STREET FIGHTER
COMPANION
ANIVERSÁRIO DE 20 ANOS

CRÉDITOS

Compilado por: Eric M. Souza, Luiz Fernando Duarte Jr, Devayr Suriano dos Santos “Jun” Junior, Roberto Vaz Magalhães, Arnaldo “Drakóntinos“ Ferrão, Aloísio “Sanboman“ Senra, Roberto “KOF RPG Brasil“ Levita, Vivi e Raphael “Marshall“ Lima.
Edição: Eric M. Souza
Conceito da Capa: Eric M. Souza
Layout: Luiz Fernando Duarte Jr, Eric M. Souza
Arte da capa: Capcom

Agradecimentos especiais a todos que tornaram Street Fighter: O Jogo de RPG possível!

Street Fighter: O Jogo de RPG
Escrito por: Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck
Desenvolvimento: Mike Tinney e Stephan Wieck, com Andrew “Rudolf the Red” Greenberg e Bill “Blanka” Bridges
Edição: Robert Hatch
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Kevin Murphy
Layout e Design: Michelle Prahler
Design da Capa: Chris McDonough, Larry Schnelli
Mapas: Chris McDonough
Artes: John Bridges, Darryl Elliott, Tony Harris, Jeff Rebner, Joshua Gabriel Timbrook, Jennifer Yuh
Cores: Larry Schnelli
Agradecimentos especiais à classe de David & Martha: Andrea, Anthony, Billy, Brendan, Caroline, Carry, Dave, David, DP, Elena, Elizabeth, Genni, Harding, Katie, Kelly G., Kelly M., Kyle, Laura, Lindsay H., Lindsay I., Michael, Mike, Mollye, Nick, Olivia, Pat, Rachel, Rae, Richie, Rob e Sean por sua ajuda nos testes deste jogo.

Edição Brasileira
Tradução: Carlos Eduardo Klimick
Revisão: Flávio Andrade
Edição: Marcelo Cassaro “Paladino”
Direção de Arte: Roberto Avelino
Capa e Ilustrações: Erica Awano, Wagner Fukuhara, Dino Gomes e Capcom Romstar do Brasil
Diagramação: Dawis Roos, Márcia M.S. Braga
Agradecimentos a: Eliane Bettoch; a J.D. “Guideon” Nunes, Flávio “Masked Malkavian” Ribeiro e Himsky “Skyfox” Massaoka - o grupo de Street Fighter mais aloprado que este país já viu!
Agradecimentos especiais a: Miti “Guy é poder”, da Capcom Romstar do Brasil, e à Devir Livraria.

Aventura “Sangue de Lutador”
Publicada originalmente na revista Dragão Brasil, edições 56 e 57.
Escrita por: J.D. “Guideon” Nunes e Himsky Massaoka.

Secrets of Shadoloo
Escrito por: Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck
Desenvolvimento: Mike Tinney, Stephan Wieck
Edição: Brian Campbell
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Tony Harris
Design da Capa: Lawrence Snelly
Layout: Aileen E. Miles
Artes: John Bridges, Tony Harris, Jeff Rebner, Joshua Gabriel Timbrook, Jennifer Yuh
Cores: Aileen R. Miles, Lawrence Snelly
Agradecimentos a Joshua “Mookie” Timbrook, Phil “Dr. Holocaust” Brucato, Mike “Sergeant Alex Stone” Tinney, Brian “Mindquake” Campbell, Steve “Maurice Jackson” Wieck, and Bill “Blanka” Bridges por testarem “Tourist Trap”

Shades of Gray
Escrito por: Mike Tinney
Desenvolvido por: Mike Tinney
Design Contributions: Ken Cliffe, Stephan Wieck, Phil Brucato, Bill Bridges e Brian Campbell
Edição: Oh Soon Shropshire e Cynthia Summers
Direção de Arte: Richard Thomas
Layout: Robert Dixon
Playtesting: Bill Bridges, Josh Timbrook, Jim Townsend, Richard Haight, Aileen Miles e Brian Campbell

Street Fighter Player’s Guide
Escrito por: Andrew J. Lucas
Prelúdio Escrito por: Nigel Findley
Desenvolvido por: Mike Tinney
Editado por: Robert Hatch e Cynthia Summers
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Matt Haley
Design da Capa: Larry Snelly
Layout: Aileen E. Miles
Artes Internas: John Bridges, John Hartwell, Ron Spencer, Joshua Gabriel Timbrook, Gary T. Washington
Cores: Aileen E. Miles, Larry Snelly

The Perfect Warrior
Escrito por: John “The Gneech” Robey
Desenvolvido por: James Estes
Edição: Jennifer Clarke Wilkes
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Ron Spencer
Design da Capa: Lawrence Snelly
Layout: Aileen E. Miles
Artes Internas: John Bridges, Jim Daly & Hank Carlson, John Hartwell, Dave Johnson, Joshua Gabriel Timbroo
Cores: Aileen E. Miles, John Park, Lawrence Snelly
Mapas: Shaggy Dixon, John Park

Contenders
Escrito por: Phil Brucato, Mike Chaney, Alessandra Clayton, James Estes, Andrew Greenberg, Rob Hatch, Harry Heckel, Ross Isaacs, John Park, Erin Kelly, Andrew Lucas, John “The Gneech” Robey
Desenvolvido por: James Estes
Edição: David Remy
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Jeff Rebner e Robert Ro
Design da Capa: Larry Snelly
Layout: John E. Park
Artes Internas: John Heartwell
Cores: Larry Snelly, John E. Park
Agradecimentos a Thai Iced Tea.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: SEGREDOS DA SHADALOO 3 - 68

CAPÍTULO 2: TONS DE CINZA 69 – 79

CAPÍTULO 3: GUIA DO JOGADOR 80 - 116

CAPÍTULO 4: O GUERREIRO PERFEITO 117 - 176

CAPÍTULO 5: COMPETIDORES 177 - 282

APENDICE: ALTO RISCO 283 - 304

NÉVOA VENENOSA

Não ouso tomar a iniciativa; prefiro esperar... Não ouso avançar; prefiro recuar um passo.

- Lao Tsé, "Tao Te Ching", Verso LXIX

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.

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 assassinos, 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 império 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.

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.

ALVIN LEE 2K3
ARM 2K3

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!*

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

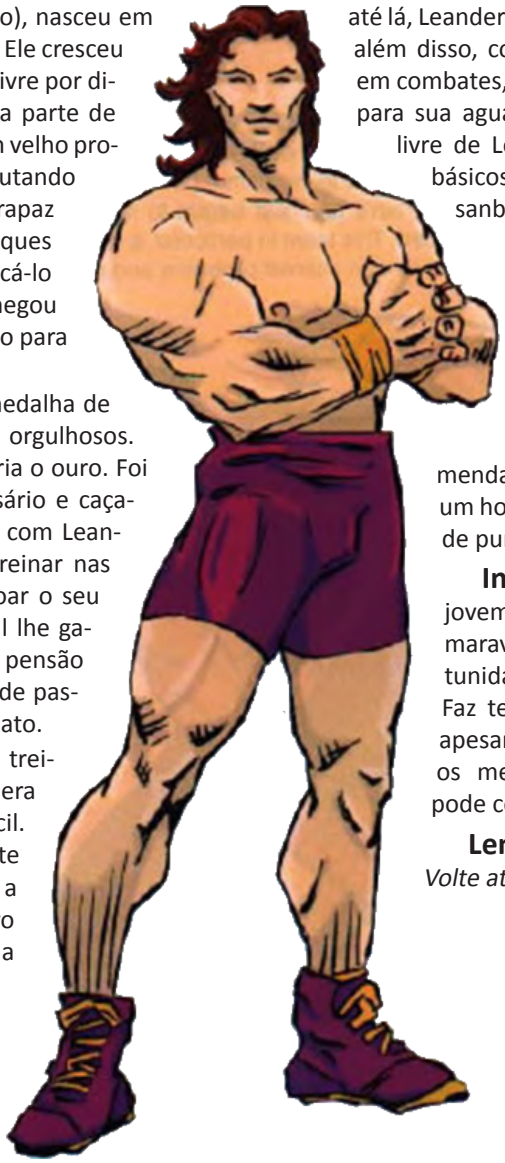
	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	7	3	4
Strong	5	5	4
Fierce	4	7	3
Chute: Short	6	4	4
Forward	5	6	3
Roundhouse	3	8	3
Apresamento	5	3	1
Bloqueio	9	0	0
Movimento	8	0	7
Slide Kick	4	7	5
Jump	8	0	4
Backflip	8	6	7

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!*

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 ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

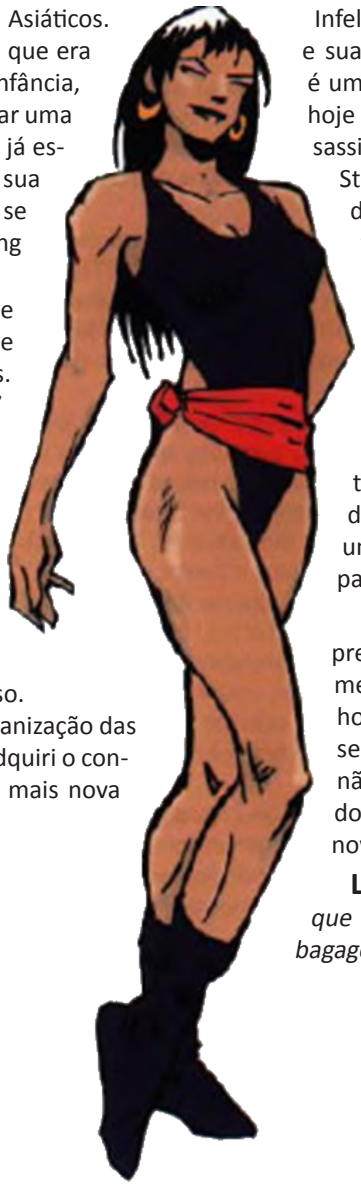
Saúde ●●●●●●●●●●○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

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)

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?*

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

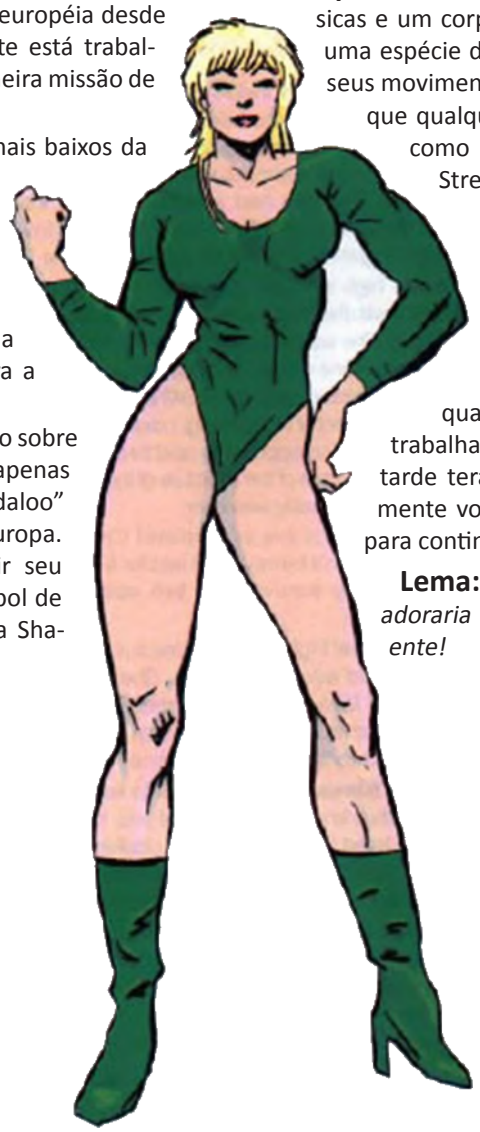
Combo: Bloqueio para Double-Hit Kick

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!*

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)

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 mando 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: 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

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...*

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

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.*

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)

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. 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

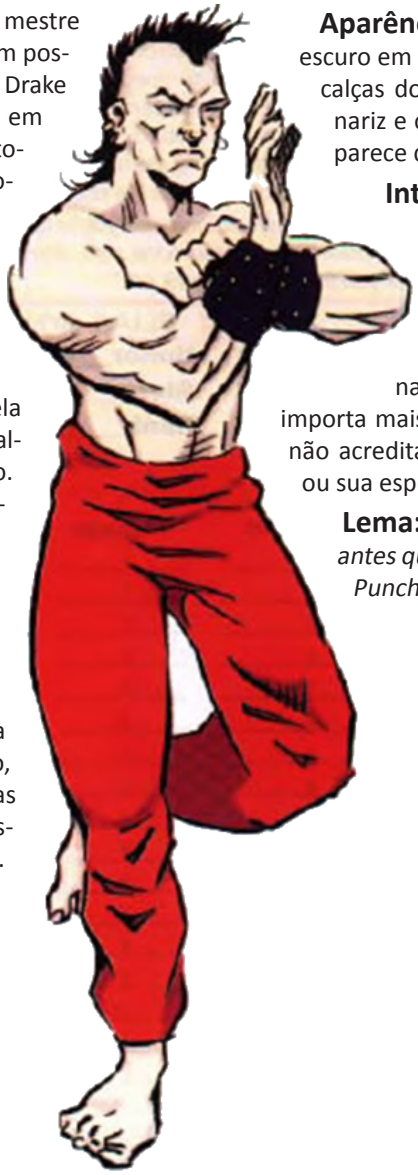
	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	6	3	2
Strong	4	5	2
Fierce	3	7	1
Chute: Short	5	6	2
Forward	4	8	1
Roundhouse	2	10	1
Apresamento	4	5	1
Bloqueio	8	0	0
Movimento	7	0	5
Ice Blast	2	6	0
Backflip Kick	4	8	2
Flying Knee Thrust	5	8	3
Foot Sweep	2	9	0
Handstand Kick	3	10	0
Thigh Press	3	10	1
Jump	7	0	2

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.*

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

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 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!*

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

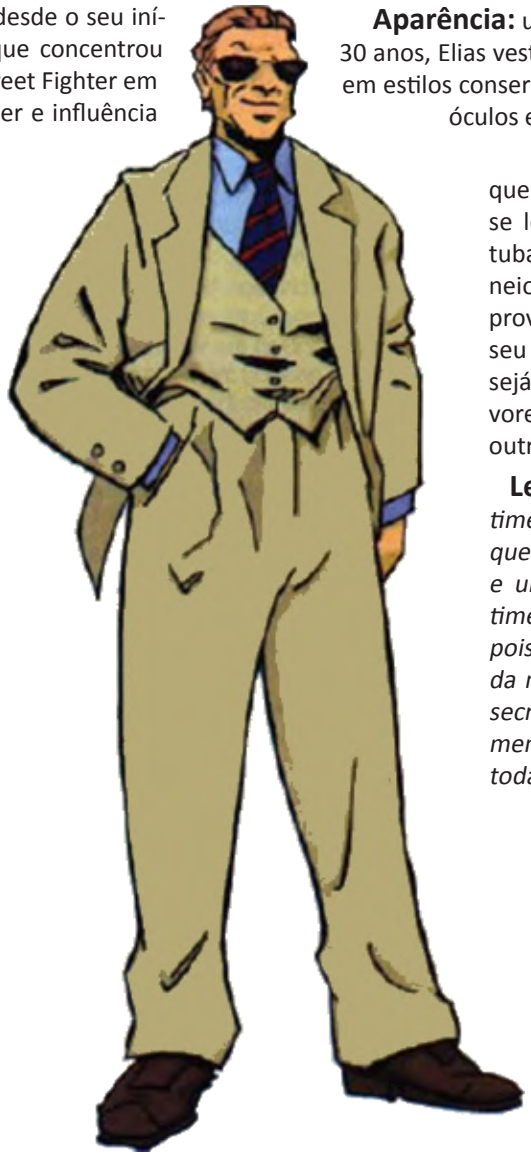
Manobras e Poderes

	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

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.

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...*

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

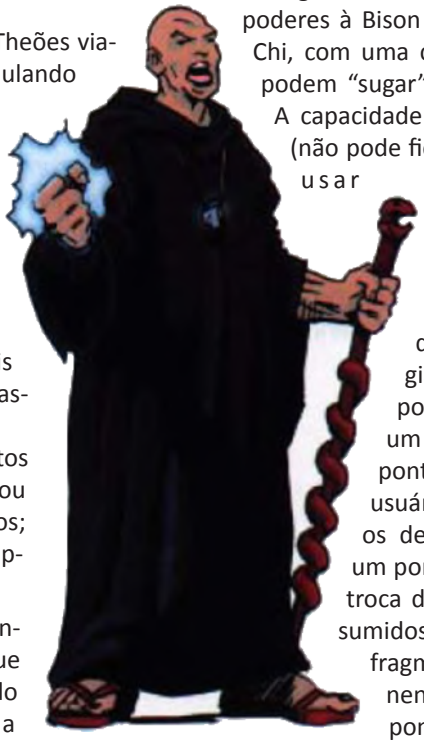
THEÕES

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

Fortaleza do Medo

Meu avião estava em chamas. Fumaça e fogo saindo pelo lado em que foi atingido, enquanto eu assistia ele afundar no oceano.

Eu amaldiçoei meu destino. Porque eu pensei que poderia encontrar a ilha proibida de Mriganka? Por que eu acreditei que um homem pode fazer algo contra os horrores da Shadaloo? Nadei para longe do avião destruído, em direção à majestosa e tirânica ilha de Mriganka, que desponta em pleno oceano como uma miragem acima da água. A luz do sol faz reluzir a cabeça da estátua gigante, feita de ouro, que defende a ilha. Aos seus pés hordas de ninjas vem em minha direção.

Desta vez, não há luvas, e o diabo está à solta!

- Edição 32 de O Pugilista, "Nocautes na Tailândia"; escrito por Raoul Bernstein para a revista RealHeroes!

***Mriganka** (mi-ri-gan-ca) País ilha desligado da costa Tailandesa. Monarquia estabelecida em 1975. **Área da Ilha:** desconhecida. **População:** desconhecida. **Principal Indústria:** desconhecida.*

- Novo Dicionário Mundial.

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 descrito 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

Eu ouvi a respeito dos nativos que vivem nas terras que antecedem o oceano e a ilha: bárbaros sujos que tiveram suas mentes torcidas pelos poderes psíquicos de Bison. Há um vulcão no oeste. Não um vulcão natural, mas um construído pela Shadaloo. Existem histórias de heróis que tentaram chegar até a ilha atravessando a floresta, somente para serem capturados pelos selvagens e atirados no misterioso vulcão.

Eu não me importo com os mosquitos, eu quero é escapar desta selva maldita e nadar de uma vez até a ilha...

- O Pugilista

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.

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 permaneceer 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.

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

Eu rastejei fora da água chegando à costa. A base da ilha era rodeada por árvores, e graças à Deus, não haviam selvagens Mrigankaleses por lá. Pouco à frente, haviam asseclas de Mriganka conversando animadamente.

Guardas uniformizados que patrulham a ilha usando seus óculos escuros 'estilosos'. Eu quase posso sentir o seu contentamento com suas vidas de simples capangas. Eles trabalham tranquilamente sem saber que suas mentes estão sob o controle de um único homem, que lhes drena a vontade e os torna cegos devotos, como abelhas em uma colméia.

Além disso, uma massiva coluna de pedra, um gigante templo construído com mármore está banhado em sombras, a despeito do brilho da luz do sol que desponta no alto. Escalando o edifício, eu posso ver monges reclusos em grupos aqui e ali, em posturas de meditação.

- O Pugilista

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.

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.

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 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-

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.

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).

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

Continuando a explorar, por acaso eu notei um par de gigantescas portas. Uma pequena câmera de vigilância adorna o topo de uma delas e lentamente se vira em minha direção.

Canalizando meu Chi no meu tronco, eu avancei para frente e para cima, destruindo a câmera com meu devastador Slide Punc, fazendo com que fragmentos de metal e plástico ficassem espalhados pelo chão.

Eu paro em frente às portas de Undercity. Os rostos do Monte Bison parecem me olhar à distância, duvidando que eu tenha coragem de entrar. Estranhamente, a porta estava aberta...

- O Pugilista

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.

Recitando um mantra místico, eu aprendi a canalizar meu eu-interior através dos Thugees de Punjab (veja O Pugilista Nº 27). Através de meu Chi eu tentei executar um rito antigo. 'Aja normalmente,' eu pensava. 'Aja normalmente. Você comumente passa por aqui, pois você é um dos guardas da segurança.'

Eu estava pedindo ajuda para mim mesmo, algumas vezes este mantra funciona, outras não.

