCHI

Zochi é o líder da organização criminosa Ashura, responsável por tráfico de drogas, lutas ilegais e execuções silenciosas, cmo planejar e ordenar operações brutais e atentados contra autoridades e agentes da lei. Em seu esconderijo, ele mantém uma coleção de mãos arrancadas de suas vítimas, que ele costura em seu próprio corpo como troféus macabros. Durante interrogatórios, Zochi usa uma serra elétrica de mão, não como ameaça, mas como instrumento de tortura. Sua conexão com a *Shadaloo* é indireta, recebendo ordens através de um monitor, mas sua crueldade o coloca entre os vilões mais perturbadores do à mando da organização criminosa.

APARÊNCIA

Zochi veste terno escuro e óculos escuros, mas seu corpo revela o grotesco: mãos costuradas em seus braços e costas, como se fossem extensões de sua autoridade. A serra elétrica portátil está sempre por perto, guardada como parte de seu ritual. Sua postura é ereta, sua expressão impassível — um homem que já cruzou todos os limites da humanidade.



PERSONALIDADE

Zochi é metódico, sádico e teatral. Ele não busca apenas poder — ele quer deixar uma marca, uma assinatura de horror. Cada vítima é uma obra, cada mão arrancada, uma medalha. Ele fala pouco, mas quando o faz, suas palavras são calculadas para provocar medo. Sua mente é tão afiada quanto sua lâmina, e sua obsessão por controle o torna imprevisível.

MANOBRAS ESPECIAIS

Heart Punch*; Knife Hand Strike*; Lunging Punch*; Serra Elétrica de Mão.

*Manobras com a Serra Elétrica de mão

LEMA

“Cada grito é uma assinatura — e eu coleciono obediência à força.”

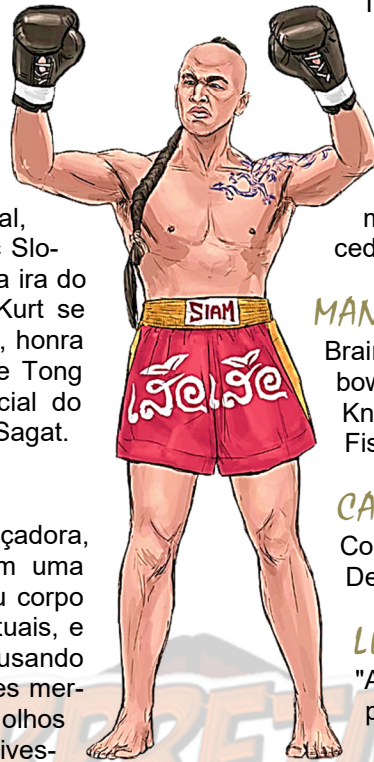
Nome: Zochi Estilo: Boxe Assinatura: Satisfação			
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○	Honra: —
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●○○	Glória: —
Vigor ●●●○○	Aparência ●●●○○	Raciocínio ●●●○○	Posto: —
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação ●●●○○	Finanças ●●●○○	Velocidade	Dano
Intimidação ●●●○○	Investigação ●○○○○	Movimento	
Manha ●●●○○	Mistérios ●●○○○	Soco: Jab*	4 9 2
Prontidão ●●●○○	○○○○○	Strong*	2 11 2
Furtividade ●●○○○	○○○○○	Fierce*	1 13 1
Liderança ●●●○○	○○○○○	Chute: Short	4 3 2
Segurança ●●●○○	○○○○○	Forward	3 5 1
		Roundhouse	1 7 1
		Apresamento	3 3 Um
Antecedentes		Bloqueio	7 (-5 Abs) —
Aliados ●●●○○	Staff ●●●○○	Movimento	6 — 5
Contatos ●●●○○	○○○○○	Heart Punch*	1 15 0
Recursos ●●●○○	○○○○○	Knife Hand Strike*	3 9 1
		Lunging Punch*	2 11 3
		S. E. M	-1 +4 +0
		*Usa com S.E.M e causa Dano agravado.	
		Combos: Knife Hand Strike para Heart Punch (Dizzy);	
Técnicas			
Soco ●●●○○	Apresamento ○○○○○		
Chute ○○○○○	Esportes ●●○○○		
Bloqueio ●○○○○	SEM ●●●●●		
Chi		Força de Vontade	
●○○○○○.○○○○○	●●●●●.●○○○○		
□□□□□.□□□□□	□□□□□.□□□□□		
Saúde			
●●●●●●●●●●.○○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□			

TONG PO

Tong Po nasceu em uma vila isolada da Tailândia, onde foi treinado desde jovem nas artes brutais do Muay Thai. Após anos de disciplina e dor, ele se tornou o campeão invicto de combates clandestinos, conhecido por sua crueldade e técnica devastadora. Durante um torneio internacional, ele enfrentou o lutador americano Eric Sloane e o deixou paraplégico, provocando a ira do irmão Kurt. A luta entre Tong Po e Kurt se tornou lendária, marcada por vingança, honra e o confronto entre estilos. Dizem que Tong Po se tornou um tipo de chefe marcial do submundo do Muay Thai, à mando de Sagat.