No fim do corredor havia um elevador desligado. Eu forcei minhas mãos na porta e o abri lentamente. Na verdade ele abriu fácil demais. Eu comecei a descer, me segurando no cabo do elevador...

- O Pugilista

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.

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.

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

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

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: 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.

Chi ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

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	-

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.

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!*

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 acessível ao maior número de pontos possíveis da base.

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 dia em que terão a oportunidade de visitar esta seção.

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.

Eu estou perdido, confuso e completamente perdido, relembrando as visões do mal que eu estava presenciando. Eu sabia que meu mantra havia funcionado...caso contrário, porque os guardas estariam me ignorando? Estava percorrendo os corredores rápida e perfeitamente.

Cheio de curiosidade, eu queria ir mais ao fundo, para ver o que as profundezas de Mriganka escondiam. Em vários momentos, me peguei tentando abrir portas metálicas que pareciam suspeitas. Aumentando minha curiosidade pois estavam fechadas.

Minha visão estava ficando turva. O que estava acontecendo? Poderiam as minhas reservas de Força de Vontade me sustentarem? O que seriam aqueles seres mecânicos se aproximando em minha direção?

Homens robóticos caminham pelos corredores de metal. Eu havia encontrado as Profundezas de Undercity, e continuava a seguir em frente.

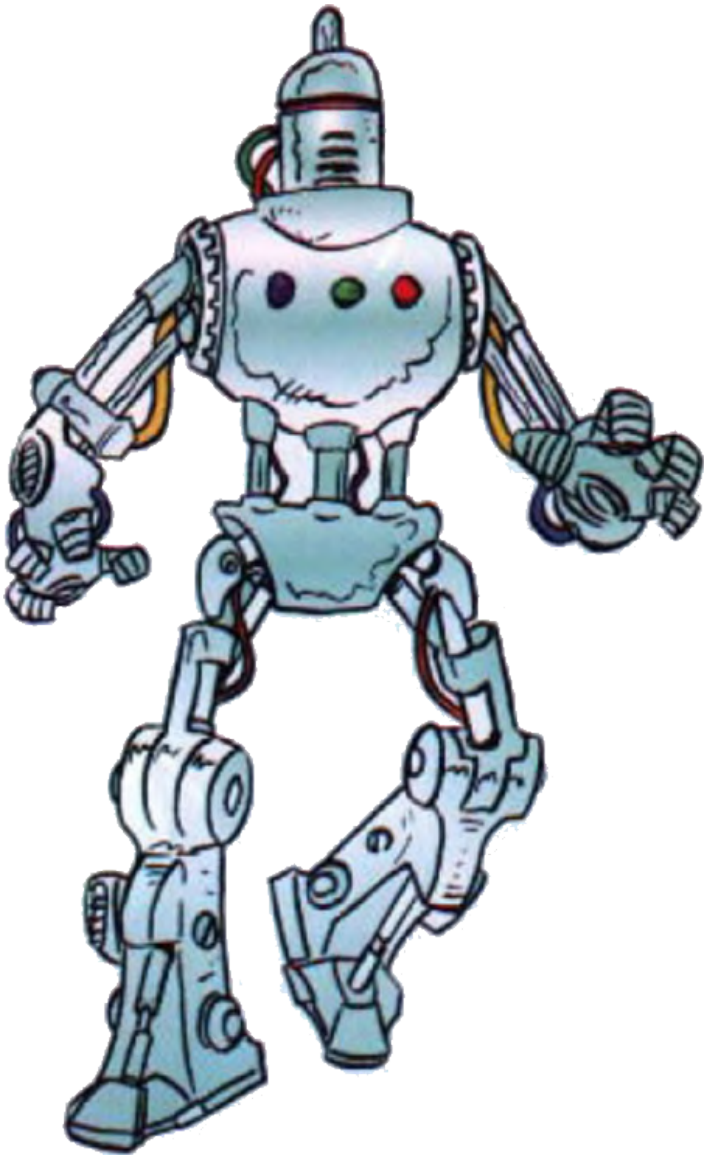
- O Pugilista

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).



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	-

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.

O corredor sem dúvida se estende abaixo do Golfo da Tailândia. Eu posso sentir as águas e a vida marinha se mexendo lá fora. Então o chão se abriu. Era uma armadilha.

Eu caí dolorosamente sobre o chão de uma câmara blindada, escavada na própria pedra. No centro da câmara, uma pedra gigante, sem dúvida de origem extraterrestre, pulsando em energia negativa. A energia emanada iluminava fracamente uma figura imponente coberta por uma capa, poucos metros adiante. Eu não conseguia ver seu rosto, mas sentia sua maldade mesmo há metros de distância. Sua capa, circundava seu corpo e firmava-se em um broche dourado no seu imenso ombro esquerdo. Subitamente, ele assumiu uma posição de combate e se pôs, em um piscar de olhos, entre mim e o meteoro.

- Você não está aqui para destruir Mriganka. Você está aqui porque deseja me enfrentar. Prepare-se para ser destruído!

- Destruído? Há, eu sou o Campeão da Aliança Americana de Boxe e o represante norte-americano no Campeonato Mundial dos Peso Pesados. – disse torcendo o nariz. – Estou tremendo de medo...

Eu deslizei através da sala impulsionando meu corpo com toda a força de minhas pernas, com o punho a frente em um devastador Dashing Uppercutt. Bison sorriu emanando uma intensa energia negra e se lançou contra mim em seu Psycho Crusher.

- O Pugilista

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.

Acordei na manhã seguinte em um quarto de hotel. Bangkok estava quente naquela época do ano. Eu tinha conseguido fugir de Mriganka, fraco e acabado após uma luta contra o próprio chefão da Shadaloo. Eu consegui enfrentá-lo de igual para igual com meus poderosos socos e um rápido 'jogo de pés'. Perdi a conta de quantos ataques psíquicos levei que quase me levaram à loucura.

Falhei ao não conseguir destruir todas as câmeras de vídeo. A batalha contra o chefão enfraqueceu-me física e psiquicamente, mas não deixei barato. Bison deixou-me escapar pois sabia que a luta iria acabar com nós dois. Estava alucinando devido aos ataques psíquicos de Bison, acreditei ter ouvido guardas-robôs chegando. Escapei com vida, mas não consegui destruir Mriganka. Droga, terei de voltar lá novamente. Mas somente depois que o hematoma em meu olho esquerdo sumir e quando caminhar não me faça sentir tanta dor. Além disso, agora tenho de voltar aos treinos.

Eu quero uma revanche!

- Edição 32 de O Pugilista, "Nocautes na Tailândia" escrito por Raoul Bernstein

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 persegue, 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 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.

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 alcova de 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).

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.

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).

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 personagem 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.

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

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.

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.

EL TOREADOR RESTAURANTE

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.

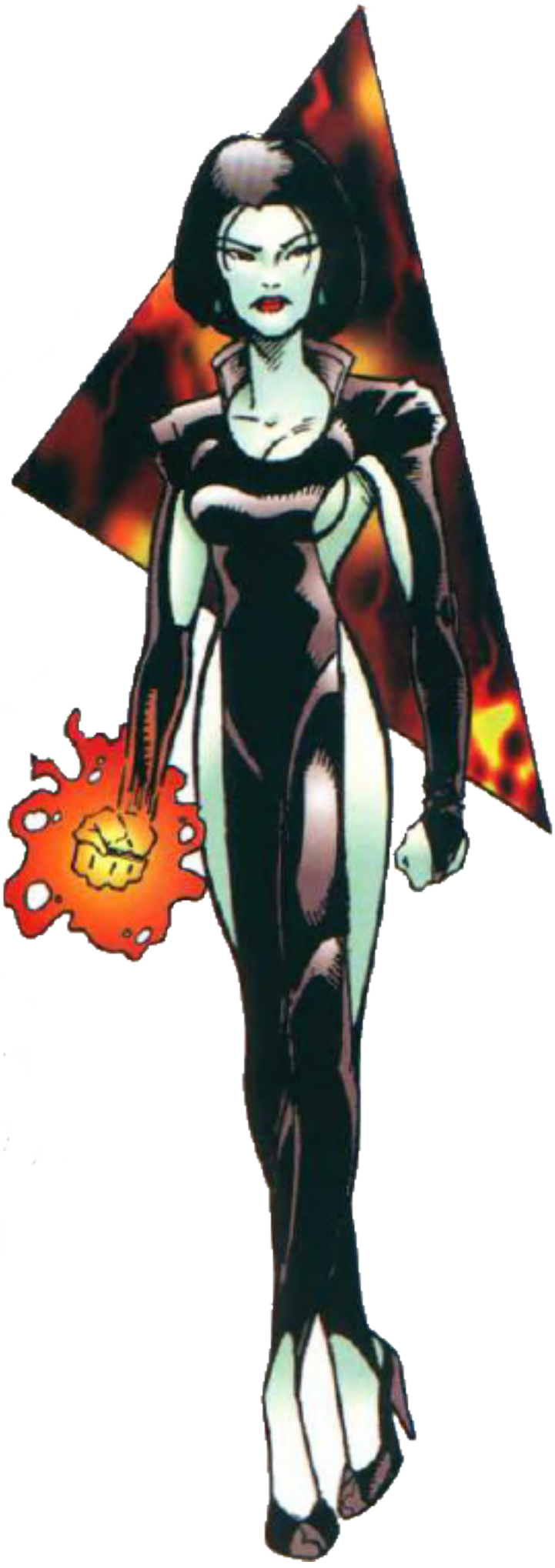
Lady Death é tão ambiciosa quanto seu mentor. Ela subiu rapidamente pelos postos da Shadaloo para tornar-se um dos grandes Lordes da Europa, e seus planos não param por aí. Ela almeja tomar a posição do Barão Montgomery como Dragão da Europa. Com isso, o confronto com Bison pelo controle da Shadaloo 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.*



Street Fighter

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

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

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 50 Derrotas: 0
Empates: 0 KO's: 48

Chi

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

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

Saúde

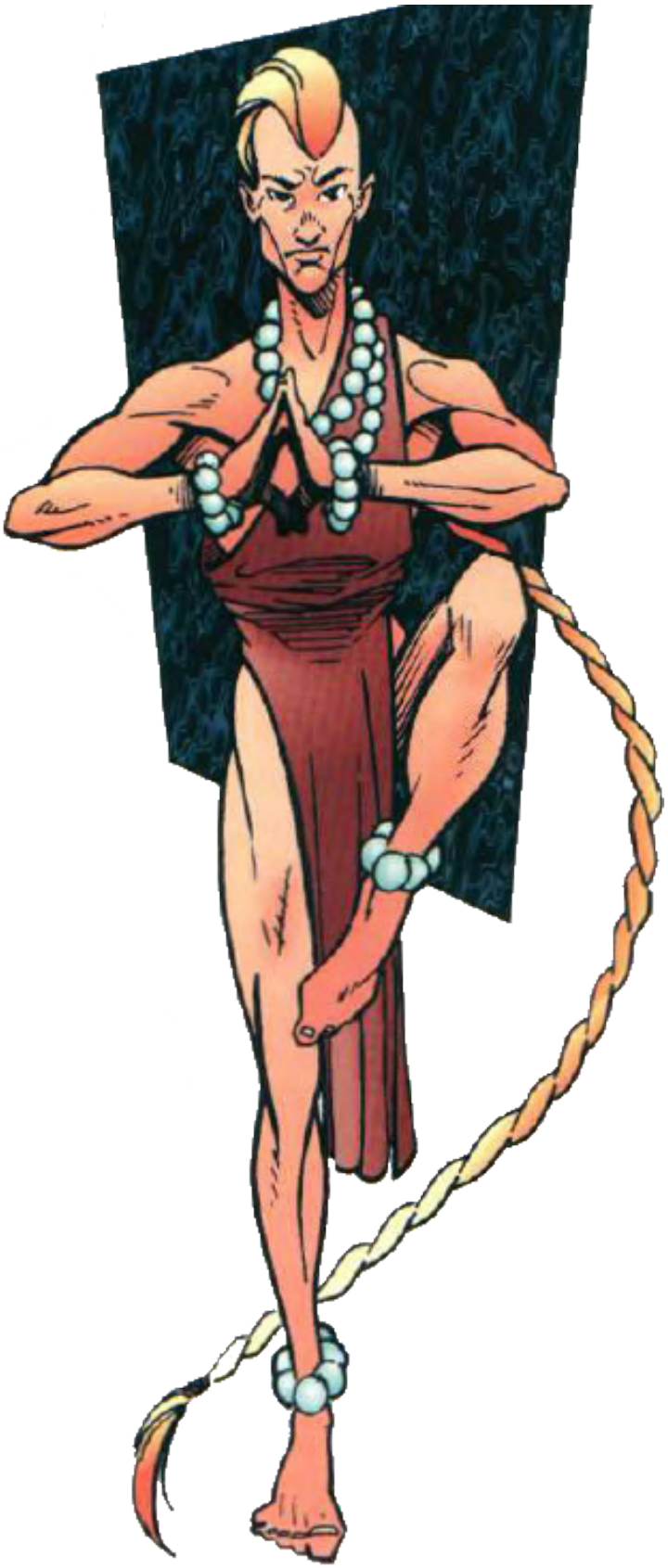
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

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

Experiência

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

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	●●●●●●
	○○○○○

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 35 Derrotas: 1
Empates: 0 KO's: 30

Chi

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

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).

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

TONS DE CINZA

Cinza não é a cor que eu esperava
de alguém que é frequentemente tocado pelo destino.
– Toy Matinee, “Things She Said”

Tons de Cinza é uma aventura simples situada em Los Angeles e Hollywood, Califórnia, e é indicada para Street Fighters iniciantes e intermediários. A aventura é dividida em três partes: esboço, cenas e antagonistas. O esboço é um sumário da aventura. Se você não tem tempo para ler todos os detalhes, o esboço lhe dá todas as informações básicas que você precisa para jogar. A próxima sessão detalha as cenas da aventura, oferecendo mais informações e reviravoltas. A sessão final apresenta os antagonistas, que são indivíduos que os personagens encontram e interagem. Essa sessão inclui as estatísticas e históricos dos antagonistas.

:

Esboço

A. Os personagens estão em Los Angeles para um torneio.

1. A primeira rodada do torneio começa: disputa de times. Os personagens (ou pelo menos um em particular) chamam a atenção de Brett e Natalie Hanson. Os Hanson convidam os personagens para uma festa social na noite seguinte.

B. Na festa, Brett e Natalie insinuam para os convidados que os personagens estão trabalhando para eles. A festa é interrompida por um grupo de criminosos que parecem estar cobrando uma divida.

1. Na realidade, Brett e Natalie trabalham para a Shadaloo e tentam convencer os personagens a acabar com um antro de jogos de azar dirigido por um homem chamado Lance. Ele está resistindo à Shadaloo. Na verdade, ele está tentando cortar laços com a organização.

C. Os Hanson sugerem que os personagens façam uma visita ao local de Lance à meia noite da noite seguinte, quando ele estará lá para coletar os ganhos do dia.

1. O lugar é localizado abaixo de uma boate. É bem defendido, mas não preparado para um ataque de Street Fighters. Lance grita para os personagens que a Shadaloo não pode forçá-lo a nada e que ela pode impedi-lo de falar com os “outros”, mas cedo ou tarde os “outros” vão se rebelar também.

2. Se eles falarem com Lance, os personagens perceberão que foram enganados. A verdadeira razão pela qual eles foram convencidos a atacar Lance era para não deixá-lo ir a um encontro com os líderes do submundo de Los Angeles e Hollywood.

3. Pela hora que os personagens chegam ao encontro do submundo, tudo que eles acham são evidências de uma luta: corpos estão espalhados pelo chão. Se eles investigarem o local, eles acham um pedaço de pedra de jade na mão de um chefe do crime morto – evidência de que a Street Fighter veterana, Jade, esteve lá. Sem dúvida, com seus companheiros Lars e Carl.

D. Se os personagens voltarem para casa de Brett e Natalie, o mordomo informa educadamente que os Hanson não estão disponíveis; se pressionado, ele revela que eles estão fora da cidade. Se ameaçado, ele então ameaça chamar a polícia. Se eles arrumarem um jeito de investigar a casa, eles encontram evidências de que Brett e Natalie fizeram as malas às pressas; se os personagens forem inteligentes, eles descobrem que Brett e Natalie estão em sua casa de praia em Venice.

1. Se os personagens forem para a casa de praia, eles descobrem que ela é altamente protegida. Após passarem pelos capangas, os personagens encontram os três executores pessoais de Brett e Natalie, todos extremamente musculosos e treinados na arte de infligir dor.

Evidências encontradas na cena do encontro do submundo sugerem que esses três foram os que atacaram os gângsters reunidos.

2. Se os personagens derrotarem estes Street Fighters, eles podem ser capazes de capturar Brett e Natalie. Assim que a confusão começa na casa de praia, os Hanson correm para fugir em seu iate. A menos que os personagens possam nadar realmente rápido, eles podem recorrer a alguns jet skis que se encontram amarrados na praia.

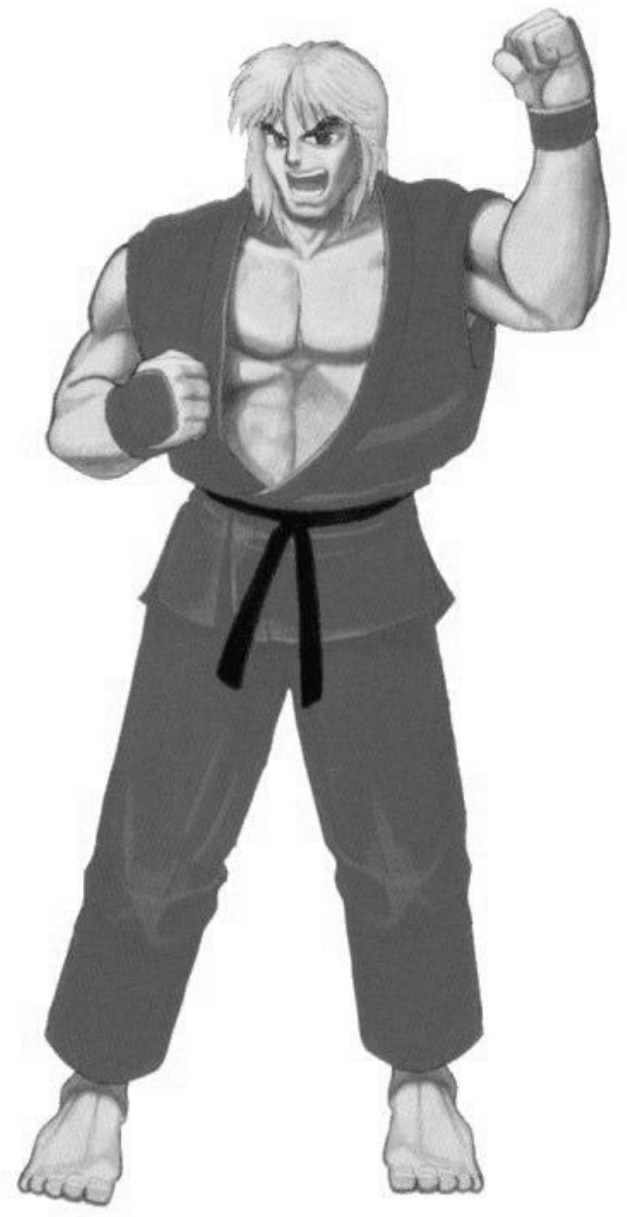
3. Testes de Destreza + Condução (dificuldade 6) são requeridos para manobrar os jet skis. Se passarem nos testes, os personagens conseguem alcançar o iate e podem subir a bordo. Brett e Natalie não estão armados e não podem se defender, então é fácil trazer o iate de volta para a praia.

As Cenas da Aventura

Cena Um: O Torneio de Los Angeles

Eu me lembro de um evento em que eu fui como iniciante. Era um esporte sangrento para os ricos e famosos. Contanto que você estivesse por cima, eles te amavam; bastava uma derrocada, uma disputa azarada ou um desafiante promissor e eles esqueciam seu nome dentro de 24 horas. Eu costumava achar que eles eram porcos, agora eu almoço com eles... Ha! Vai entender.

– Ken, numa entrevista para a Gentlemen's Monthly



Um dos personagens (ou seu empresário) arranjou para que os personagens lutem num torneio em Los Angeles. O torneio em si não é nada especial, mas seus ricos financiadores de Beverly Hills são. Personagens podem conseguir boa exposição aqui e possivelmente achar apoiadores.

O torneio está programado para acontecer em uma arena secreta abaixo do Holliday In Crowne Plaza, no centro de L.A. A arena pode ser acessada por uma porta de funcionários, à esquerda de um bar no andar térreo. O código para ser permitida a entrada é pedir um "Blue Monkey sem Curaçau". O bartender acena com a cabeça e uma campainha sonora sinaliza que a porta está destrancada.

A arena tem estado no circuito ilegal de lutas há anos. O ringue é composto de um chão de mármore polido rodeado de luzes néon vermelhas dispostas no piso. Na cobertura, acima da arena, há mesas de coquetéis e áreas de lazer. Aqui, patrocinadores fazem apostas e relaxam com um drink enquanto assistem a luta.

Como a Arena Funciona

Novos desafiantes devem entrar numa luta de times antes que possam se candidatar para o torneio de lutas solo. Durante a disputa de times, são observados alguns aspectos, como: Cartel de Vitórias, Exibicionismo e Negociabilidade de cada personagem. Os pedidos de lutas demoram uma semana para serem processados, ao passo que marcações de lutas podem demorar até três para serem organizadas. É claro, se promotores sentirem que uma luta será realmente lucrativa, eles podem organizá-la mais rapidamente.

Lutas de Times

Nas suas lutas de times, os personagens enfrentam o time dos Corvos, do livro básico de **Street Fighter**, Apêndice Dois. Se quiser, você pode criar os seus próprios oponentes ou usar o time Harbingers (Presságios) do suplemento **Segredos da Shadaloo**.

Desafios

Depois dos times dos personagens lutarem, três competições individuais são organizadas. Os personagens são livres para assistir.

As lutas são desafios, dos graduados da arena de times, contra os campeões atuais. Os três desafiantes são Lopan, um mestre de Kung Fu da China; Togross Vanhussen, um lutador das Forças Especiais russas; e Scarecrow, um praticante de Wu Shu de Iowa. Os três decidem na sorte para ver qual campeão enfrentarão em suas lutas. Os campeões são: Lars, um imenso wrestler Alemão; Jade, uma fisiculturista linda e mortal que pratica Capoeira; e Carl, um kickboxer impressionante e ex-atleta olímpico.

Todos os três campeões aniquilam seus oponentes. Aliás, Jade quase mata seu oponente ao aplicar um combo Bear Hug para Suplex que rompe a espinha de Scarecrow, deixando-o aleijado para sempre.

Brett e Natalie Hanson

Brett e Natalie estão tão "impressionados" com o desempenho dos personagens que eles convidam seus heróis para a sua mansão em Beverly Hills, para uma festa social na noite seguinte. Se os personagens conversarem com os Hanson por algum tempo, Brett revelará que eles são donos de uma agência de talentos em Hollywood, e que Brett e Natalie são gêmeos.

Cena Dois: Festança

Da última vez que eu fui a uma dessas coisas, foi porque eles queriam uma aberração como amigo deles. Eles me expulsaram quando eu eletrifiquei a tigela de ponche deles.

– Blanka, numa entrevista com Geraldo

A Mansão Hanson está localizada em Fontliane Drive, em Beverly Hills. A casa fica ao fim de um beco sem saída é cercada por uma parede de pedra coberta de vegetação exuberante. A mansão tem três andares e é uma construção branca com um design sulista clássico.

A festa prossegue bem, mas os personagens indubitavelmente se sentem deslocados. Eles estão essencialmente "na vitrine" até que alguns "vagabundos" invadem a festa.

...Ou Vou Mandar Rocco para Quebrar Alguns Dedos!

A festa é interrompida por um grupo de seis capangas que assaltam a casa, quebram mobília e ameaçam convidados (use as estatísticas dos Capangas do Apêndice Dois do Livro Básico de **Street Fighter**). Fica a cargo dos Street Fighters impedirem os criminosos. Os bandidos alertam que Brett e Natalie estão atrasados em seu "empréstimo" e exigem o devido pagamento – de uma vez só. Os criminosos anunciam que Lance não se esqueceu das obrigações dos Hanson com ele, e que os "rapazes" estão aqui para dar um lembrete.

Esperançosamente, os personagens intervêm e "salvam o dia", expulsando os criminosos. Natalie fica extremamente agradecida.

Os criminosos e a maior parte dos convidados fogem. Natalie e Brett entram numa discussão sobre seu débito com "Lance":

Brett: Eu disse que deveríamos ter pagado a ele!

Natalie: Nós o pegamos nos trapaceando! Ele nem ganhou honestamente! Por que deveríamos pagá-lo alguma coisa, afinal? O que eles estão fazendo é ilegal! O que fizeram é altamente imoral – apostando e comercializando escravos! Eles deveriam sair deste negócio!

Brett: Agora não venha dizer coisas como essa, Nat. Lance tem muitas cartas na manga. Nós não queremos deixá-lo nervoso. Ele poderia ter nos matado!

Natalie: Eu não ligo! Alguém devia acabar com as armações dele. Eu não acredito que ele fez isso com nossa casa! E ele vai continuar fazendo, também. Mesmo que paguemos, ele vai dizer que nós ainda devemos, ele vai fazer isso com qualquer um!

Se os personagens ainda não decidiram ajudar Brett e Natalie até agora, então Natalie pede diretamente a eles.

Se eles concordarem, a aventura continua. Os Hanson sabem que Lance vai estar coletando os ganhos na casa de apostas à meia noite da noite seguinte. Brett consegue aos personagens as coordenadas da boate.

Cena Tres: Jack Caolho

É incrível em quantos lugares você consegue entrar se souber pedir educadamente.

– Cammy, extraído de uma leitura das Forças Especiais sobre infiltração.

O Jack Caolho é a boate e casa de jogos de Lance. O térreo abriga a boate e os andares inferiores são dedicados às mesas de jogos de azar. O local é bastante atípico, situado numa parte nobre de Los Angeles. A maioria dos clientes são pessoas de classe média alta, com um estilo de vida bem luxuoso. A menos que os Street Fighters tratem de se vestir de forma apropriada, eles se destacarão como um dedão inchado.

Para chegar ao antro das apostas, os personagens precisão passar por uma porta com a inscrição "Privado". Se eles avaliarem o clube por algum tempo, eles verão um casal bem vestido entrar pela porta. Além da porta, há um corredor e uma escada em espiral. Um segurança está localizado no topo da escada. Trate-o como um Guerreiro do Apêndice Dois do livro básico de **Street Fighter**. O segurança pergunta quem mandou os personagens ali. Se não responderem com o codinome apropriado, ele não permite que passem. Se eles falarem para o homem que foram enviados por Brett e/ou Natalie, ele, enfim, permite a passagem escada abaixo. Se os personagens resolverem usar a força, siga para a descrição abaixo.

Andar Inferior

Uma escada em espiral de aço forjado desce para salão, onde estão espalhados vários sofás e espreguiçadeiras. Contra a parede traseira, há um bar. Em frente às escadas, está um par de portas duplas que leva ao cassino. Dois gângsters estão em pé na frente dessas portas (novamente, use o Gangster do livro básico de **Street Fighter**). Na parede distante está a porta para o escritório de Lance.

Dependendo de como os personagens agirão a partir daqui, a cena poderá seguir por caminhos diferentes. Se eles começarem uma briga, os criminosos fazem o melhor que podem para detê-los. O garçom, localizado no bar, também é um lutador endurecido nas ruas (trate-o como outro Gangster do livro básico). Lance não entra em combate, mas deixa claro para os personagens que não importa quanta pressão eles ou a Shadaloo ponham sobre ele, pois não vai seguir suas ordens. E termina explicando que ele e outros chefões do submundo local estão determinados a se manterem independentes.

Se os personagens argumentarem racionalmente com Lance, ele inicialmente assume um tom acusatório, especialmente se os personagens mencionarem Brett e Natalie. Lance supões que os personagens estão trabalhando para a Shadaloo. Se os personagens forem diplomáticos, eles descobrem que a Shadaloo (através de seus agentes Brett e Natalie) os manipularam para atacar os bandidos "bons".

Os personagens também descobrem que foram enganados se derrotarem os capangas de Lance ou conseguirem pressioná-lo o suficiente para assustá-lo.

Em ambos os casos, a distração causada pelos personagens impede Lance de aparecer na reunião com os outros chefões locais. Se os personagens rumarem para o local do encontro, que está sendo feito um galpão abandonado, eles vão descobrir que o local inteiro está repleto de corpos inconscientes, todos precisando de tratamento médico. Um dos chefes do crime está com a coluna quebrada. Seus dedos estão envolvendo um fragmento de jade, que foi partido de alguma peça de joia. Esta é a evidência de que a Street Fighter veterana, Jade, esteve lá. Sem duvida, com seus companheiros Lars e Carl. Esta descoberta é, portanto, a evidência de que os Hanson estão por trás do ataque e que tudo foi uma armação para os personagens.

Para Onde ir a Partir Daqui

A aventura pode tomar diversos rumos a partir deste ponto. Caso percebam que tudo foi uma armação para eles, os personagens provavelmente tentarão encontrar Brett e Natalie. Se eles não descobriram que foram enganados, os personagens provavelmente pensam que seu trabalho está terminado. Eles podem prosseguir e continuar com o torneio do circuito. Se este for o caso, então a Shadaloo continua tentando forçar os criminosos de L.A. a trabalharem para a organização. Brett e Natalie tentam recrutar os personagens como Executores; se os personagens concordarem, eles estarão involuntariamente trabalhando para a Shadaloo.

Cena Quatro: Um Lobo em Pele de Cordeiro

Quando alguém da Shadaloo pede para você fazer algo, você não olha para a mão ofertada. Ao invés disso, você olha para a outra mão, porque aquilo é invariavelmente o que você vai receber.

– Anônimo

Se os personagens pouparem Lance e entenderem que Brett e Natalie estão trabalhando para a Shadaloo, muito provavelmente eles vão querer fazer uma visita aos Hanson. Se eles voltarem para a mansão de Beverly Hills, eles se depararão com o mordomo, que educadamente informa que os Hanson estão fora da cidade. Se os personagens se provarem persistentes ou usarem artimanhas, o mordomo revela que os Hanson estão em sua casa na praia de Venice. Ameaças físicas levam a uma porta batida na cara dos personagens e uma ligação para a polícia.

Se puderem de alguma forma vasculhar a casa, descobrirão que Brett e Natalie fugiram às pressas.

As Luzes Estão Acesas, Mas...

Se os personagens nunca procurarem por Brett e Natalie na casa de praia, os Hanson reduzem suas atividades por algumas semanas. Se estiverem certos de que os personagens não estão atrás deles, eles eventualmente retornam para casa para retomar seus negócios como de costume. Alguns meses depois, os personagens recebem convites para uma luta de exibição no Crowne Plaza. Lá, eles conhecem e enfrentam individualmente Lars, Jade e Carl.

Durante a luta de um dos personagens, Brett se aproxima dos Street Fighters fora do ringue. Ele sugere que os personagens esqueçam tudo sobre Brett e Natalie ou sofrerão um "acidente". Se Brett conseguir chegar a um acordo com algum dos personagens, nenhum acidente imprevisto acontece. Do contrário, um dos três lutadores corruptos na arena (Jade, Carl, Lars) tenta acabar com seu oponente com dano agravado. Lars usa seu Buffalo Punch num oponente caído, Jade agarra um oponente atordoado ou inconsciente com seu Bear Hug e Carl pega pelos cabelos um oponente derrotado e aplica um Roundhouse Kick.

Se nenhuma resolução for alcançada entre Brett e os personagens, podem ser desenvolvidos alguns ressentimentos de longa data entre os personagens sobreviventes e os Street Fighters veteranos, sem contar problemas relacionados à Shadaloo, como cortesia dos Hanson.

Precisamos de umas Férias de Qualquer Jeito

Se os personagens rastrearem Brett e Natalie até sua casa de praia em Venice, os guarda-costas pessoais dos Hanson os aguardarão. Alguns bandidos típicos (Gângsters do Apêndice Dois do Livro Básico) estarão vigiando o local. Dentro da casa, estão Carl, Lars e Jade.

Se os personagens fizerem muito barulho, os três Street Fighters irão até os personagens. Se os heróis se aproximarem furtivamente, eles descobrirão os veteranos na casa e poderão até pegá-los de surpresa.

Uma vez que um combate é iminente, Carl sugere que todos vão para fora da casa (assumindo que ainda não estão lá), mas estará preparado para lidar com os intrusos dentro dela. Assim que a confusão começa, os Hanson correm para seu iate, que está atracado os fundos da casa de praia.

Se os personagens derrotarem os adversários, eles podem perseguir os Hanson. Jet skis estão atracados na praia e podem ser "emprestados" para perseguir o iate. Os jogadores precisam ter três sucessos num teste de Destreza + Condução (dif.6) para pilotar os veículos e alcançar a embarcação. Se bem-sucedidos, eles conseguem a oportunidade de pular do jet ski para o barco – Destreza + Esportes (dif.6).

Os Hanson são pessoas comuns; apesar dos personagens possivelmente quererem agredir os irmãos, eles devem ter em mente que o par é basicamente indefeso.

Após os Hanson serem capturados, os personagens podem levar o iate para a costa.

Há bastante informação escondida na casa de praia e na mansão em Beverly Hills para tirar os Hanson de circulação; eles estão diretamente ligados às redes de jogos de azar, extorsões e contrabando locais. Isso, é claro, assumindo que os personagens chamem a polícia e não façam justiça com as próprias mãos.

Se os personagens forem derrotados por Lars, Carl e Jade, eles acordarão amarrados e amordaçados no bagageiro de um avião cargueiro indo para algum país distante. Você pode usar isso como base para sua próxima aventura de **Street Fighter**.

Se os personagens retornarem ao país para procurar pelos Hanson, eles não os encontram. Os irmãos prosseguiram para outros negócios da Shadaloo.

Se os personagens sobreviverem e os Hanson continuarem no exterior, os irmãos podem reaparecer para atrapalhar a vida dos personagens. Os Hanson dariam ótimos vilões recorrentes.

Antagonistas

Lars

Lars cresceu no leste de Berlim, onde seu porte físico avantajado permitiu que ele se sobressaísse nos esportes. Aos 15 anos, ele era o primeiro da turma de levantamento de peso na sua cidade. Aos 16, ele competia internacionalmente. Aos 18, ele estava trabalhando para Shadaloo. A organização ofereceu a ele luxos com os quais, em Berlin, ele só poderia sonhar. E também foi apresentado a cantos do mundo que ele nem sabia que existiam.

Lars começou a trabalhar para Brett e Natalie Hanson após um serviço na costa oeste dos Estados Unidos. Ele adorou Beverly Hills e sua proximidade com a praia de Venice – a chamada "Meca do fisiculturismo".

Embora ele goste disto, Lars se recusa a crescer complacente com seu novo estilo de vida e leva uma existência bem espartana. Ele prefere se manter faminto – isso ajuda a levá-lo ao limite na arena. Lars não luta fora das arenas a menos que ele realmente tenha que fazê-lo. Ele não acredita em apresentações gratuitas.

Aparência: Lars é um homem enorme, medindo 1,95m e pesando 131 kg. Ele tipicamente veste roupas de seda folgadas, mas elas nunca escondem completamente seu físico. Na arena, Lars luta de shorts e botas. Ele sempre rasga sua blusa enquanto entra no salão.

Dicas de interpretação: Você é extremamente confiante, se considerando superior a qualquer que você encontre. E se alguém cruzar o seu caminho, você o ensinará uma lição da pior maneira. Você fala com um forte sotaque alemão e parece sábio, apesar dos seus 20 anos.

Citação: *"Você vai perder."*

Jade

Jade cresceu em Hollywood e passou muito do seu tempo na praia de Venice. Sua vida era devotada à dança e ao fisiculturismo, e ela almejava se tornar uma dançarina profissional. Suas esperanças se esvaíram quando seus pais foram assassinados num assalto a banco. Consumida pelo ódio e amargura, Jade desenvolveu uma perspectiva niilista do mundo.

Ela canalizou sua raiva em seus treinos, achando que superaria seus problemas, mas dançar não era suficiente.

Muito antes, Jade desenvolveu um comportamento violento. Ao invés de suprimir sua raiva, ela decidiu colocá-la em uso, estudando uma variedade de artes marciais antes de se decidir pela Capoeira. O treinamento de Jade, combinado com seus anos de dança, fizeram-na uma combatente mortal.

Com suas habilidades no ápice, Jade eventualmente encontrou seu lugar no circuito de lutas ilegais. Aqui sua fúria pôde ser liberada; ela poderia descarregar toda a sua frustração sobre seus oponentes e nunca sentir remorso. Foi depois de uma luta particularmente brutal que ela foi recrutada pela Shadaloo.

Aparência: Jade tem estatura média e um físico bem trabalhado. Ela seria bem atraente se não fosse seu temperamento. Quando ela está na arena, ela usa um *collant* verde sem mangas. Ela tem braceletes de pedra jade em ambos os braços. Seu cabelo é liso e negro e seus olhos são verdes.

Dicas de interpretação: Você tem um pavio extremamente curto, mas quando você perde a cabeça, raramente explodirá numa fúria impensada; ao invés disso, você fere deliberadamente a pessoa ou o objeto de sua raiva. Uma vez na arena, você liberará toda sua agressividade, deleitando-se ao machucar qualquer um que a desafie.

Citação: "Porque você não vem até aqui e diz isso novamente, fortão? Eu vou adorar amassar sua cara nesta mesa!"

Carl

Os pais de Carl o puseram numa escola de kickboxing quando ele tinha apenas seis anos de idade. Eles acharam que isso o ensinaria disciplina e responsabilidade. Porém, Carl aprendeu que pode conseguir o que quiser surrando as pessoas.

Ele primeiramente tentou entrar em competições legítimas de kickboxing, mas foi desqualificado por conduta antidesportiva. No entanto, ele traçou seu caminho no circuito ilegal. Fez muitos inimigos e poucos amigos. Talvez a Shadaloo o tenha recrutado por ele precisar do apoio de uma organização "amigável".

Como agente da Shadaloo, Carl retomou seus bons e velhos truques: lutando desonradamente como sempre fez. Felizmente, a plateia de Beverly Hills é entediada e gosta do seu estilo.

Aparência: Carl possui altura e porte médios. Tem olhos verdes e longos cabelos loiros, os quais ele prende num rabo de cavalo quando luta. Na arena ele usa as calças chamativas de um *gi* e camiseta regata. Geralmente, ele tenta perturbar a mente de seu oponente antes de uma luta.

Dicas de interpretação: Você vai fazer qualquer coisa para vencer. Você é um valentão por natureza, mas prefere mais a agressão psicológica do que física – ao menos fora da arena. Na verdade, você é de alguma forma inseguro e compensa isso com seu comportamento abrasivo e dominante.

Citação: "Hey! Calado! Eu estava falando contigo? Acho que não."

Brett e Natalie Hanson

Nascidos gêmeos em São Francisco, Califórnia, Brett e Natalie são filhos de uma das famílias mais ricas da cidade. Eles estudaram nas melhores escolas, recebendo todas oportunidades que o dinheiro pode comprar. Entretanto, as coisas ficaram ruins para a família Hanson. Em apenas dois anos, seus negócios faliram e sua fortuna foi dilapidada. E foi aí que Brett e Natalie colocaram seus vastos conhecimentos sobre os ricos e famosos da Califórnia em uso. Eles iniciaram com chantagem e seguiram daí em diante. Finalmente, suas atividades os levaram ao submundo de Beverly Hills.

Muito antes disso, os Hansons foram contatados por um agente da Shadaloo e lhes foi oferecida a oportunidade de se tornarem uma presença da organização em Beverly Hills e Los Angeles. Os irmãos rapidamente aceitaram a tarefa e colocaram seus recursos para trabalharem para a Shadaloo. Em troca, a Shadaloo lhes deu apoio e os colocou em contato com pessoas que poderiam ajudá-los a dominarem a cena do crime em L. A.

Então os esforços dos irmãos resultaram em sucesso. Eles tomaram para si a maioria das organizações criminosas de Los Angeles. Apenas um pequeno grupo de criminosos ainda se mantém fora de seu controle, e os Hansons estão fazendo planos para destruí-los.

Aparência: Brett e Natalie são sempre vistos juntos. Eles se vestem conforme a última moda. Brett veste ternos europeus e gravatas de seda. Natalie veste roupas exclusivas dos maiores costureiros do mundo. Ambos têm vinte e poucos anos, cortes de cabelo simples e comportamento amigável.

Dicas de interpretação: Tente ser amigo de todo mundo. Por que ser desagradável se você pode cumprir algo sendo amigável? Contudo, sob essa doçura estão corações frios de dois predadores. Vocês dois são extremamente cruéis e farão tudo o que precisarem fazer para conseguirem o que quiserem. Vocês nunca hesitam em voltar contra alguém suas desvantagens.

Citação: Natalie – "Eu acho que temos que descartá-lo. Ele obviamente não é mais útil para nós."