APARÊNCIA

Alto, musculoso e de postura ameaçadora, Tong Po tem a cabeça raspada com uma longa trança descendo pela nuca. Seu corpo é coberto por cicatrizes e tatuagens rituais, e ele costuma lutar com o tronco nu, usando bandagens nos punhos — muitas vezes mergulhadas em vidro quebrado. Seus olhos são fixos e predatórios, como se já estivesse visualizando a queda do oponente antes mesmo do primeiro golpe.



Tong Po é frio, impiedoso e movido por uma filosofia de dominação física. Ele acredita que a dor é a verdadeira linguagem da luta e que compaixão é fraqueza. Não fala muito, mas seus atos são claros: ele luta para destruir, não para competir. Sua presença intimida até os mais experientes, e sua reputação o precede em qualquer arena.

MANOBRAS ESPECIAIS

Brain Cracker (Pt); Double Hit Knee (Pt); Elbow Smash (Pt); Flying Knee Thrust (Pt); Knee Basher; Maka Wara; Spinning Back Fist (Pt);

CARTEL

Combates: 33; Vitórias: 32; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 30;

LEMA

"A dor é a única verdade — e eu sou seu profeta"

PERSONALIDADE

Nome: Tong Po Estilo: Muay Thai Assinatura: Gargalhada					
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●●
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●●○	Arena	●●○○○	Velocidade	Dano
Manha	●●○○○	Estilos	●●○○○	Soco: Jab	8
Perspicácia	●●○○○	Medicina	●●○○○	Strong	10
Prontidão	●●○○○		○○○○○	Fierce	12
Liderança	●●●●○		○○○○○	Chute: Short	10
Luta as Cegas	●●○○○		○○○○○	Forward	12
Sobrevivência	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	14
Antecedentes			Apresamento		
Arena	●●●●○		○○○○○	Bloqueio	7
Recursos	●●●○○		○○○○○	Movimento	8
Sensei	●●●●○		○○○○○	Brain Cracker	11
Técnicas					
Soco	●●●●○	Apresamento	●●○○○	Double Hit Knee	10/10
Chute	●●●●○	Esportes	●●○○○	Elbow Smash	11
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○	Flying Knee Thrust	12 (1 Fv)
Chi			Força de Vontade		
●●●●○●●●●○			●●●●●●●●●●		
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□		
Saúde					
●●●●●●●●●●●●●●●●					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Flying Knee Thrust para Elbow Smash, Double Hit Knee para Brain Cracker					

KURT SLOAN

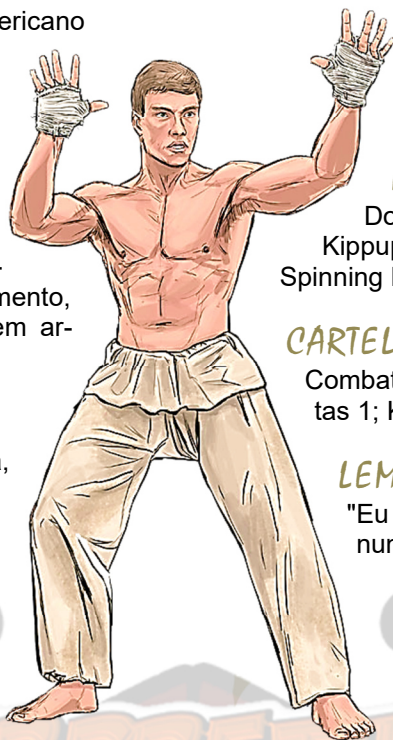
Kurt Sloane é um lutador norte-americano que cresceu à sombra do irmão mais velho, Eric, campeão mundial de kickboxing. Quando Eric é brutalmente ferido por Tong Po durante uma luta na Tailândia, Kurt jura vingança. Sem experiência no estilo local, ele busca treinamento com Xian Chow, um mestre recluso de Muay Thai. Através de disciplina, dor e autoconhecimento, Kurt transforma seu corpo e mente em armas.