Brett – "Agora, Natalie, eu tenho certeza de que ele fará o melhor para continuar sendo um membro produtivo de nossa organização. Você não acha?"

Lance

Lance cresceu nas ruas de Los Angeles. Ele nunca conheceu seus pais e gastou a maior parte de seu tempo se mudando de um abrigo para outro. Ele aprendeu cedo que o único jeito de conseguir algo é indo pegá-lo.

A vida foi uma luta sem fim para Lance. Ele teve que dividir seu tempo entre brigas de gangue e a prisão. Entretanto, diferente da maioria das crianças de rua, Lance tinha sonhos. Ele pretendia fazer uma vida melhor para si mesmo. Ele guardou seu dinheiro e comprou um clube noturno em falência. Após ele colocar uma sala de jogos de azar no prédio, o clube começou a ganhar dinheiro.

Então a Shadaloo entrou em cena. A organização tentou dizer a Lance como gerir seu clube. Ela pretendia tomar tudo o que ele trabalhou para conseguir. Nunca tendo sido alguém que desistia sem luta, Lance confrontou a Shadaloo. Ele tem sofrido desde então.

Aparência: Lance é um homem raivoso na casa dos trinta. Ele veste qualquer coisa, de roupas soltas a jeans e camisetas. Seu cabelo é loiro e sujo.

Dicas de interpretação: Você é um homem que cresceu por si mesmo e que tem trilhado seu caminho a partir da sarjeta. Você não considera o jogo imoral – se as pessoas não jogarem em seu cassino, vão jogar em qualquer outro. Você não tem qualquer intenção de trabalhar para a Shadaloo e vai acabar com seu clube antes de entregá-lo a eles.

Citação: "Eu não sou um anjo, mas há algumas linhas que eu não ultrapasso, e essa é uma delas. Então por que você apenas não dá meia volta e vai embora para o buraco de onde você saiu?"

Nome: CARL
Estilo: KICKBOXING OCIDENTAL
Time: VENICE
Jogador:
Escola:
Equipe: SHADALOO
Conceito: GAROTO MIMADO
Crônica:
Assinatura: PISA NO OPONENTE CAÍDO

ATRIBUTOS

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

HABILIDADES

Talentos

Prontidão	●●●○○
Interrogatório	○○○○○
Intimidação	●○○○○
Perspicácia	●●●○○
Manha	●●○○○
Lábia	●●●●○

Perícias

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

Conhecimentos

Arenas	●●○○○
Computador	○○○○○
Investigação	●●●○○
Medicina	●●○○○
Mistérios	○○○○○
Estilos	●●○○○

VANTAGENS

Antecedentes

ARENA	●●●●○
EMPRESÁRIO	●●●○○
RECURSOS	●●●○○

Técnicas

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

Manobras Especias

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
SLIDE KICK	3	10	4	
STEPPING FRONT KICK	4	8	4	1 FDV
DOUBLE-HIT KICK	2	8	2	
DEFLECTING PUNCH	6	5	-	
JUMP	7	-	3	
SUPLEX	4	6	UM	
THROW	2	6	UM	
KIPPUP	ESP.	ESP.	ESP.	

Combos: Flying Knee Thrust para Stepping Front Kick (dizzy), Bloqueio para Slide Kick para Roundhouse (dizzy)

Chi

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
JAB	6	4	3	
STRONG	4	6	3	
FIERCE	3	8	2	
SHORT	5	7	3	
FORWARD	4	9	2	
ROUNDHOUSE	2	11	2	
APRESAMENTO	4	4	UM	
BLOQUEIO	8	-	-	
MOVIMENTO	7	-	6	
POWER UPPERCUT	3	8	UM	
SPINNING BACK FIST	3	7	4	
FLYING KNEE THRUST	5	9	4	1 FDV

Experiência

Nome: LARS
Jogador:
Conceito: SUPER-HOMEM ALEMÃO

Estilo: SANBO
Escola:
Crônica:

Time: VENICE
Equipe: SHADALOO
Assinatura: SEGURA O OPONENTE SOBRE SUA CABEÇA

ATRIBUTOS

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

HABILIDADES

Talentos

Prontidão	●●○○○
Interrogatório	○○○○○
Intimidação	●●●●○
Perspicácia	○○○○○
Manha	●●○○○
Lábia	○○○○○

Perícias

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

Conhecimentos

Arenas	●●●●○
Computador	○○○○○
Investigação	○○○○○
Medicina	○○○○○
Mistérios	○○○○○
Estilos	●●●○○

VANTAGENS

Antecedentes

ARENA	●●●●○
EMPRESÁRIO	●●●●○
RECURSOS	●●●○○

Técnicas

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

Manobras Especias

Air Smash, Buffalo Punch, Ear Pop, Back Breaker, Neck Choke, Pile Driver, Suplex,

Combos: Bloqueio para Neck Choke, Air Smash para Back Breaker (dizzy)

Chi

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

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

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
JAB	5	8	3	
STRONG	3	10	3	
FIERCE	2	12	2	
APRESAMENTO	3	10	um	
BLOQUEIO	7	-	-	
MOVIMENTO	6	-	6	
AIR SMASH	2	13	2	
BUFFALO PUNCH	1	14	um	
EAR POP	2	5	2	
BACK BREAKER	2	13	um	
NECK CHOKE	2	13	um	
PILE DRIVER	1	14	um	
SUPLEX	3	12	um	

Experiência

Nome: JADE
Jogador:
Conceito: FÊMEA FATAL

Estilo: CAPOEIRA
Escola:
Crônica:

Time: VENICE
Equipe: SHADALOO
Assinatura: SEMPRE TENTA FERIR SEVERAMENTE OS OPONENTES

ATRIBUTOS

FÍSICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão	●●●○○
Interrogatório	○○○○○
Intimidação	●●●○○
Perspicácia	●●○○○
Manha	●●●○○
Lábia	●○○○○

PERÍCIAS

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

CONHECIMENTOS

Arenas	●●○○○
Computador	○○○○○
Investigação	●●○○○
Medicina	○○○○○
Mistérios	●●○○○
Estilos	●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

ARENA	●●●●○
EMPRESÁRIO	●●●○○
RECURSOS	●●○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAS

Backflip Kick, Double-Hit Knee, Flying Knee Thrust, Forward Flip Knee, Handstand Kick, Back Roll Throw, Bear Hug, Thigh Press, Throw, Jump, Rolling Attack,

Combos: Rolling Attack para Thigh Press (dizzy) Bloqueio para Bear Hug para Suplex (dizzy)

CHI

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

SAÚDE

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

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
JAB	6	6	4	
STRONG	4	8	4	
FIERCE	3	10	3	
SHORT	5	8	4	
FORWARD	4	10	3	
ROUNDHOUSE	2	12	3	
APRESAMENTO	4	8	UM	
BLOQUEIO	8	-	-	
MOVIMENTO	7	-	7	
BACKFLIP KICK	4	10	DOIS	
DOUBLE-HIT KNEE	4	8	2	
FLYING KNEE THRUST	5	10	5	1 FDV
FORWARD FLIP KNEE	2	12	DOIS	
HANDSTAND KICK	3	12	2	
BACK ROLL THROW	3	12	UM	
BEAR HUG	3	11	UM	
THIGH PRESS	3	12	UM	
THROW	2	10	UM	
JUMP	7	-	4	
ROLLING ATTACK	4	12	8	1 FDV

EXPERIÊNCIA

Nome: NATALIE HANSEN **Estilo:** NENHUM **Chefe:** NENHUM

Força	●●OOO	**Carisma**	●●●OO	**Percepção**	●●●OO	**Honra**	NENHUMA
Destreza	●●●OO	**Manipulação**	●●●●O	**Inteligência**	●●●OO	**Glória**	NENHUMA
Vigor	●●OOO	**Aparência**	●●●●O	**Raciocínio**	●●●●O	**Posto**	NENHUM

Outras Características

PRONTIDÃO	●●●●O	MEDICINA	●●●OO
LÁBIA	●●●OO	ESTILOS	●●OOO
INTIMIDAÇÃO	●●●OO	ALIADOS	●●●●●
SEGURANÇA	●●●OO	APOIO	●●●OO
FURTIVIDADE	●●●OO	RECURSOS	●●●●O

Armas:	**Velocidade**	**Dano**	**Movimento**
PISTOLA	6	7	0

Chi
●●OOOOOOOOO
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●●OOOOO
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●OOOOOOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	**Dano**	**Movimento**
Soco: Jab	5	2	1
Strong	3	4	1
Fierce	2	6	0
Chute: Short			
Forward			
Roundhouse			
Bloqueio	7	(+1 ABS.)	0
Apresamento			
Movimento	6	0	4

Nome: BRETT HANSEN **Estilo:** NENHUM **Chefe:** NENHUM

Força	●●OOO	**Carisma**	●●●●O	**Percepção**	●●●●O	**Honra**	NENHUMA
Destreza	●●OOO	**Manipulação**	●●●OO	**Inteligência**	●●●OO	**Glória**	NENHUMA
Vigor	●●●OO	**Aparência**	●●●●O	**Raciocínio**	●●●OO	**Posto**	NENHUM

Outras Características

PERSPICÁCIA	●●●●O	COMPUTADOR	●●●OO
PRONTIDÃO	●●●OO	INVESTIGAÇÃO	●●OOO
LÁBIA	●●●OO	APOIO	●●●●●
CONDUÇÃO	●●●OO	CONTATOS	●●●OO
LIDERANÇA	●●●OO	RECURSOS	●●●●O

Armas:	**Velocidade**	**Dano**	**Movimento**
PISTOLA	5	7	0

Chi
●●OOOOOOOOO
□□□□□□□□□□

Força de Vontade
●●●●OOOOOO
□□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●OOOOOOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

	Velocidade	**Dano**	**Movimento**
Soco: Jab	5	2	1
Strong	3	4	1
Fierce	2	6	0
Chute: Short			
Forward			
Roundhouse			
Bloqueio	7	(+1 ABS.)	0
Apresamento			
Movimento	6	0	4

RUDE DESPERTAR

Este é o dia, Nick Fontana disse para si mesmo. Ninguém com mais de 20 anos acharia este comentário divertido. Muito menos alguém com 18 para 19 anos (como Nick) entenderia sua excitação...na verdade, ninguém entenderia.

Este é o dia, ele disse para si mesmo novamente. *Este é meu dia*. Seu primeiro confronto oficial no Circuito Street Fighter. *Não*, ele corrigiu a si mesmo mentalmente, *minha primeira vitória no circuito.* Sim, este será um dia a ser lembrado.

Ele estava preparado. Preparado como nunca havia estado antes. Ele sabia disso. Ele sentia isso. Ele estava rápido e flexível como uma cobra. Ele tinha um par de olhos de predador, para avaliar as fraquezas do oponente e um instinto assassino que poderia intimidar o mais poderoso dos vilões. Ele estava ansioso e preparado para chutar uns traseiros.

Nick saltou para fora do vestiário, onde ele vestia sua roupa. Ele estava pegando fogo por dentro, e começou a exercitar alguns combos no ar – um Fierce de ferro no queixo, Dragon Punch e Power Uppercut. Ele podia ouvir suas mãos cortando o ar, se sentindo o protagonista de um dos muitos filmes de Kung Fu que assistiu durante a infância. *Me dê um par de palitos japoneses,* ele pensou cerrando os dentes, *e nenhuma mosca em Mobile estará segura.*

Mobile. Mobile, Alabama. A avenida onde marcaram sua luta, o que o enraivecia muito. Sua primeira luta profissional – porque não podia ser em sua cidade natal Seattle? Os outros artistas de sua banda, Os Centauros, poderiam vê-lo chutando uns traseiros e fazendo fama. Inferno, talvez até seus pais pirados poderiam aparecer – coisas estranhas tem acontecido ultimamente. Aqui em Mobile, pensava, ele não conhecia ninguém. Ele estava só. Até mesmo seu sensei, Shimizu, não estava aqui.

Nick levantou sua cabeça pensativo. Ele terá um monte de coisas para contar quando voltar ao dojô de Shimizu em Seattle. O velho sensei não achava que Nick estivesse preparado para o circuito oficial. Ao menos deveria ter treinado mais um ano antes de sua primeira luta profissional, o velho homem disse. Um ano? Um ano idiota? Isto era uma eternidade! Nick sabia que estava preparado e sabia que podia dar o seu melhor aqui, nesta luta.

Treinamento, katas e sparring são ótimos. Porém nada pode superar a experiência adquirida em um combate de verdade.

Então, quando o promotor do evento contatou-o diretamente, e não através de Shimizu – que maravilha – ele se ofereci para lutar na Arena Mobile. Por alguns minutos ele discuti u com Shimizu sobre a viagem, mas ele acabou cedendo e até organizou os preparativos.

O organizador, J.J. Weller, o aguardou no aeroporto. Ele era um grande homem, vestido de preto, com um cabelo loiro rebelde e arrepiado e usando correntes de prata. Ele está sempre fazendo gracinhas e rindo de piadas que Nick não consegue entender. Quando Nick pergunta o que há de tão engraçado ele torce o nariz. Em outra ocasião, Nick deixaria-o falando sozinho e ia embora. Mas estava aqui a negócios. Era o que dizia a si mesmo.

Então aqui está ele. No vestiário da Arena de Mobile, Alabama. Ele pode ouvir a platéia, sua platéia: o barulho ensurdecedor de vozes, muitos passos, gritos de excitação e fúria; barulhos que somente poderiam ser feitos por milhares de pessoas.

A porta rapidamente abriu, e J.J. botou sua cabeça para dentro. Seu cabelo estava mais rebelde e desordenado do que de costume (*Excesso de spray pra cabelo*, Nick pensou.) *Pronto?*

Nasci pronto, Nick disse.

Weller ficou quieto. *Você enfrentará O Cajun dentro de alguns minutos.* O empresário disse, *mas nós podemos muito bem deixar seus fãs verem-no um pouco antes da batalha.*

Tá' certo.

Aqui está outra desvantagem em lutar em Mobile, Nick era obrigado a seguir Weller através do corredor de concreto. Se a luta fosse em Seattle, ele teria tido uma chance de escapar fora de seu oponente. Aqui? Sem chance. "O Cajun"? Que diabos era ele? Que estilo ele luta? Quais truques e combos ele sabe? Com certeza ele não é da divisão Tradicional, deve ser de alguma outra. Shimizu não aprovava outras divisões, e "O Cajun" provavelmente não usa estilos formais. Inferno, aquilo estava chateando Nick. Ele podia estar lutando - e vencendo - muito antes de ele saber coisas como estilos formais. Tudo seu mestre figurava, não há muito fora daqui que podia surprêende-lo.

Weller bateu a mão no ombro de Nick reassegurando e gesticulando para ele seguir em frente. Por um momento, Nick hesitou. Então ele deu de ombros e se meteu no último e escuro corredor com luzes brilhante no fim. *Como aqueles sábios dizem sobre morrer e renascer,* ele pensou, *hoje é o fim de minha velha vida e início de uma nova.* Ele emergiu de um tunel...

Seus joelhos se paralisaram. Weller tinha dito a ele que a casa estava cheia - 18.000 pessoas e aumentando. Ele pensou que sabia o que isto significava.

Sem chance de enlouquecer. Ele já tinha visto grandes platéias, mas somente na tv. Na tv você não pode realmente ouvir o povo, não pode cheiráa-lo e certamente não pode senti-lo. Ainda mais importante, cada um destes 18.000 estava olhando para ele. Ele sentiu a sensação dos olhos sobre ele, como uma carga elétrica atravessando seu corpo. Quando reconheceram-no quando o povo viu que era um dos lutadores da noite - a platéia rugiu, e o som bateu em seu corpo como uma onda do oceano.

Eu tenho que vencer. O pensamento chocou nele com intensidade. Este é meu dia. No impulso, Nick tirou seu boné de baseball (o único com o logo de sua banda) e jogou-o na platéia. Ele riu alto enquanto assistia o povo se matar pelo boné.

Aqui é onde eu quero estar.

Nick subiu ao ringue, no calor das luzes, e aguardou.

Ele não precisou aguardar muito. Ele ouviu o anunciante gritar *Doce casa de Alabama* ou algum recado como este. Então sua voz reverberou através da arena. *Senhoras e senhores, isto é o que vocês estão esperando. Estão preparados para o maior evento da tarde?*

A platéia ama isso, Nick pensou confuso, *eu imagino que até o inferno seja um lugar melhor que esse.* Nick notou que a maioria dos gritos era do lado do oponente. *Esta é Mobile,* ele lembrou-se a si mesmo, *não estou em casa.*

O narrador continuou seu discurso. *Senhoras e senhores, esta é uma luta no estilo livre. Sem armas, sem manobras letais e sem mordidas!* Ele proferiu as últimas palavras como uma piada, e a platéia rugiu em um riso de aprovação. Nick, tremeu. *Eu perdi alguma coisa?*

No canto azul, o narrador falou alto, *em sua primeira batalha profissional pelo circuito, do playground de Evergreen... Nick Fontaaaana!*

Nick foi bombardeado pelos gritos, engrandecendo-o, sentindo sua energia subir para os músculos e como se seus reflexos ficassem ainda melhores. *É para isto que eu nasci*, ele disse a si mesmo. Tudo que se passou até agora foi apenas treinamento.

E no canto vermelho, o narrador continuou, *o favorito local. Vocês já o viram neste ringue antes, e vocês o verão novamente. Seu recorde é de 72 vitórias - 51 por nocautes! - 14 derrotas e nenhum empate.*

Espere um pouco! Nick pensou, saindo de seu delírio repentinamente. *72 vitórias, 51 por nocaute?* Ele olhou ferozmente para Weller, que estava parado ao lado do ringue. O promotor olhou para ele e deu de ombros. *Sim? Bem, nós veremos.*

O narrador ainda não terminou, *Ele é um dos maiores lutadores do circuito internacional, da Divisão Livre. Você o conhece, você o ama e aqui está ele: Ragin Cajun!!!*

Os gritos anteriores ficaram ensurdecedores, mas agora eles causavam dor a Nick. O som da platéia entusiasmada batia de encontro a Nick como pancadas: *Ca-jun! Ca-jun! Ca-jun!*.

Do topo da arena, os holofotes deixaram de iluminar Nick e se projetaram na direção oposta, para a entrada de um túnel similar ao que Nick entrou. Algo moveu-se lá dentro e veio para a luz.

Mas que diabos é aquilo?

Ele parecia com uma brincadeira sem graça, um refugiado de um filme barato de terror. Ele tinha a altura de um homem, caminhava altivo balançando seus braçoz e pernas, assim como um humano também. Mas ele não era humano, era algo que Nick não conseguia discernir. ele parecia como...

Ele parecia com um homem-crocodilo, treinado para caminhar sobre as duas pernas, usando sua cauda para balancear o peso do seu tronco. Mas não era um crocodilo como os que Nick já vira nos zoológicos, ele tinha músculos em seus braços e pernas como os halterofilistas profissionais. Além disso nenhum crocodilo usaria um maiô de luta-livre colorido daquela maneira. Não, aquilo não era um crocodilo. Mas também não era um humano. Algum tipo de cruzamento? Algum experimento genético daqueles que você ouve falar na televisão e nos jornais?

Independente do que era, a platéia o amava. Eles gritavam. Eles cantavam. Eles faziam "olas". E o crocodilo adorava cada minuto de ovação. Ele esticava suas grandes mãos acima da cabeça vitorioso, enquanto circulava pelo ringue. Sua boca estava aberta em algo que lembrava um crocodilo-sorrindo (?) com suas dezenas de dentes à mostra.

Mas que diabos é isto, Nick pensava. Ele atravessou o ringue, permanecendo o mais longe que podia daquela aberração, até onde Weller estava. *Mas que diabo de aberração é aquela?* ele exigiu saber. *Ele nem é humano!*

Weller sorriu. Mas desta vez não era uma risadinha irônica. Na verdade, havia algo novo no sorriso que Nick não gostava. *Aquilo é seu oponente garoto,* o promotor disse. *Aquilo é o Cajun.*

Nick jogou outro olhar para a coisa-crocodilo cheia de dentes e tomou sua decisão. *Você não disse nada sobre isso,* ele disse firmemente, cruzando seus braços sobre o peito.

Weller desaprovou. *Você não perguntou,* ele apontou para Nick de uma forma irritante. *Eu lhe ofereci uma luta. Você aceitou-a. Fim da história.*

Fim da história coisa nenhuma! Nick respondeu de volta. *Você me ofereceu uma luta justa, não -*

O promotor o cortou. *Nunca disse nada sobre uma luta justa, garotinho,* ele disse friamente. *Perguntei a você se você queria uma luta ao estilo livre. Você disse sim. Você assinou o contrato.*

J.J. chegou perto de Nick, tão perto que ele podia ouvir sua respiração. *Eu acho que você não vai querer desitir agora garotinho,* ele repreendeu. *Seu nome está no contrato, seu nome está nas faixas. Inferno, seu nome está no telão. Você está n arena, pessoas vieram até aqui e pagaram um bom dinheiro para ver você lutar. E você irá. Você fez um acordo, agora você deve cumpri-lo.*

O acordo já era! Nick disse apontando o dedo para o peito de Weller.

Não é assim de onde eu venho, garoto, o promotor disse calmamente, *Você está escalado para lutar com o Cajun, nem que ele tenha que te perseguir até o vestiário e arrastá-lo de volta esperneando e gritando. Que inferno, garoto,* ele ria, *olhe para esta platéia! Você acha que eles irão embora antes de ver algum de vocês beijar a lona?* A voz de Weller começava a soar como o silvo de uma cobra. *Você pode ir se quiser.*

Mas pense um pouco, esta é uma luta com regras. Hey, quem sabe, talvez você derrote o cajun, huh? Mesmo que você perca, existem nas regras. Não pode ser assim tão ruim. Você ganha o dinheiro, pega seu nome e dá o fora daqui. Da próxima vez você arranja uma luta mais próxima do seu nível. Você não será um covarde ao menos. Por outro lado...

J.J. balançou a cabeça. *Por outro lado, você manda pro inferno o acordo, então nós mandamos pro inferno as regras! O Cajun irá acabar contigo, e ele não irá parar até se cansar. Talvez ele tenha piedade, ou talvez arranque seu braço, isto não importa nem pra ele nem pra mim. Você não possuirá um contrato para te defender, então não ganha dinheiro. E você nunca mais conseguirá que outro promotor negocie com um lutador que quebra contratos.*

Escolha garoto, Weller terminou calmamente. *Mas não demore muito, huh?* Com isto, ele deu de ombros e saiu caminhando.

Por um momento Nick pensou sobre tudo que Weller dissera. Inferno, weller era grande, mas ele não era dois - ele poderia destruir o empresário se pusesse as mãos nele.

Mas ele segurou a si mesmo. Ele ficaria muito satisfeito em chutar a bunda de Weller, mas isto iria arruinra sua carreira. Parte de seu cérebro o congratulava por ele estar pensando como um profissional, o profissional que ele queria ser um dia. E era exatamente isto que ele não tinha feito até agora, agir com profissionalismo. Isto foi tudo do que Weller falou até agora sem usar a palavra em si. Nick agiu como um moleque, ao aceitar um contrato sem saber mais informações a respeito da luta, no mínimo deveria saber contra quem ou contra o quê ele iria lutar.

Não, ele não havia agido como um profissional até agora. Agora ele tinha uma escolha: seguir com seu acordo e provavelmente ser derrotado, mas derrotado como um Street Fighter profissional; ou desistir e aguentar a fúria do cajun, vendo sua carreira se esvair junto com seu sangue pela arena.

Com um frio, e irônico sorriso. Nick foi até o centro do ringue e assumiu sua posição de combate. O Cajun se virou para ele e flexionou seus músculos. Medo percorreu o corpo de Nick. Mas profissionais não sentem medo, ou sentem? Claro, eles devem senti-lo, mas não deixam que o medo os controle. Isto é o que realmente significa ser um lutador profissional.

Nick engoliu em seco e esforçou-se ao máximo para pôr um sorriso no rosto. *Eu tenho algo para você, seu filho-da-mãe de sangue-frio!*" ele escarneou, alto o bastante para ser ouvido pela platéia. *Venha me pegar, se você conseguir sua aberração!*

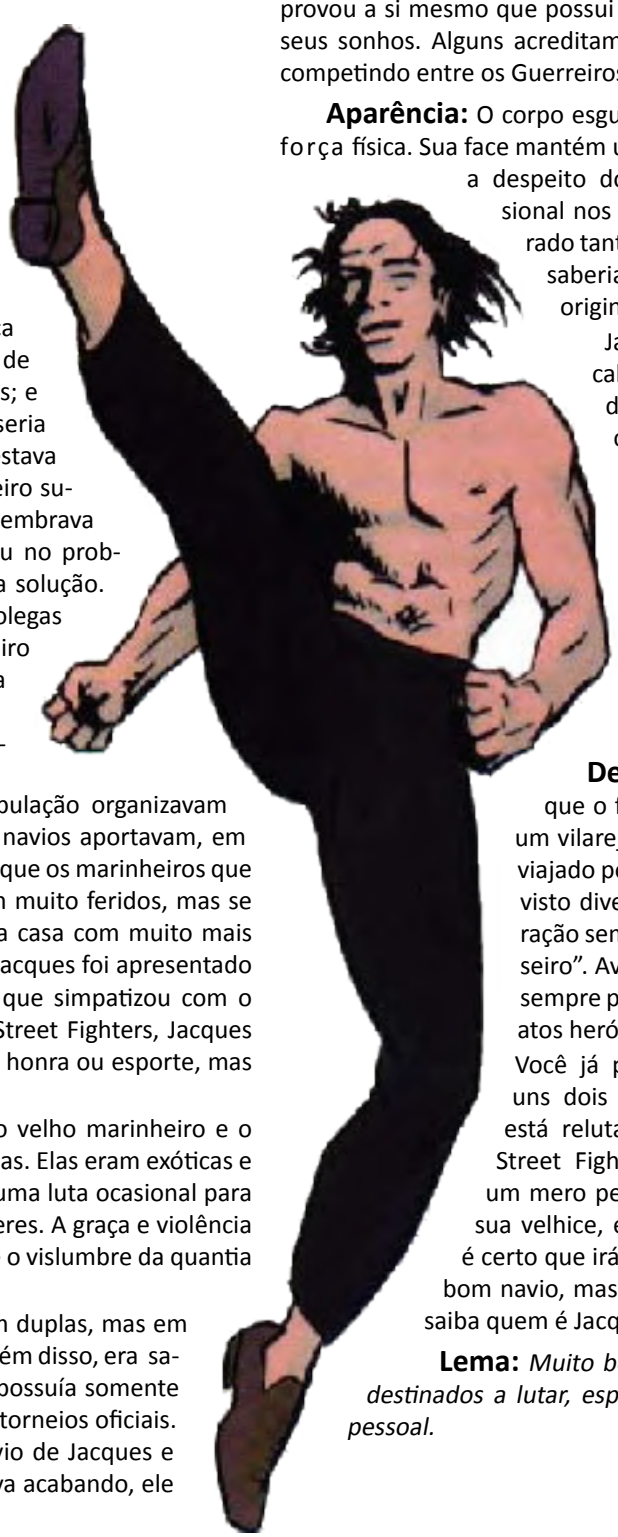
E assim a batalha iniciou.

JACQUES DESROCHE

Jacques nasceu na cidade de Hyeres na costa sudeste da França perto de Marselha. Sua família viveu lá por gerações, crescendo próspera através da pesca de bacalhau, peixe comum nas águas próximas. O pai de Jacques, um velho pescador, tinha um barco humilde e pequeno.

O jovem e ingênuo Jacques sonhava em comprar seu próprio braco um dia e sair viajando pelo Mediterrâneo. Com este propósito ele ingressou na marinha mercante, visando utilizar o soldo de marinheiro para realizar seu sonho.

Jacques rapidamente notou que o salário de marinheiro não era o bastante para comprar um barco de pesca decente. Além do preço do barco, teria de pagar taxas e outros gastos imprevistos; e o dinheiro que ele economizava não seria suficiente para tudo. Do jeito que estava indo, ele provavelmente só teria dinheiro suficiente depois de estar velho e isso o lembrava a situação de seu pai. Jacques pensou no problema durante dias sem encontrar uma solução. Então ele ficou sabendo que alguns colegas de navio ganhavam muito mais dinheiro do que o resto da tripulação. Ele estava prestes a ver e entender a oportunidade que o circuito Street Fighter poderia lhe proporcionar.



Aparentemente, os membros da tripulação organizavam torneios de rua nas docas em que os navios aportavam, em diversos locais pelo mundo. Era sabido que os marinheiros que participavam desses torneios voltavam muito feridos, mas se vencessem as batalhas, voltariam para casa com muito mais dinheiro do que o normal. O ingênuo Jacques foi apresentado ao circuito por um velho marinheiro que simpatizou com o rapaz, e ao contrário da maioria dos Street Fighters, Jacques sonhava em entrar no circuito não por honra ou esporte, mas por dinheiro - nada mais.

Desroche passou a acompanhar o velho marinheiro e o resto de seus colegas durante as partidas. Elas eram exóticas e excitantes para o garoto - nada como uma luta ocasional para quebrar a monotonia das docas de Hyeres. A graça e violência das lutas só não eram melhores do que o vislumbre da quantia de dinheiro dada ao vencedor.

Tradição francesa, as lutas eram em duplas, mas em turnos alternados (um de cada vez) e além disso, era sabido que cada navio de grande porte possuía somente 2 campeões que o representavam nos torneios oficiais. O velho era um dos campeões do navio de Jacques e sabia que seu tempo nos ringues estava acabando, ele deveria passar seu lugar para alguém.

Um dia, ele perguntou a Jacques se ele estaria interessado em continuar a tradição do navio e iniciar seu treinamento na arte do Savate. Jacques se sentiu extremamente honrado pela proposta de ser treinado pelo melhor lutador do navio e acreditava que essa era a chance de sua vida. Ele próprio não acreditava tanto em si mesmo quanto o velho, mas estava disposto a dar o seu melhor. E assim ele iniciou o seu treinamento.

Um ano inteiro se passou antes que velho achasse que Jacques estava pronto para sua primeira batalha. O garoto estava nervoso, mas se mostrou preparado ao nocautear seu oponente no primeiro round. Nos últimos três anos, Jacques provou a si mesmo que possui a força para alcançar todos os seus sonhos. Alguns acreditam que ano que vem ele estará competindo entre os Guerreiros Mundiais.

Aparência: O corpo esguio de Jacques esconde grande força física. Sua face mantém um olhar jovial de adolescente, a despeito dos anos como lutador profissional nos ringues. Seu nariz já foi quebrado tantas vezes que somente sua mãe saberia dizer como era seu formato original.

Jacques tipicamente veste uma calça comum entre os lutadores de Savate e, é claro, os sapatos com biqueira reforçada, marca registrada do estilo. Comumente também é visto com uma pesada jaqueta azul-marinho, com o símbolo da marinha mercante nas costas. Presente que seu velho mestre lhe deu quando se aposentou.

Interpretando Jacques Desroche:

você é muito mais do que o filho de um pescador vindo de um vilarejo francês. Embora você tenha viajado por diversos lugares do mundo e visto diversos locais exóticos, o seu coração sempre se mantém ingênuo e "caseiro". Aventuras o excitam, e você está sempre pronto para se arriscar e realizar atos heróicos.

Você já possui dinheiro para comprar uns dois ou três grandes barcos, mas está relutante em deixar a carreira de Street Fighter, especialmente para virar um mero pescador. Isto será deixado para sua velhice, e você é jovem ainda. Um dia é certo que irá querer uma bela esposa e um bom navio, mas não antes que o mundo todo saiba quem é Jacques Desroche!

Lema: *Muito bem, mon ami. Se nós estamos destinados a lutar, espero que não leve para o lado pessoal.*

Street Fighter

Nome: Jacques Desroche
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Savate
Escola: Salle Savate de Montreal
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Marinheiro Mercante
Assinatura: Dança sobre o oponente derrotado.

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 (navio)	●●●○○
Aliados	●●●○○
(marinheiros)	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Spinning Back Fist
- Power Uppercut
- Triple Strike
- Stepping Front Kick
- Reverse Frontal Kick
- Ax Kick
- Double-Hit Kick
- Jump
- Riposte
- Displacement
- Esquives

Combos: Riposte para Stepping Front Kick para Power Uppercut (Dizzy), Jab para Spinning Back Fist para Ax Kick (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 7

Situação Atual

Vitórias: 35 Derrotas: 5
Empates: 1 KO's: 34

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

YUKI TAKADA

O Togakure-ryu, um poderoso clã ninja, tem existido por mais de 34 gerações. Yuki Takada cresceu imersa nas tradições do Togakure-ryu. Por muitos anos Yuki estudou os ensinamentos místicos de seus mestres. Ela tornou-se especialista nas artes ninjas rapidamente; e seus professores sentiam que ela seria uma Jonin em pouco tempo. Com este intuito eles intensificaram seu treinamento e tornaram-o mais rígido ainda.

No seu 16º aniversário Yuki já havia aprendido tudo que seus mestres podiam lhe ensinar. A única forma que ela poderia expandir seus conhecimentos, seria viajando mundo afora. Então, ela iniciou suas missões de infiltração que usariam todo o potencial de suas habilidades ninjas.

Yuki, durante os nove anos seguintes, viajou ao redor do mundo em várias missões para seu clã. Em todas foi admiravelmente bem sucedida, trazendo honra, glória e dinheiro ao clã Togakure. A natureza das missões pouco lhe importavam. Dada a sua imensa capacidade como ninja, nada a impressionava e não haviam sistemas de segurança sofisticados o bastante que ela não conseguisse atravessar.

Como a maioria dos ninjas, e para o Togakure-ryu em particular, Yuki não gostava de missões que envolvessem assassinato. Ela sempre tentava proteger as vidas dos envolvidos na missão. Desta forma, ela e seu clã sempre evitaram firmar contratos com a Shadaloo, que constantemente contratavam ninjas como assassinos.

M. Bison não gostava disso. Na sua opinião, um assassino que não trabalha pra ele, trabalha contra ele. Para proteger seu império criminoso, ele decidiu destruir o clã Togakure e todos os membros do mesmo. Ele enviou tropas ao Japão para invadirem a fortaleza montanhosa do clã. O clã foi atacado com todo tipo de armamento pesado como mísseis e bombas lançadas pelos caças de Bison, bem como pelo ataque de seus exércitos terrestres. Para preservar seu modo de vida, os líderes do clã convocaram Yuki Takada e lhe deram sua última missão.

A Yuki foi dada a permissão de iniciar seu próprio clã, na esperança que quando o clã Togakure cair, os ensinamentos dos clérigos do Mikkyo pudessem sobreviver. Era sua tarefa, decretaram eles, manter a honra do clã e criar o mais novo e forte legado ninja do mundo. Yuki entristeceu-se com a decisão, mas aceitou as ordens superiores. Entretanto, ela interpretaria a ordem à sua maneira.

Yuki entrou no circuito Street Fighter por duas razões: primeiro, para acabar com Bison, o culpado pela destruição de sua família; e segundo, para encontrar um homem com quem casar para ser o patriarca do novo clã. Ela acredita que se chamar muita atenção para si, ela terá uma chance de acabar com a Shadaloo cortando fora sua cabeça - M. Bison.

Ela já conseguiu parte de seu objetivo. A shadaloo está em seu encalço e já tentou matá-la 8 vezes nos últimos 6 meses. Bison já perdeu 18 assassinos nestas tentativas.

Porém, seu segundo objetivo (casar) está longe de ser alcançado. Yuki acredita não ter encontrado um homem forte o suficiente que mereça ser o patriarca de seu novo clã. Dentro dos ringues, ela veste o uniforme tradicional ninja completo (com capuz). Desta forma ninguém conhece sua aparência. Oponentes que a enfrentaram em outros tempos dizem que ela possui a aparência de uma pequena asiática muito bonita, porém ninguém pode dizer isso com certeza, uma vez que nunca apareceu em público sem capuz e todos que já tentaram segui-la perderam seu rastro na primeira esquina que dobraram.

Yuki possui o seu proprio ryokan (pensão clássica japonêsa), onde ela pretende tornar a base de seu clã. A pensão está localizada na cidade de Handa, próxima à Tóquio. Quando ela não está participando de lutas pelo circuito Street Fighter ou realizando suas missões de espionagem, ela pode ser encontrada lá, gentilmente servindo chá e sashimi aos seus hóspedes.

Aparência: Yuki parece muito jovem para sua idade; ela facilmente pode ser confundida com uma colegial e ninguém suspeitaria que possui 25 anos. Dentro dos ringues ela veste a roupa tradicional preta dos ninjas. Ela usa uma máscara ninja para esconder seu rosto, mas modificou-a com um furo na nunca, permitindo que seu longo cabelo negro caia em suas costas. Ela também já foi vista em um uniforme ninja com camuflagem acinzentada como a dos militares. Em suas roupas, Yuki esconde diversas armas ninjas e dispositivos pirotécnicos.

Interpretando Yuki Takada: você se move silenciosamente e raramente fala. Sua missão de iniciar um novo clã ninja consume toda sua vida. Entretanto, você administra suas atividades para que sobre algum tempo para você. Você se diverte com o fato de que ninguém suspeite de que você é a simples dona da modesta pensão nos arredores de Tóquio. Você não sabe se gosta disso devido ao seu treinamento ninja como "camaleão social" ou se realmente se diverte em despistar perseguidores e curiosos. Você protegerá seus segredos por todos os meios necessários, exceto assassinato.

Lema: *... (sorriso silencioso) ...*

Street Fighter

Nome: Yuki Takada
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu
Escola: Clã Togakure-Ryu
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ninja Kunoichi Jonin
Assinatura: Junta as mãos e se curva formalmente.

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

Herança de Clã	●●●●●
Contatos	●●●○○
Recursos	●●●○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Jump, Kippup
- Throw, Death's Visage
- Boshi-ken, Sakki
- Shikan-ken, Entrancing Cobra
- Shuto, Shrouded Moon
- Cartwheel Kick, Wall Spring
- Flying Thrust Kick
- Foot Sweep
- Heel Stamp
- Disengage
- Hair Throw

Combos: Bloqueio para Foot Sweep para Hair Throw (Dizzy), Wall Spring para Heel Stamp para Cartwheel Kick (Dizzy)

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Tradicional
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 45 Derrotas: 0
Empates: 0 KO's: 42

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

PACO "ICEPICK" JUAREZ

Paco cresceu nas docas de Chicago, onde seu pai trabalhou como estivador. Sua família era de imigrantes espanhóis, vieram da Europa quando ele ainda era jovem, fixando-se em uma pequena vizinhança. Parecia que o Novo Mundo era um bom lugar para a família de Paco.

Paco cresceu e viu que seu tamanho e brutalidade faziam fácil obter o que ele queria das outras crianças. Medo tornou-se seu negócio e terror era seu cartão de visitas. Ele mandava em sua vizinhança e todo mundo pagava por sua proteção.

Rapidamente ele começou a se mover para outras áreas da cidade - incluindo o território controlado pela Máfia de Chicago. Uma noite, três mafiosos barraram Paco, que era conhecido por "Icepick", e disseram a ele para voltar de onde tinha vindo. Paco pediu que repetissem isso - para seus punhos.

Três dias mais tarde uma bomba incinerava sua casa matando seus pais. Paco sobreviveu e quis buscar vingança. A Máfia, antecipando seus passos, contratou um lutador chamado Bruno Vespechi. Icepick era forte e rápido, mas não era páreo para um Street Fighter, especialmente um veterano como Vespechi. Juarez tomou uma surra e foi jogado nas ruas de "sua" vizinhança para morrer.

Isto poderia ter sido seu fim, se não fosse a ajuda de um estranho, que viu seu estado. O homem levou-o ao seu apartamento e cuidou dele durante os meses que duraram sua recuperação. Durante este tempo, Paco compartilhou sua história e seu desejo de vingança com seu benfeitor. O homem simpatizou e se ofereceu para treiná-lo em sua escola de Kick-boxe Ocidental. Paco, que havia sido rudemente apresentado ao que era um lutador de verdade, aceitou de bom grado.

Meses se passaram e a saúde de Paco melhorou, bem como suas habilidades como Kickboxer. Assim como suas habilidades cresciam, seu desejo de vingança crescia também. Finalmente, Paco considerava a si mesmo preparado para vingar a morte de seus pais desafiando Bruno Vespechi para um combate Street Fighter. Bruno se sentiu afrontado pelo jovem e aceitou.

Icepick estava de volta em excelente forma física. Bruno foi surpreendido pelas novas habilidades de Paco e perdeu seu primeiro round sem encostar uma mão no rapaz. O embaraçado Bruno não entendia o que estava acontecendo, e Juarez ria muito dele e de sua patética performance. Nninguém ria de Vespechi e vivia para contar história.

O segundo round foi completamente diferente. Bruno sabia o que experar agora. Primeiramente o round parecia que ia teminar em empate, mas então Bruno desferiu um poderoso gancho que tonteou o jovem lutador. Não satisfeito em meramente ganhar a partida, Bruno pôs um par de socos-ingleses que ele guardava na jaqueta e começou a destruir com Icepick.