APARÊNCIA

De porte atlético e expressão intensa, Kurt tem cabelos castanhos e olhos firmes, sempre atentos ao ambiente. Durante os treinos e combates, costuma usar calções tradicionais de Muay Thai e bandagens nos punhos. Seu corpo carrega marcas do treinamento rigoroso, e sua postura transmite confiança e prontidão.

PERSONALIDADE

Kurt é determinado, leal e movido por um senso profundo de justiça. Inicialmente impulsivo, ele amadurece ao longo de sua jornada, aprendendo a controlar a raiva e a confiar na sabedoria de seus mestres. Ele



luta não por glória, mas por honra — e por aqueles que não podem se defender. Sua força está tanto na técnica quanto na empatia.

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick; Elbow Smash; Jump; Kippup; Maka Wara; Reverse Frontal Kick; Spinning Back Fist;

CARTEL

Combates: 26; Vitórias: 25; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 19;

LEMA

"Eu luto por quem não pode se erguer — e nunca caio duas vezes."

Nome: Kurt Sloan		Estilo: Kickboxing		Assinatura: Dança exótica	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●○○○	Luta às Cegas	●●○○○	Soco: Jab	6
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●○○○○	Strong	4
Manha	●○○○○	Arena	●●○○○	Fierce	3
Perspicácia	●●○○○	Estilos	●●○○○	Chute: Short	5
Prontidão	●●●○○	Investigação	●●○○○	Forward	4
Condução	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	2
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Apresamento	4
Antecedentes			Bloqueio		
Fama	●○○○○		○○○○○	Movimento	7
Recursos	●●○○○		○○○○○	Double-Hit Kick	4
Sensei	●●●●○		○○○○○	Elbow Smash	6
Técnicas			Apresamento		
Soco	●●●○○	Apresamento	●●○○○	Jump	7
Chute	●●●○○	Esportes	●●●○○	Kippup	-1 na Velocidade pós <i>Knockdown</i>
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○	Maka Wara	—
Chi			Força de Vontade		
●●○○○○○○○○○○○○○○			●●●●●○○○○○○○○		
□□□□□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□□□□□		
Saúde					
●●●●●●●●●●●●●●●●					
□□□□□□□□□□□□□□					
				Velocidade	
				Dano	
				Movimento	
				Um	
				—	
				6	
				1	
				Um	
				3	
				—	
				V+B-3	
				—	
				11/7	
				2	
				4	
Combos: Forward para Reverse Frontal Kick para Forward (Dizzi); Double-Hit Kick para Roundhouse;					

MANOBRAS

As obras que a Aventura se baseia não demonstram Manobras diferentes das vistas no módulo básico. A única Manobra mais diferenciada é mostrada abaixo, sendo um chute gancho característico de Khan, vilão do filme *O Rei dos Kickboxers* e interpretado por Billy Blanks.

CHUTE

O Narrador deve aprovar o uSo da manobra a seguir.

Hook Round Kick

Pré-requisitos: Chute •••, Jump

Pontos De Poder: Karate Shotokan, Kickboxing Ocidental 3; Muay Thai, Wu Shu 4.

O lutador precisa ter pernas fortes e treinadas para executar um salto que paira no ar e destrói o alvo ao ganchar a cabeça com ambos os pés.

Sistema: A manobra causa *Knockdown* se causar dano e afeta manobras aéreas, pois é realizada em pleno ar. A manobra não pode ser defendida por Kick Defense.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: Um

ARMA

O personagem Zochi usa uma arma que não aparece no módulo básico e pode ser vista abaixo.

Serra Elétrica de Mãos (S.E.M). Alguma mente doente teve a ideia de colocar uma serra elétrica em miniatura ou para vestir como luva. Ela funciona com uma pequena bateria e dura por trinta minutos ininterruptamente, tempo que geralmente não é necessário, pois seu dano é naturalmente agravado. Porém em caso de Falha Crítica na rolagem de ataque, o Narrador deve observar a Manobra usada para que o próprio usuário não sofra dano com a S.E.M.

Velocidade: -1; *Dano* +4; *Movimento:* +0;

REGRAS NOVAS

A seguir estão novas opções de Talentos que podem ser usados nas Crônicas para expressar personagens mais diferenciados.

TALENTOS

EXPRESSÃO

Esta é a habilidade de mostrar a sua capacidade de passar uma emoção, sentimento, crença ou opinião, seja através de conversação, poesia, texto, dança ou música. Personagens com altos níveis de Expressão conseguem se expressar de uma maneira que não pode ser ignorada (mesmo se suas opiniões são desinformadas ou sem valor). Também podem ser artistas talentosos, habilidosos em transmitir temperamentos ou simular emoções com cada gesto que fazem. Além disso, este Talento representa a habilidade para a poesia, redação criativa ou expressões artísticas como música e atuação.