Quando Bruno terminou, Paco necessitava novamente de cuidados médicos, mas desta vez, bem maiores do que seu amigo podia oferecer. Seus braços e pernas estavam com todos os ossos esmigalhados.

A equipe do Hospital de Chicago deu o seu melhor, mas a extensão das fraturas era muito grande. Paco mal poderia andar, mas nunca mais lutar. Pelos próximos meses, Paco viveu em uma cadeira de rodas em um pequeno apartamento.

Um dia um homem bem vestido visitou Juarez em sua casa. O homem lhe explicou sobre um novo experimento cientifico e queria saber se Paco não estava interessado em implantar equipamentos cibernéticos que ajudariam-no a ter de volta sua mobilidade. Paco aceitou e foi levado a um laboratório secreto, onde seu primeiro grupo de implantes ciberneticos de braços e pernas foram instalados.

Desde então Paco já experimentou diversos tipos de melhorias e constantemente tem aumentado a rigidez com a qual testa os equipamentos em treinos árduos. Ele é relativamente um novato no circuito Street Fighter e deseja muito encontrar Vespechi nos ringues novamente, mas vê isso com um objetivo a longo prazo. Icepick não dá bola para nada, exceto sua vingança, não somente contra Bruno, mas contra toda a Máfia.

Aparência: Icepick é um grande homem que parece maior ainda devido aos seus braços mecânicos. Suas pernas parecem normais, a menos que se dê uma olhada mais cuidadosa. Os braços foram completamente refeitos, fazendo com que Paco se torne muito mais largo do que realmente é. Tubos cromáticos saem de alguns orifícios e penetram em sua pele em alguns pontos, provavelmente ligando-os aos seus músculos "reais". Paco normalmente tenta esconder a natureza de seus braços através de roupas grandes, a menos que queira intimidar alguém (como em um combate).

Interpretando Icepick: você está obstinado com sua vingança e nada ficará entre você e Vespechi. No ringue você considera seu oponente como uma simples maneira de testar suas habilidades antes de se encontrar novamente com Bruno. Seus braços e pernas mecânicos fazem com que seja dificil alguém se aproximar de você, todos o temem pela sua aparência.

Outros Street Fighters respeitam suas habilidades no ringue, mas nenhum se tornou seu amigo. Está tudo bem, você realmente não tem tempo para ser alguém sociável. Seu único objetivo é sua vingança. Quando oportunidades aparecem, você faz o máximo para atrapalhar operações da Máfia e acabar com seus soldados. Isto faz com que você tenha muitos inimigos poderosos.

Lema: *Hey! Eu acho que disse para você sair daqui. Você não faz idéia do que vai acontecer caso você atravesse esta sala e queira me enfrentar.*

Nome: Paco "Icepick" Juarez
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe Ocidental
Escola: Ruas de Chicago
Equipe: Nenhuma (ex-cliente da Excalibur Produções)

Time: Nenhum
Conceito: Ciborgue
Assinatura: Sorri e diz: "Você é o próximo Bruno!"

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	●●○○○
Cibernéticos	●●●●●
Empresário	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Fist Sweep, Extendible Limbs
Brain Cracker
Spinning Knuckle
Jump
Flying Knee Thrust
Slide Kick
Double Dread Kick
Double-Hit Kick
Forward Flip Knee
Ice Blast
Thunder Clap

Combos: Thunder Clap para Double Dread kick para Brain Cracker(Dizzy), Bloqueio para Ice Blast para Flying Knee Thrust (Dizzy),

Renome

Glória ●●●●●○○○○○ / □□□□□□□□□□

Honra ●●○○○○○○○○ / □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7

Situação Atual

Vitórias: 32 Derrotas: 3
Empates: 1 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

HAWK

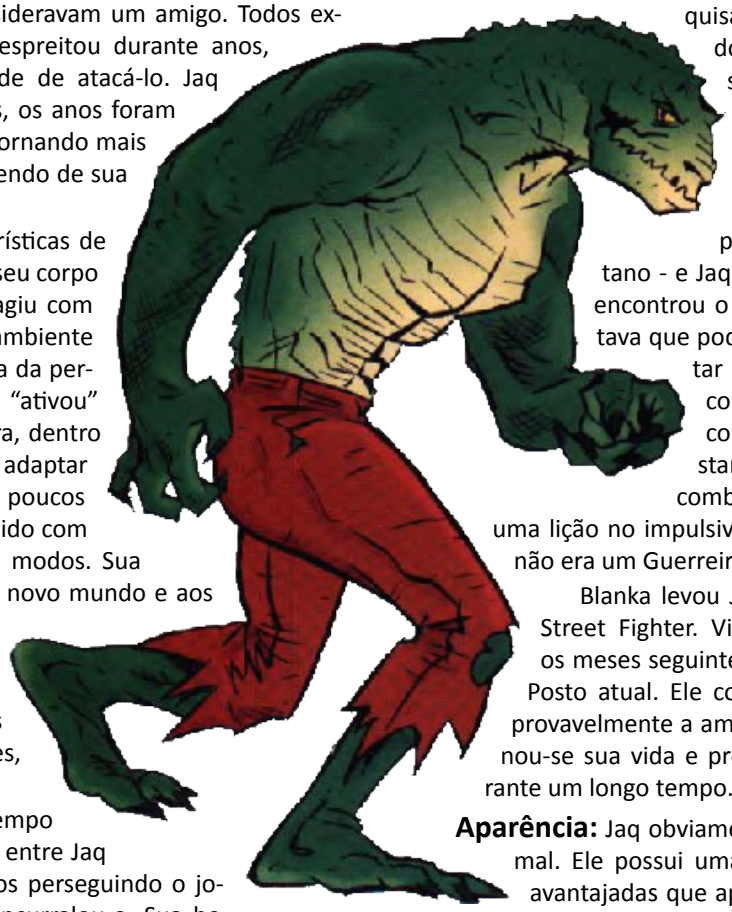
JAQ

Jaq era um garoto comum de Miami. Um dia, seus pais decidiram levá-lo em uma viagem pelo Parque Nacional Everglades. Um desastre aconteceu quando eles bateram em um feroz crocodilo-touro durante um passeio de carro pelo parque. O crocodilo atacou, demolindo o carro da família e mandando-os em uma fuga frenética para dentro da floresta do parque. O crocodilo perseguiu a família pelo Everglades - impossibilitando o seu retorno à estrada para pedir ajuda.

Uma semana infernal se seguiu, o sanguinário crocodilo perdeu a família em um pântano, o que fez com que conseguissem voltar à civilização - todos exceto Jaq, que se separou dos pais durante o ataque inicial. Uma longa busca falhou em localizar o garoto, que foi dado como morto. Horrorizados e chocados pelo final trágico do passeio, os pais de Jaq voltaram a Miami.

Mas Jaq não havia morrido - ele havia sobrevivido graças sua força de vontade e afinidade natural com os animais. Ele tinha um instinto fora do comum e conseguiu se comunicar com os animais selvagens que o consideravam um amigo. Todos exceto o crocodilo-touro, que espreitou durante anos, aguardando uma oportunidade de atacá-lo. Jaq cresceu sozinho nos pântanos, os anos foram passando e sua mente foi se tornando mais bestial, lentamente se esquecendo de sua origem.

As mudanças nas características de Jaq foram surgindo conforme seu corpo amadurecia. Alguma coisa reagiu com a química de seu corpo no ambiente do Everglades. Talvez o trauma da perseguição quando era criança "ativou" um espírito de caçador, de fera, dentro dele; forçando seu corpo a se adaptar à sua nova forma de vida. Aos poucos ele foi se tornando mais parecido com um crocodilo em aparência e modos. Sua nova forma ajustou-se ao seu novo mundo e aos desafios que lhe foram impostos. Ele cresceu como uma espécie de Rei do Everglades, sendo respeitado por todos animais como o mais forte deles, exceto um. O crocodilo-touro.



Era só uma questão de tempo para acontecer a batalha final entre Jaq e seu nêmesis. Depois de anos perseguindo o jovem, o monstro finalmente encurralou-o. Sua bocarra escancarou-se para engoli-lo enquanto Jaq saltava sobre seu pescoço para estrangulá-lo. Jaq teve sua vingança, mas a um horrível preço. O crocodilo-touro atacou selvagemente o jovem, dilacerando a carne de seu corpo. Era só uma questão de tempo até que Jaq se juntasse ao seu oponente na lama.

Ele provavelmente teria morrido, não fosse a intervenção de uma jovem acadêmica da Escola Técnica da Georgia. Amy Carter estava conduzindo um estudante pelo Everglades quando ela escutou a luta. Ela seguiu os sons do combate até, que finalmente cessaram, foi quando se apressou e encontrou um Jaq extremamente ferido e morrendo.

Ela estancou seus ferimentos e o levou para a cidade, onde cuidou dele durante muitas semanas até que finalmente ele se recuperou. Quando retornou sua consciência, Jaq estava surpreso em descobrir que não somente estava vivo como trancado em um pequeno quarto.

Amy, sem saber que ele havia acordado, estava buscando água para limpar seus ferimentos. Ela também não sabia como ele reagiria ao se ver em um espaço fechado. Depois de anos vivendo nos pântanos, o confinamento repentino em uma estação de campo parecia uma jaula para o garoto. Tomado pelo medo, o lado animal de Jaq o controlou. Ele destruiu a parede da estação e correu de encontro a uma espantada Amy. Ele atacou-a em um pânico selvagem.

Para sua sorte, Amy sabia como cuidar de si mesma. Ela deu um passo para o lado e usou o impulso do próprio Jaq para prender seus braços atrás de suas costas, jogando-o de cara no chão. Quando a lucidez voltou, o garoto encontrou a si mesmo acorrentado. Ele estava atordoado; como ele poderia ter derrotado um poderoso crocodilo-touro e perdido para uma jovem garota. Amy sussurrava em seu ouvido, convencendo-o que ela não queria machucá-lo. Jaq prometeu se controlar.

Jaq acabou gos- tando de Amy. Ele ajudou-a com sua pesquisa, trazendo comida para os dois. Ela, em troca, lhe falava sobre o mundo fora dos pântanos e lhe ensinou alguns movimentos da Luta-Livre Nativa Americana. Logo ela terminou sua tese e preparava-se para deixar o pântano - e Jaq. Antes de ir, entretanto, ela encontrou o único indivíduo que acreditava que poderia ajudar Jaq a se readaptar ao mundo real - Blanka. Ela conseguiu que os dois se encontrassem, e no mesmo instante os dois se puseram em combate, tendo Blanka que dar uma lição no impulsivo Jaq e lhe mostrar que ele não era um Guerreiro Mundial- ainda.

Blanka levou Jaq ao seu primeiro torneio Street Fighter. Vitórias se seguiram durante os meses seguintes, até que Jaq obteve o seu Posto atual. Ele continua falando com Amy e provavelmente a ama, mas o Street Fighting tornou-se sua vida e provavelmente ainda será durante um longo tempo.

Aparência: Jaq obviamente não é um humano normal. Ele possui uma pele rugosa verde, costas avantajadas que aparentam a de um crocodilo sem cauda e uma espécie de focinho, ao invés de nariz. Suas roupas consistem em jeans rasgados e vez ou outra um colete de couro surrado, feito sob medida. Jaq também usa um colar rústico feito com cipós e um enorme canino, seu maior troféu, arrancado da boca do crocodilo touro.

Interpretando Jaq: Você tem uma alma infantil e preza muito suas poucas amizades. Infelizmente, somente os que conseguem lhe enfrentar em uma batalha podem ser considerados amigos. Para os outros, especialmente os que você considera fracos, trata com desprezo e ocasionalmente com selvageria. Alguns poucos não necessitam enfrentá-lo em combate para se tornarem seus amigos, mas tem de demonstrar coragem e honra.

Lema: *Eu sou o quê? Eu não sei o que é isso, cara! - mas com certeza não sou como você!*

Nome: Jaq
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre Nativo Americana
Escola: Escola Técnica da Georgia
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Híbrido Crocodilo (Bestial)
Assinatura: Crava a mandíbula no oponente.

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

Mascote	●●○○○
Híbrido Animal (crocodilo)	●●●●●
Arena	●○○○○
	○○○○○
Hab. Natural: Nadar	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Jump, Jaw Spin
- Throw, Wounded Knee
- Sleeper, Air Throw
- Eye Rake, Bear Hug
- Tail Sweep
- Bite
- Tearing Bite
- Ripping Bite

Novas Manobras Básicas:

- Claw
- Tail Slash

Combos: Bloqueio para Tearing Bite para Claw (Dizzy), Bite para Jaw Spin para Bear Hug (Dizzy), Air Throw para Wounded Knee para Sleeper (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7

Situação Atual

Vitórias: 26 Derrotas: 3
Empates: 2 KO's: 24

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

SAPPHIRE

Saphire Fulton nasceu e viveu em Austin, Texas junto de seu irmão gêmeo, Aaron. Sua família era rica e cheia de recursos tornando Sapphire extremamente mimada. Ao crescerem, seu pai colocou-os nomelhor colégio particular do estado. O colégio, entretanto, provou ser um choque para ela. Ela que estava acostumada a fazer o que dava na telha se viu repentinamente em um ambiente cheio de regras onde nem sempre isso era possível.

Raiva e frustração surgiram dentro de Sapphire, resultando literalmente em uma explosão - uma rajada espontânea de chamas psicocinéticas. Horas mais tarde, Sapphire estava de pé fora de seu dormitório junto dos outros estudantes enquanto que os bombeiros trabalhavam para para conter o fogo que ela sem querer iniciara. Como era de se esperar, Sapphire não contou a ninguem o que havia acontecido em seu quarto naquele dia. Eventualmente, ela achou que a explosão foi um defeito nos dutos de gás da escola. A vida continuava normal. Entretanto, ela aprendeu a manter seu temperamento sob controle, ou ao menos a ficar sozinha quando está muito irritada.

Saphire se viu obrigada a pensar sobre seus poderes novamente - em um dia fatídico de primavera na sua juventude. Ela estava caminhando através do campus com seu irmão, quando ela percebeu que uma van se movia devagar logo atrás. Repentinamente a van acelerou e se pôs à frente deles com uma freiada brusca, saltando diversos homens de dentro dela. Sapphire gritou por socorro, mas os estudantes próximos reagiram muito devagar. Os homens agarraram Sapphire e Aaron e começaram a arrastar os dois para a van. Antes de Sapphire saber o que estava acontecendo, o homem que a estava segurando estava pegando fogo e ela estava correndo através do campus, enquanto que o choro desesperado de seu irmão ecoava ao longe.

Já se passaram três anos desde o dia fatidico, e a Shadaloo já fez diversas outras tentativas de abduzi-la. Seus pais desapareceram pouco depois que seu irmão foi sequestrado. Sapphire desde então se escondeu com seu tio Bob em Nova York. Ele lhe ensinou os caminhos do Karatê para ela aprender a se defender.

Recentemente ela ouviu histórias sobre um homem no circuito Street Fighter chamado Vortex. Embora ela nunca o tenha visto, sua descrição bate coma de seu irmão Aaaron. Ela recentemente se uniu a uma equipe de Street Fighters de Nova York com a esperança de encontrar Aaron no circuito.

Aparência: Sapphire possui média altura, com um cabelo curto e espetado muito ruivo. Ela veste jeans e um top por baixo da jaqueta de couro. Embora ela procure se controlar a maior parte do tempo, seus olhos constantemente estão em chamas.

Interpretando Sapphire: A garota dentro de você teve de crescer rápido. Você nunca terminou a escola, tendo se mudado para Nova York logo depois do sequestro de seu irmão e do desaparecimento de seus pais. Alguma coisa em você faz preferir a solidão a estar em companhia de alguém. Você possui um temperamento pavio-curto, entretanto, você tenta se controlar o máximo que pode.

Lema: *Oh, eu fiz você ficar louco? Você não sabe nada sobre o que é ficar louco!*

Nome: Sapphire
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Treinada por seu Tio Bob
Equipe: Excalibur Produções

Time: Nenhum
Conceito: Jovem Cabeça-quente
Assinatura: Grande determinação.

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

Elemental	●●●●○
Staff: Mentor	●●●○○
Recursos	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Fire Strike
- Flaming Fist
- Heat Wave
- Sense Element
- Flying Knee Thrust
- Power Uppercut
- Throw
- Jump

Combos: Bloqueio para Strong (com Flaming Fist) para Throw (Dizzy), Heat Wave para Fire Strike para Flying Knee Thrust, Jab para Short para Fierce (com Flaming Fist) (Dizzy),

Renome

Glória

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 20 Derrotas: 3
Empates: 1 KO's: 13

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

Nome: Samson Prowse **Conceito:** Empresário **Equipe:** Excalibur Produções

Força	●●○○○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra	2
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○	Glória	5
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	Nenhum

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Publicidade	●●●●○
Interrogação	●●●○○	Arena	●●●●○
Intimidação	●○○○○	Computador	●●●○○
Perspicácia	●●●●○	Investigação	●●●○○
Manha	●●●○○	Medicina	●●○○○
Lábia	●●●○○	Mistérios	●○○○○
Condução	●●●○○	Estilos	●●●●●
Liderança	●●●●○	Administrar	●●●●○
Segurança	●○○○○	Apostar	●●●●●

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab	5	4	2
Strong	3	6	2
Fierce	2	8	1
Chute: Short	4	5	2
Forward	3	7	1
Roundhouse	1	9	1
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	7	(+2 Abs)	0
Movimento	6	0	5
Spinning Knuckle	3	9	0
Antecedentes:			
Contatos	4		
Fama	2		
Recursos	3		

EMPRESÁRIO
SAMSON PROWSE

Aos 18 anos, Samson Prowse era o empresário do time Internacional de Cricket da Inglaterra para sua academia. Este foi seu primeiro contato com o mundo dos esportes profissionais. Ele decidiu que isto era o que queria para sua vida e pôs todas suas forças em tornar-se um empresário conhecido mundialmente. Seus pais tinham orgulho de seu oficio e o apoiavam completamente.

Depois de atender uma academia privada, Samsom aceitou uma bolsa de estudos na Escola de Negócios de Yale. Quatro anos mais tarde ele estava de volta ao mundo de negócios, pronto para qualquer coisa que viesse. Qualquer coisa exceto o desemprego, que foi o que realmente aconteceu. Samsom buscou a maioria dos times profissionais de esportes, mas nenhum estava precisando de empresários, ou então buscavam alguém com mais experiência. Ele não se sentia desencorajado - afinal, ele era um homem de Yale. Ele estava preparado para tudo, não estava?

Não demorou muito e ele encontrou alguma coisa. Ele ouviu falar do circuito Street Fighter e assistiu a algumas partidas. Era um esporte rústico e sangrento, completamente indisciplinado e brutal. Mas também era algo extremamente lucrativo! Samsom assinou contrato com alguns bons lutadores e fundou a Excalibur Produções.

Desde essa época, a Equipe Excalibur cresceu, e os negócios da firma tem-se tornado extremamente lucrativos. Prowse agora é proprietário de um vasto e diverso portfólio de lutadores. Ele é muito bem conhecido no circuito e é reconhecido por ser um homem honrado por todos os seus lutadores, a não ser por alguns, como o time Força Excessiva.

Aparência: Samson é um homem pequeno com aparência de adolescente, o que o deixa muito embaraçado. Ele é mais jovem do que a maioria dos empresários do seu calibre, estando com somente 22 anos e aparentando 18.

Ele está sempre impecavelmente bem vestido e usualmente veste um suéter com as cores da Universidade de Yale.

Interpretando Samson Prowse:

você sempre honra seus acordos, sejam com outros empresários, com seus lutadores ou com os oficiais da cidade, seu pagamento é regular. Negócios consumem sua vida, e você está sempre atento ao cultivo de contatos em Hollywood para ingressar na indústria de cinema. Você tem o ar de um cavalheiro Inglês e aproveita o apelido de "Governante" que seu Staff e Equipe lhe deram. Você possui um sotaque inglês que ocasionalmente lhe causa problemas quando fala com "estrangeiros".

Lema: *Eu estou honrado de que você queira entrar em minha equipe, mas primeiro deixe-me ver o que você faz no ringue.*

Independentes

Sapphire (veja seus dados no Capítulo 3)

Nick Fontana

Harpol Jhaliwal

Nick Fontana

Embora tenha nascido em Idaho, Nick passou a maior parte de sua juventude nas ruas de Seattle. Seus pais tiveram de trabalhar duro para cuidar de todos os aspectos de sua vida, exceto cuidar dele mesmo. Não que eles não gostassem dele, só não tinham tempo para ele, devido aos dois empregos entre outras coisas.

Nick naturalmente via seu refúgio em seus amigos, outras crianças que também eram negligenciadas pelos seus pais. Isto fazia com que Nick ficasse mais tempo fora de casa do que dentro dela, usualmente brincando com sua banda. Ele adorava a liberdade e respeito que tinha com seus camaradas. Juntos eles eram selvagens e desinibidos - talvez um pouco selvagens demais. Antes de Nick saber, ele estava em problemas com a lei por causa de uma longa série de pequenos roubos durante o Ensino Médio. Ele passava a maior parte do seu tempo na prisão Juvenil. Nick podia em breve completar 18 anos, e a próxima vez que se metesse em problemas ele iria para a prisão. Sua vida repentinamente teve uma mudança drástica na noite do assalto.

Nick simplesmente passava pela rua enquanto dois valentões roubavam um velho. Bem no fundo, Nick sempre fora um homem decente. Ele podia roubar ocasionalmente alguma coisa, mas nunca machucara niguém. Ver aqueles dois brutamontes agredindo aquele homem o enraiveceram. Ele correu para resgatar o velho, somente par ser confrontado por um dos ladrões que sacou uma faca. Nick não se impressionou e saltou sobre o homem de qualquer forma.

Nick era rápido e forte e se considerava um bom lutador, mas ele não era bom o bastante. Ele perdeu a consciência com a faca enterrada na sua barriga. O mundo estava se fechando e saindo de foco, mas Nick ainda pôde ver o que aconteceu em seguida. O velho homem saltou no ar e chutou um dos ladrões na cabeça com ambos os pés. Então o outro sacou uma arma, para ser atingido por uma chama que saiu das mãos do velho em sua direção, derrubando-o.

Tudo que Nick se lembra antes de desmaiar é a face enrugada do velho lhe dizendo algo como, "Você está acabado, jovem, mas não sem mérito."

O homem era Mestre Shimizu, um conhecido do Grande Mestre Gouken. Ele estava em Seattle buscando por estudantes quando encontrou Nick, ou vice-versa. O sensei cuidou para que Nick restaurasse sua Saúde e lhe ofereceu seus ensinamentos nos caminhos da disciplina mental e do Karatê Shotokan. Nick aceitou e usou seus próximos três anos treinando. Então seu mestre lhe falou sobre o circuito Street Fighter.

Nick estava interessado, especialmente quando o Mestre falou que estava treinando-o para torná-lo um concorrente ao Grande Campeão dos Street Fighters, Ryu. Shimizu buscava tornar-se o próximo Grande Mestre e para fazer isto deveria treinar o melhor discípulo que este mundo já viu, capaz de derrotar o discípulo de Gouken no ringue. Nick era este estudante. Isto foi há seis meses atrás, e Nick já tem feito grandes progressos avançando no ranking. Ele está impaciente em confrontar Ryu, embora faltem alguns anos para que ele esteja realmente preparado.

Aparência: Nick é um homem jovem de 22 anos de idade. Ele veste roupas casuais ao estilo "Grunge". Jeans rasgados, camisa sobreposta à uma camiseta de banda e um boné de baseball. Ele ainda toca com sua banda velha, Os Centauros, e ocasionalmente eles se apresentam em suas batalhas.

Interpretando Nick Fontana: Você é impetuoso, impaciente e acha o mundo lá fora uma maldição. Depois de uma boa batalha ou um bom treino, você gosta de se divertir até cair. O seu sensei tolera isso, mas somente um pouco. Você faria tudo por seu mestre, exceto deixar seus velhos amigos que estão sempre lhe apoiando. Você gosta de Samson Prowse, e acha que ele fala feito um "florzinha".

Lema: *Eu posso não parecer grande coisa, mas posso chutar sua bunda.*

Nome: Nick Fontana
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Instituto de Artes Marciais de Seattle
Equipe: Excalibur Produções

Time: Nenhum
Conceito: Moleque de Rua
Assinatura: Toca sua guitarra.

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 (banda)	●●●○○
Sensei	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

- Power Uppercut
- Dragon Punch
- Jump
- Foot Sweep
- Fireball

Combos: Jab para Dragon Punch (Dizzy),
Jump + Short para Foot Sweep (Dizzy)

RENOME

Glória

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 11 Derrotas: 3
Empates: 0 KO's: 9

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

HARPOL JHALIWAL

Harpol não sabe quem são seus pais, somente sabe que ela cresceu nas ruas de Nova Delhi com um grupo de outras crianças de rua. Ela presume que seus pais a abandonaram por causa dela ser uma menina, uma prática comum na Índia por causa do valor do dote exigido de seus pais quando sua filha fosse se casar. Qualque que seja a razão, o fato é que Harpol foi uma das inúmeras crianças que cresceram nas ruas pobres e sujas da Índia. Quando foi adotada por uma espécie de seita de Monges Budistas, ela relegou sua vida ao jejum e à meditação.

Os monges viram seu potencial de grandeza onde o resto do mundo viu apenas uma meina suja. Eles tocaram seu interior e lhe deram serenidade com seus ensinamentos místicos. Ela aprendeu sobre seu potencial e o mundo além de Nova Delhi. Qundo ela provou a si mesma que estava pronta, os monges começaram a ensiná-la os segredos do Kabaddi.

A garota assumiu os treinamentos como se ela tivesse nascido para isso. “Talvez você tenha”, respondiam os monges quando ela perguntava somente aquela questão. “Você está entre as melhoras estudantes que jamais tivemos, mas seus dias aqui estão próximos do fim. Grandes desafios esperam por você.” Após completarem seu treinamento, eles a apresentaram a Dhalsim e ao Circuito Street Fighter.

Dhalsim olhou fundo na alma da garota e viu seu potencial, escondido como uma pérola através das águas de um rio feroz - turbulento, mas belo. Os ensinamentos de Dhalsim despertaram os poderes dentro da garota que não tinha idéia das forças que possuía: poderes além de seu corpo, para produzir gotas de ácido a partir de sua boca e poderes sobre o frio. Ela completou seus ensinamentos e mantém treinos com seu Sensei ocasionalmente.

Aparência: Harpol é magra e bela, e prefere vestir suas rupas de rua durante os combates. Ela veste uma camiseta com um decote e uma jaqueta negra de couro, com calças combinando. Os monges e Dhalsim desaprovam seu modo de vestir. Ela prefere manter seus gostos em afirmação à suas raízes, nas ruas e arredores de Nova Delhi, embora ela já tenha condições de adquirir roupas muito antes de entrar para o circuito. Ela também veste vários braceletes que criam sons agradáveis enquanto se movimenta. Muitos oponentes se distraem com os sons, um fato que ela tira vantagem.

Interpretando Harpol: você está se divertindo e aproveitando seus ensinamentos Budistas. Sua vida é excitante, ao menos agora você não vive nas ruas. Ocasionalmente você irá perder a simplicidade de sua vida, mas nunca irá querer voltar para ela. Na verdade, você morre de medo de ser forçada à voltar às ruas. Para combater este medo, você assinou um contrato com Samson Prowse da Excalibur Produções ao contrário das recomendações de Dhalsim. Recentemente você tem perdido várias de suas batalhas, e Samsom a pôs em provação. Se você não começar a ganhar batalhas dentro de três meses, ele irá lhe tirar da Equipe. isto faz com que você se desespere para ganhar, o que a faz cometer erros e perder ainda mais batalhas. Tudo que você precisa é um pouco de vitórias sólidas para reforçar sua auto-confiança e logo.

Lema: *Esta cidade não é muito diferente de Nova Delhi. Vocês tem pobres e sem-tetos assim como nós. Lá existem alguns caras metidos, que acham que são Street Fighters. Aqui também.*

Nome: Harpol Jhaliwal
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Nova Delhi
Equipe: Excalibur Produções

Time: Nenhum
Conceito: Moradora de Rua
Assinatura: Ajuda oponente a se levantar.

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 (Dhalsim)	●●●●○
Contatos	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Head Butt
- Slide Kick
- Jump
- Acid Breath
- Ice Blast
- Cobra Charm

Combos: Jab para Head Butt para Slide Kick (Dizzy), Cobra Charm para Acid Breath para Ice Blast (Dizzy)

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 16 Derrotas: 7
Empates: 0 KO's: 14

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

TIMES

FORÇA EXCESSIVA

Time de Street Fighting

Equipe: Excalibur Produções

Divisão: Tradicional

História:

Força Excessiva foi formada por Vladislav Kolchenko no final da década de 80 como um grupo de demonstração através da URSS. O time logo tornou-se cansado com simples demonstrações de poder físico e buscava desafios reais. Em 1992, eles descobriram o circuito Street Fighter e competem desde então.

O nome do time não é somente um título pomposo, atualmente ele descreve sua forma de lutar em um T. Os crowds amam sua violência e entusiasmo excessivo.

MEMBROS

Apelido	Nome Real	Estilo	Posto	Obs.
Major Carnage	Vladislav Kolchenko	Forças Especiais	6	Líder
Hammer	Hideo Izumo	Sumô	5	
Anvil	Greg Hart	Sanbo	6	

MAJOR CARNAGE

Major Carnage é somente o nome que Valdislav Kolchenko responde hoje em dia. Uma vez, ele foi um major no exército russo. pouco é conhecido sobre sua carreira militar, exceto que ele estava envolvido durante a ocupação do Afeganistão e alguma parte na operação: Tempestade no Deserto. Seus papéis específicos em ambas operações militares são desconhecidas. Ele é um dos membros mais condecorados da unidade de elite russa Spetsnaz. Estes soldados são respeitados através do mundo como sendo alguns dos mais bem-treinados "comandos" do mundo. Major Vladislav Kolchenko era o melhor deles, até ficar chateado.

O clima político corrente dentro da formada URSS fez com que o Spetsnaz se tornasse obsoleto para Vladislav. Havia um monte de trabalhos garantidos para a unidade: desmantelar quadrilhas de contrabandistas, segurança politica e proteger arsenais nucleares de ladrões. Para Major Kolchenko, isto era trabalho rotineiro, que qualquer um podia fazer. Ele buscava um desafio de verdade, algo em que ele pudesse usar seus talentos reais. O circuito Street Fighter era ideal para isso. Ele podia quebrar cabeças e demonstrar a força da Mãe Rússia ao mesmo tempo. Ele aproximou-se de Zangief com a idéia de formarem um time com este propósito. Zangief concordou com o conceito, mas sentiu que Kolchenko era uma pessoa errada para o serviço. "Você é brutal e sem sentimentos." ele disse. "Minha Rússia é uma terra de grande coragem e força. Sua Rússia morreu com Stalin."

Isto não afetou Vladislav, agora Major Carnage (Carnificina), de seu objetivo. Carnage vive em uma pequena ilha no Mar Báltico, que ele domina como um antigo senhor Cossaco. Ele tem aumentado a população da ilha através de convites e recrutamento de um contingente de seus velhos camaradas do Spetsnaz para servi-lo. Há rumores de que ele possui armamento militar pesado, roubado de Iraque durante a campanha Tempestade do Deserto, mas ninguém tem certeza.

Ele foi contratado pela Excalibur Produções, formando o Força Excessiva e iniciando novas ondas no circuito Street Fighter. Poucas pessoas pensam que Major Carnage e seu time são guerreiros honrados, mas eles vencem suas lutas, então Samson Prowse mantém eles na Equipe.

Aparência: Major Carnage é um homem grande com cabelo castanho claro. Ele gosta de vestir o uniforme Spetsnaz quando luta. Um quepe, camisa camuflada e calças largas o tornam uma figura distinta, meio deslocada quando caminha nas ruas em meio a outras pessoas. Ocasionalmente ele veste uniformes do exército Russo, mas não acredita que eles possuem o brilho embora eles não representem o verdadeiro espírito da Mãe Rússia.

Interpretando Major Carnage: Você é forte, forte como a velha URSS. Você sente que se demonstrar que sua terra-mãe ainda é forte, então ela se tornará forte novamente. Você não pode demonstrar fraqueza e frequentemente machuca os oponentes em demonstrações de força no ringue. Você tem sido chamado de brutal e sem sentimentos, mas raramente leva essas opiniões a sério. Apesar de tudo, elas vem de fracos estrangeiros. Nenhum de seus conterrâneos ousaria dizer isto na sua frente, exceto aquele tolo Zangief, mas ele esteve muito tempo no Ocidente e tornou-se um fraco também. Em breve você fará ele engolir suas palavras.

Lema: *Das vadania. Eu quebrarei você agora!*

Street Fighter

Nome: Major Carnage
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Spetsnaz Russo
Equipe: Excalibur Produções

Time: Força Excessiva
Conceito: Comando de Op. Especiais
Assinatura: Dança Cossaco.

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 (Spesnaz Russo)	●●●●○
Contatos (Rússia)	●●●○○
Recursos	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Hyper Fist
- Spinning Back Fist
- Spinning Clothesline
- Turbo Spinning Clothesline
- Backflip Kick
- Foot Sweep
- Flash Kick
- Spinning Foot Sweep
- Neck Choke

Combos: Spinning Clothesline para Flash Kick para Neck Choke (Dizzy), Bloqueio para Spinning Back Fist para Backflip Kick (Dizzy)

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 26 Derrotas: 2
Empates: 1 KO's: 21

Chi

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

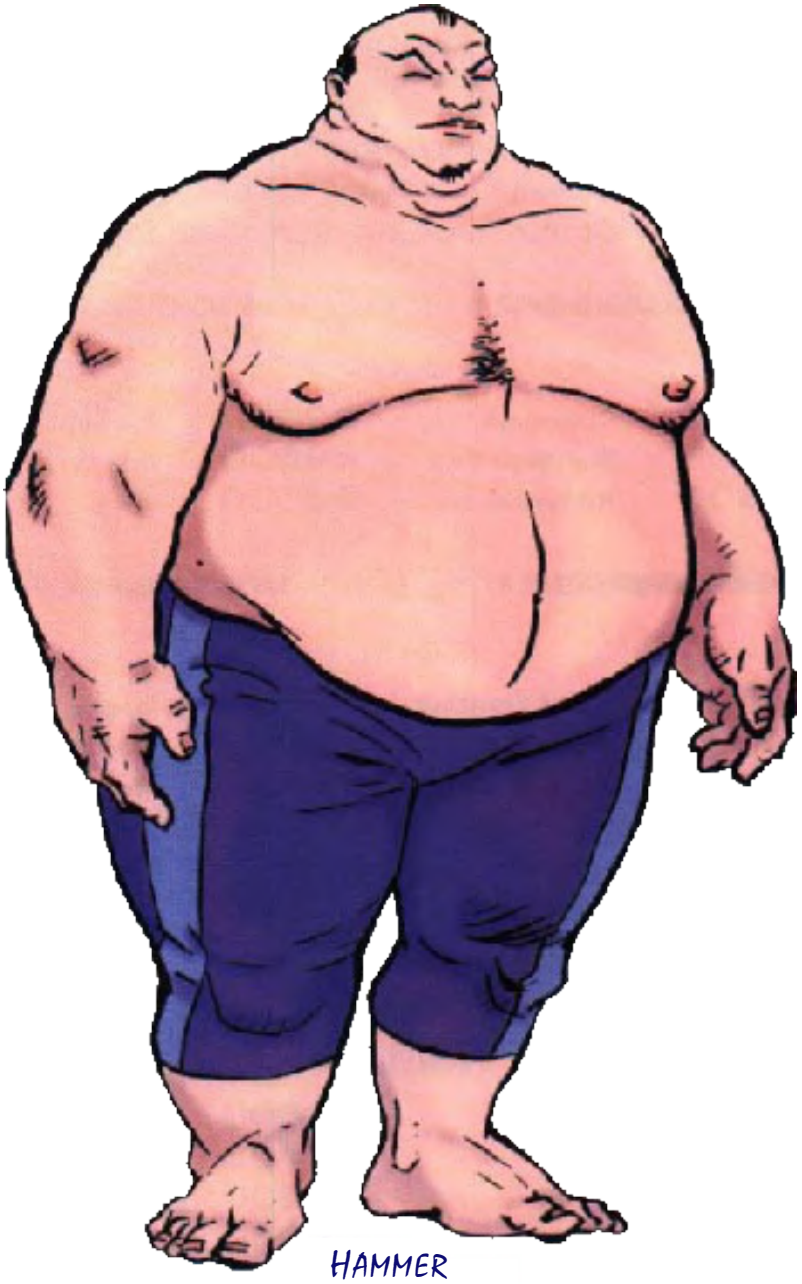
Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Experiência

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



HAMMER

Desde que era criança, Hideo Isumo estava destinado a tornar-se um Sumotori, e isto é o objetivo de sua vida desde que se conhece por gente. Por vinte anos, ele treinou para tornar-se um campeão. Se não fosse por seu temperamento violento, ele provavelmente seria o maior lutador do Japão agora que E. Honda não participa mais dos basho (torneios). A raiva violenta de Izumo foi a causa de sua desgraça. Ele caiu em desgraça com seus professores e consigo mesmo ao agir desoradamente ao atacar oponentes caídos.

É costume dos guerreiros japoneses que caem em desgraça, de restaurarem sua honra corrigindo seus erros. Hideo é a exceção à regra. Ele abraçou sua desonra, vendo-a como uma escapatória ao rígido regime e regras de conduta. Desde então ele tem feito seu nome no circuito Street Fighter, mas não um bom nome, e sim o de alguém desonrado e brutal. Ele busca reconhecimento, ele vive para isso. Recentemente ele juntou-se ao Força Excessiva, e voltou a sentir-se em casa.

Aparência: Hammer (Martelo) é um enorme e brutal homem que possui grendes camadas de músculos abaixo de grandes camadas de grodura. Hideo gosta de vestir ternos (sob medida) em público, pensando que eles lhe dão um toque de classe e ar respeitável.

Dentro do ringue, ele prefere vestir calças elásticas, comum entre os ciclistas profissionais, ao invés dos tradicionais mawashi que os lutadores de sumô usam. Ele diz que isto é por causa que ele é um homem moderno e não sente a necessidade de enfatizar os trapos arcaicos de um esporte mortal. Na verdade, o mawashi possui singnificado profundamente religioso para o sumotori, e Hideo foi banido a tal ponto que jamais poderá vestir as roupas tradicionais novamente. E. Honda deixou bem claro o que lhe acotecerá caso ele seja visto usando o mawashi novamente enquanto está em desgraça entre os sumotori. Hideo gostaria de não ter ouvido este aviso.

Interpretando Hammer: Você é arrogante e dono da razão. Os que você não pode intimidar você tenta tirar do seu caminho. Poucas pessoas apreciam sua companhia, exceto os outros membros do Força Excessiva. Você não gosta de ser lembrado que caiu em desgraça entre os Sumotori e botará suas frustrações para fora em qualquer sumotori que encotrar em combate, mesmo fora do circuito Street Fighter. Você teme E. Honda e irá o mais longe possível para não encontrá-lo. Isto é por causa dos tratados que ele fez contra você, tratados que você firmemente acredita que irá retirar.

Lema: *Konnichi Wa. Eu quebrarei você agora!*

Nome: Hammer
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sumô
Escola: Escola Sumotori Nagoya
Equipe: Excalibur Produções

Time: Força Excessiva
Conceito: Encrenqueiro de Bar
Assinatura: Se atira sobre o 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	●●○○○
Fama	●●●●●
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Eye Rake, Stunning Shout
Sleeper
Haymaker
Widowmaker
Jump
Throw
Head Butt
Hundred Hand Slap
Double Hit Kick
Knee Basher
Air Smash
Combos: Eye Rake para Haymaker para Sleeper (Dizzy),
Double Hit Kick para Stunning Shout para Air Smash (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 16 Derrotas: 4
Empates: 2 KO's: 16

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

Anvil

Greg Hart nasceu e cresceu em meio aos campos de petróleo no oeste do Canadá e trabalhou durante toda sua juventude como perfurador na área. Quando ele terminou a escola, ele foi trabalhar nos poços perto de Edmonton. O trabalho duro o tornou um homem musculoso. Ele costumava demonstrar toda sua força operando brocas de escavação sozinho e com as mãos nuas, conseguindo alcançar grandes resultados além do possível para equipes treinadas.

As noites na cidade semre eram selvagens, onde Greg desafiava lutadores para combates de luta-livre e quedas-de-braço nos bares da região. Greg sempre vencia estas partidas e adorava isso. Nestas brigas ele aprendeu a desprezar a fraqueza. Não demorou muito e ele descobriu o circuito Street Fighter.

A primeira batalha abriu os olhos do rufião. Um oponente com metade do seu tamamnho, com jeito feminino, derrotou-o. A derrota foi mais do que ele podia esperar. Naquele dia, ele saiu dos poços de petróleo e foi a Calgary para aprender alguma variedade de estilos de luta, qualquer estilo. Ele conheceu o Sanbo no Calgary Wrestling Studio e imediatamente começou a treinar.