Expressão é um Talento para influenciar massas indiretamente que leva tempo, logo, cada sucesso reflete em uma quantidade de pessoas que você consegue influenciar o pensamento de forma efetiva. Você pode iniciar um levante contra um governo, impor novas tendências e até uma nova religião através da sua arte. O tempo é relativo aos seus sucessos, quanto mais sucessos mais rápido é o seu poder de influência.

- Amador: Seu talento está em nível principiante, como uma poesia de um adolescente apaixonado.
- Praticante: Você poderia formar opiniões em debates universitários.
- Competente: Você poderia ser um autor de sucesso.
- Especialista: Seus trabalhos são dignos de um prêmio.
- Mestre: Visionários como você só são formados uma vez a cada geração.

Possuído por: Atores, Escritores, Poetas, Políticos, Jornalistas, Instrutores, Agitadores Populares, músicos e dançarinos.

ESTRATÉGIA

Esta é a habilidade de planejar e executar táticas eficazes para autopreservação, antecipar e neutralizar ameaças, e maximizar oportunidades em situações de risco. Personagens com altos níveis de Estratégia conseguem avaliar rapidamente a situação, identificar pontos fracos e fortes, e criar planos de ação que minimizam danos e maximizam êxitos. Também podem ser habilidosos em criar armadilhas, desviar de perigos e encontrar soluções criativas para problemas complexos.

Cada sucesso obtido pode dar ao PC uma “dica” do que fazer, pois ele consegue ler as estratégias ou as falhas nas defesas dos inimigos e aproveitar para encontrar caminhos escondidos, fraquezas em

formações ou encontrar meios de sucesso onde ninguém notou antes.

- Instintivo: Você confia no seu instinto para se dar bem.
- Tático: Você é capaz de planejar e executar planos simples.
- Competente: Você é um estrategista habilidoso, capaz de lidar com situações complexas.
- Mestre Tático: Seus planos são difíceis de serem antecipados e quase sempre funcionam.
- Gênio Estratégico: Você é um visionário, capaz de antecipar e neutralizar ameaças antes que elas surjam.

Possuído por: Soldados, Policiais, Agentes Secretos, Aventureiros, Líderes, Estrategistas, Mercenários.

ANTECEDENTES

As obras que a Aventura se baseia demonstram muito o submundo do crime, tanto com a Ashura do anime *Street Fighter Victory* ou com o personagem Khan e seu envolvimento direto com o crime tailandês.

O Antecedente a seguir pode ser emulado com um conjunto de antecedentes como Aliados (membros da família ou infiltrados na política), Contatos (membros distantes da gangue), Recursos (lucro da gangue) e Staff (para membros efetivos da gangue). Porém, caso o líder seja alguém que apenas toma as decisões é melhor seguir o antecedente abaixo e simular, para cada ponto em Gangue, outros quatro pontos distribuídos nos antecedentes citados.

GANGUE

Voce possui um grupo de pessoas que seguem suas ideias, opiniões ou ordens e compartilham um tema específico de vestimenta, vocabulário ou estilo de vida. A cada ponto que você tiver sua gangue aumenta em influência dentro da região.

- A gangue é influente apenas em algumas quadras de um bairro, tendo sua sede em bar ou clube, como uma gangue de motoqueiros ou delinquentes escolares.
- Sua gangue domina um bairro inteiro e é temida pelas outras gangues da cidade. Nesse nível, sua gangue pode ser chamada de Quadrilha.
- Sua gangue domina a cidade e é possível que outras gangues trabalhem para a sua ou que o temam por saber que são inferiores. Nesse nível, sua gangue já é um Cartel ou Facção.
- Sua gangue domina um país pequeno ou boa parte de um país grande, com conexões em países vizinhos. Várias gangues menores trabalham para a sua, que decide as regras a serem obedecidas na área de influência e política local.
- Sua gangue agora é uma organização criminosa mundial, com sede em um país dominado completamente por suas regras.



LUZ, CÂMERA E MUITA
PANCADARIA!

A SOMBRA DO TERROR É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA
STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG
ONDE OS JOGADORES COMBATEM O SUBMUNDO DO
CRIME ASIÁTICO POR PURA SOBREVIVÊNCIA E HONRA!

**STREET
FIGHTER**
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**