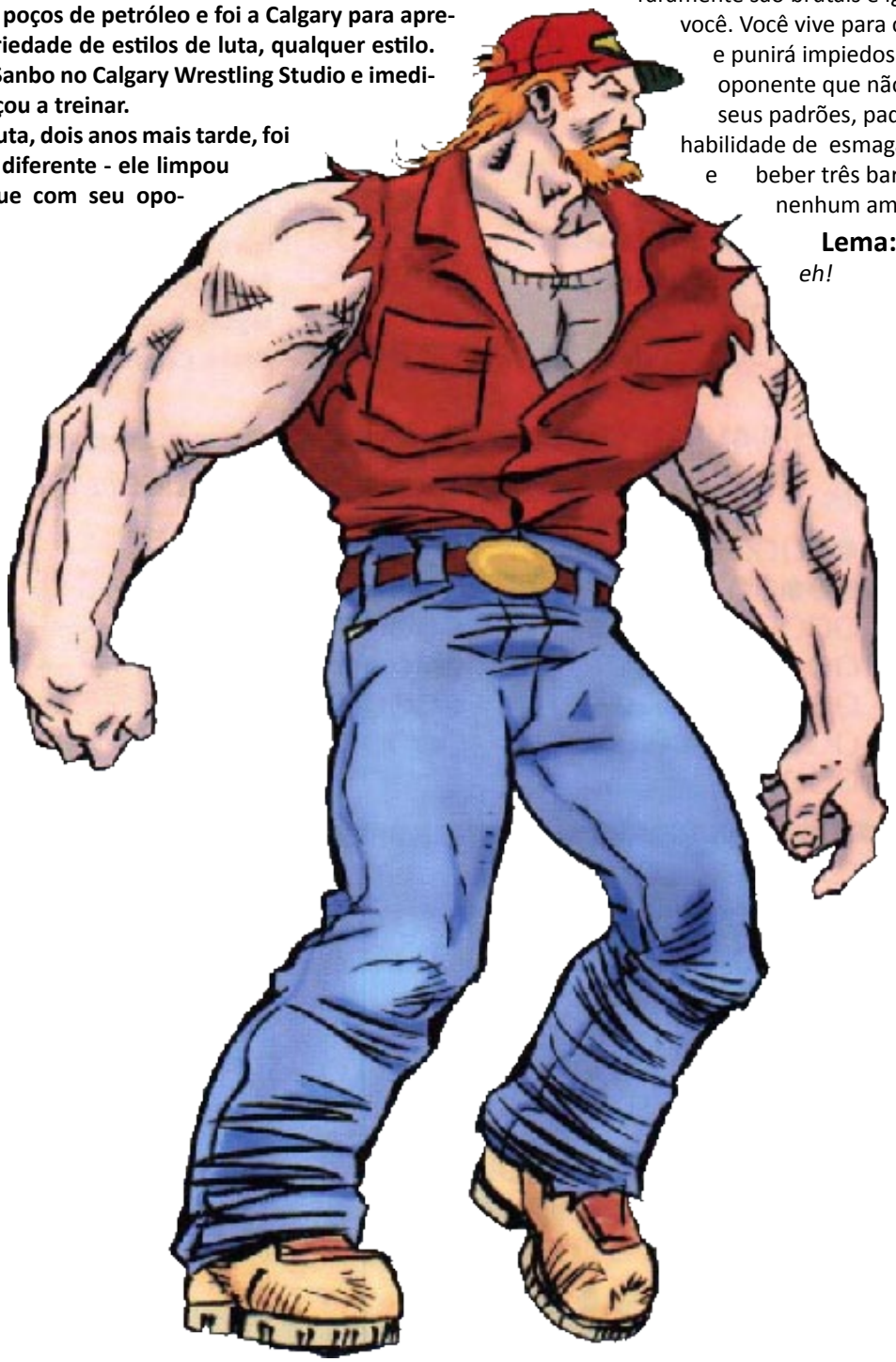
Sua segunda luta, dois anos mais tarde, foi completamente diferente - ele limpou o chão do ringue com seu oponente.

Major Carnage assistia o combate e convidou Greg para integrar seu novo time de lutadores, Força Excessiva. Não havia lugar melhor para Greg "Bigorna" Hart.

Aparência: O Anvil (Bigorna) é facilmente o maior membro do Força Excessiva. Ele gosta de vestir uma camisa com as mangas rasgadas. Jeans largos, botas country e um boné de John Deere; isto é tudo que ele tem no guarda-roupa. Fora do ringue, Greg veste as mesmas roupas e raramente as muda, isto é óbvio pelo cheiro que ele exala. Ele também gosta de dirigir grandes caminhões e caçar alces e ursos, mas considera pouco esportivo usar uma arma.

Interpretando o Anvil: Você é o homem mais forte do Canadá, ou acha que é, mas ninguém nunca conseguiu lhe provar o contrário - ainda. Você considera a si mesmo o campeão dos homens trabalhadores comuns, mas eles raramente são brutais e ignorantes como você. Você vive para o próximo combate e punirá impiedosamente qualquer oponente que não se encaixe nos seus padrões, padrões que incluem a habilidade de esmagar um pequeno carro e beber três barris de cerveja, e nenhum americano se encaixou!

Lema: *Eu esmagarei você, eh!*



STREET FIGHTER

Nome: Anvil
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sanbo
Escola: Calgary Wrestling Studio
Equipe: Excalibur Produções

Time: Força Excessiva
Conceito: Perfurador de Petróleo
Assinatura: Posa e flexiona os músculos.

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	●●○○○
Fama (Canadá)	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Ear Pop
Spinning Clothesline
Air Throw
Back Breaker
Brain Cracker
Neck Choke
Pile Driver
Suplex
Stomach Pump
Grappling Defense

Combos: Ear Pop para Roundhouse para Stomach Pump (Dizzy), Grappling Defense para Brain Cracker para Pile Driver (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 24 Derrotas: 4
Empates: 1 KO's: 23

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

Chimu Nihon

Time de Street Fighting

Equipe: Excalibur Produções

Divisão: Estilo Livre

História:

Chimu Nihon recentemente apareceu no Circuito Street Fighter e está tentando duramente ser reconhecido pelo título de time favorito do Japão. Seu empresário, Samsom Prowse, tem grandes esperanças para o time e total confiança de que ele fará jus ao grandioso nome. Eles tem ganhado todos os combates que entraram, com uma notável exceção. Devido a uma inescrupulosa manipulação, eles foram agendados para lutar contra um time Asiático chamado de Horda Mongol Uivante (Howling Mongol Horde). A Horda tinha membros muito mais experientes, com Posto acima de 5, que estavam buscando uma vitoria fácil para aprimorar seu Posto no circuito. Eles fizeram isto, mas não sem antes presenciarem o que os jovens guerreiros japoneses eram capazes. Não foi uma vitória fácil e nenhum dos times a esquecerá.

O líder e "cabeça" do time é Akira Leung, chamado Hikodoshi no ringue. Akira acredita que o caminho para restaurar a honra do Japão na comunidade mundial e dentro de suas fronteiras está em inspirar sua juventude. Com este propósito, ele formou o Chimu Nihon na linha de um popular fenômeno japonês, os guerreiros Sentai. Muitos canais no país natal de Akira mostram programas de times de adolescentes lutando contra o mal e protegendo o Japão. Os membros do Chimu Nihon são todos adolescentes e vêem a si mesmos como protetores da honra do Japão. Eles estão na missão de rejuvenescer a alma de seu país instigando um senso de honra na juventude. Se as vendas iniciais dos vídeos do Chimu Nihon filmados pela Excalibur Produções começarem a vender, eles terão obtido sucesso.

Chimu Nihon pode ser traduzido como Time Japonês (Japan Team).

Membros

Apelido	Nome Real	Estilo	Posto	Obs.
Hikodoshi	Akira Leung	Wu Shu	5	Líder
Orihime	Kyoko Kimura	Kung Fu	3	
Shoujo Tora	Yuki Otonashi	Capoeira	1	Híbrida Tigresa
Seirei Kaji	Hikaru Matsuda	kickboxe	2	Elemental do Fogo
Kuma Mizu	Hiroshi Matsuda	kickboxe	2	Elemental da Água

Hikodoshi

Embora Akira Leung tenha nascido no Japão como Akira Takashi, ele usa o nome de Leung em respeito à sua família adotiva na China. os pais de Akira eram gerentes de alto-nível em uma grande corporação japonesa envolvida com a importação de produtos chineses. Seu pai tinha a função de decidir de quais fábricas os produtos seriam importados e quais deixariam de fornecer produtos. Muitos gerentes tinham grande s interesses em obter a estima de Sr. Takashi, para permanecer como clientes no ano que vem. Como a maioria das crianças, Akira obviamente não sabia de todos os detalhes das funções de seus pais. Esta ignorância lhe apunhalou quando viajavam pela China e seu pai foi atacado pela Polícia. O pai de Akira o amava muito, e fez o que pode para distrair os policiasi para que ele escapasse.

Akira correu incessantemente através das ruas, cego pelas lágrimas, até que ele chegou em uma das fábricas que seu pai inspecionava. Havia um velho homem lá, do qual Akira lembrou de ter visto com uniforme mais cedo naquele dia. “Venha, minha criança,” o velho homem disse. “Eles estão procurando por você, e as ruas de Beijing não são seguras a esta hora da noite. Eu tenho uma pequena fazenda, a poucas milhas fora da cidade, onde nós estaremos seguros. Eu vivo lá com minha família e meus estudantes, e ficaria honrado se você viesse comigo.””Quantos estudantes você tem?” Akira perguntou. Por um longo tempo o homem ficou em silêncio, então ele quietamente respondeu, “Um. Agora.”

Akira viveu com Mestre Leung e sua família por muitos anos. Ele estudou Wu Shu com o mestre e frequentava uma escola local com os filhos dele. Em breve tornou-se evidente que Akira era muito especial, tanto atleticamente quanto academicamente. Ele tornou-se um expert como artista marcial e como estudante. Mas algo o atormentava.

No fundo da mente de Akira estava a lembrança do que seu pai tinha feito ao nome da família. Isto provavelmente perseguiria o garoto pro resto da sua vida, a menos que fizesse algo a respeito para restaurar a honra do nome Takashi, alguma coisa que pudesse devolver a honra de seu pai que o país havia roubado. Ele não sabia o que fazer para isto, mas ele sabia que não poderia fazê-lo na China. Ele retornou para sua terra natal - Japão.

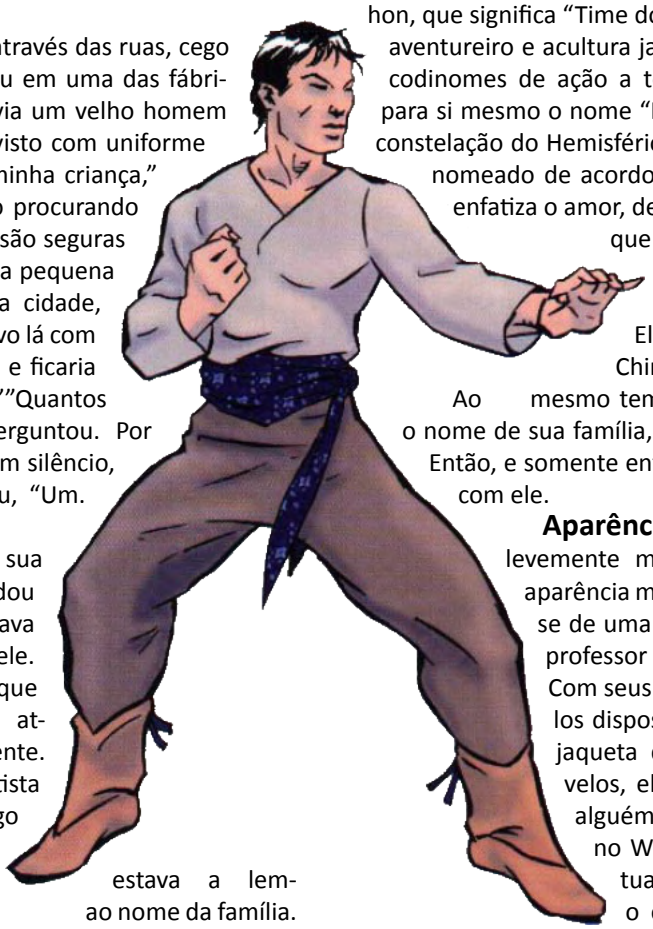
Tokyo não era mais como Akira se lembrava a 15 anos atrás. Uma depressão cobria a cidade. Pessoas trabalhavam e trabalhavam sem nunca ver alguma perspectiva no futuro, enquanto as corporações cresciam. O espírito do país havia sido sugado dos habitantes. Alguém deveria fazer algo para mudar isso. Então ele fez: ele pretendia juntar um time de músicos, atletas ou artistas marciais em um tour pelo país, possivelmente pelo mundo. O time poderia reviver o espírito do Japão. “Isto é tão óbvio”, ele pensava, “porque ninguém havia tido esta idéia antes?”.

Ele conheceu Kyoko kimura enquanto buscava por apoio corporativo para sua idéia. Instantaneamente, ele soube que, enquanto a alma do japão podia estar morrendo, seu coração estava se sentindo bem. Esta bela e inteligente jovem tinha de ser sua esposa. Akira ficou tão vislumbrado por ela que quase perdeu sua entrevista com o chefe da firma onde ela trabalhava. Enquanto o chefe da firma não conseguia ver lucro na proposta de Akira, ele não conseguiu impedir que Akira marcasse um encontro com Kyoko.

Depois do jantar, ele falou a ela sobre sua missão de restaurar a honra de sua família e sua idéia para restaurar o espírito do Japão nas pessoas. Kyoko concordou que alguma coisa devia ser feita, e se dispôs a lhe apresentar alguém que poderia ajudar. Três dias mais tarde, Akira e Kyoko se encontraram com Samsom Prowse o empresário da Excalibur Produções, e o Chimu Nihon estava criado.

Akira tornou-se o líder e também o fundador do Chimu Nihon, que significa “Time do Japão“. Para inspirar o espírito aventureiro e acultura japonesa no grupo, foram dados codinomes de ação a todos os membros. Ele adotou para si mesmo o nome “Hikodoshi” de acordo com uma constelação do Hemisfério Sul. Este grupo de estrelas foi nomeado de acordo com uma lenda japonesa que enfatiza o amor, devoção e trabalho duro, ideiais que Akira firmemente acredita.

Akira está irremediavelmente apaixonado por Kyoko. Ele pretende casar logo que o Chimu Nihon se torne um sucesso. Ao mesmo tempo que ele pretende reclamar o nome de sua família, Takashi, e restaurar sua honra. Então, e somente então, irá pedir que Kyoko se case com ele.



Aparência: Akira aparenta ser magro e levemente musculoso, o que lhe dá uma aparência mais frágil. Ele comumente veste-se de uma maneira mais apropriada a um professor de escola do que um lutador. Com seus pequenos e arredondados óculos dispostos no final do seu nariz e sua jaqueta que chega somente aos cotovelos, ele dificilemnte causa medo em alguém. Dessa forma - ele é um mestre no Wu Shu mais do que um intelectual, muitos oponentes cometem o erro de subestimarem-no pelo seu exterior.

Como Hikodoshi, Akira gosta de se vestir como um camponês. Sua única concessão para a natureza heróica de sua profissão consiste de uma bela camisa de seda que ele veste sobre seu tronco. A camisa é decorada com estrelas e representa a Via Láctea que separam ele do seu amor no céu, Orihime. Ele também gosta de vestir um par de botas de couro, dados a ele por Leung quando ele deixou a China.

Interpretando Hikodoshi: Muitas vezes você prefere ler um bom livro a uma noite na cidade, mas você não perde uma boa aventura. Honra significa muito para você e tem dedicado sua vida a restaurar a honra do nome da família Takashi. Você vê o Chimu Nihon com um caminho para restaurar a honrar enfatizando os ideiais do Japão e comunicando estes ideiais ao resto do mundo. Street Fighting tem dado a vocêr este caminho para fazer isto, e a Excalibur Produções tem lhe mostrado o significado disto.

Lema: *Pela honra do Japão!*

Street Fighter

Nome: Hikodoshi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Wu Shu
Escola: Dojô da Família Leung
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Intelectual
Assinatura: Coloca seus óculos novamente.

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 (Família Leung)	●●●○○
	○○○○○
Recursos	●●●○○
Contatos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Spinning Knuckle
- Double Hit Kick
- Lightning Leg
- Jump
- Throw
- Flying Heel Stomp
- Air Throw
- Drunken Monkey Roll

Combos: Drunken Monkey Roll para Spinning Knuckle para Lightning Leg (Dizzy)

Renome

Glória

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 18 Derrotas: 1
Empates: 1 KO's: 17

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

Orihime

Kyoko Kimura participa há pouco do circuito Street Fighter e é relativamnete desconhecida fora do Japão. Na mais tenra idade, ela foi inscrita na acedmia de Kung Fu de Tóquio para um curso de arranjos de flores Japonesas. Entre as aulas, ela podia assistir os estudantes praticarem seus katas. A graça de seus movimentos chamaram sua atenção, e ela pode por vezes imitar os movimentos que ela via.

Não demorou muito para que um aluno visse ela mimetizando a aula e começasse a caçoar dela. "Olhe para você," ele disse. "Você está com medo de entrar para a aula porque é pequena e fraca?" ele continuou a caçoar dela, movendo-se em sua direção, ameaçando-a. Kyoko estava amedrontada por este rude homem e tentava escapar dele. Ele esticou o braço para agarrá-la e, em um movimento repentino, encontrou a si mesmo subitamente voando através da sala com um golpe de Kyoko. Ela estava surpresa assim como o estudante; aparentemente ela havia aprendido mais ao assistir as aulas do que ela pensava. O sensei, que havia visto com cautela, convidou Kyoko a tornar-se sua estudante. Atordoada, ela aceitou sua oferta.

Poucos anos mais tarde, ela graduou-se na escola de economia e na academia de Kung Fu. Ela direcionou-se para o mundo dos negócios, enquanto seu sensei lhe advertiu para que não esbanjasse suas habilidads e as ussasse para o bem do povo. Ela estava confusa pelas suas palavras, mas concordou em fazê-lo. Logo depois aceitou um emprego em uma firma de investimentos em Tokyo.

Ela trabalhou por alguns anos, praticando seu Kung Fu quando ela podia e ponderando sobre as últimas palavras de seu Sensei. Ela não conseguia pensar em uma maneira de usar suas habilidades para o bem do Japão, até que um dia em Julho de 1993, ela conheceu Akira Leung.

Akira tinha recém chegado ao Japão, buscando sua herança e o preenchimento de sua missão de reparação. Quando Kyoko o viu, ela sonhou que aquele homem tinha de ser seu marido. Akira foi muito mal nos negócios com seu chefe, mas ele consegiu convidá-la para jantar.

Depois do jantar, ele explicou seu conceito de Chimu Nihon: o Japão precisa de um time de atletas ou artistas marciais para viajar através dos oceanos, promovendo os ideiais e filosofias do Japão para o resto do mundo. No entanto, o governo e diversas corporações recusaram-no. As coisas não estavam boas para Akira e o Chimu Nihon.

Kyoko perguntou se ele tinha considerado o Street Fighting. Akira não sabia nada a respeito do Circuito e ela lhe contou. Depois de uma breve explanação, Kyoko disse que ela tinha contatos com Samsom Prowse, que era dono da Excalibur Produções. Ela comprometeu-se em ajudá-lo a organizar o projeto. Ele concordou, e juntos eles fundaram o Chimu Nihon.

Eles surpreenderam-se com a quantidade de lutadores altamente habilidosos que se apresentaram para participar do time, mas eles decdiram optar por somente cinco dos jovens lutadores. Embora os mais velhos sejam guerreiros mais experientes, ele pensaram que jovens Street Fighters, poderiam exemplificar melhor a atitude juvenil ao Japão de hoje. Eles também surpreenderam-se em descobrir que eles eram ambos artistas marciais e que se amavam.

Foi idéia de Kyoko do time assumir codinomes heróicos para enfatizar seus ideiais. Ela também insistiu que ela e Akira tivessem nomes de Orihime e Hikodoshi, que eram constelações do céu Japonês, amantes separados pela Via Láctea. Akira concordou e anunciou sua intenção de casar com ela uma vez que el e tenha restaurado sua honra para o nome de sua família.

Aparência: Kyoko Kimura é pequena, mesmo para os padrões japoneses. Na pele de Orihime, ela gosta de vestir uma roupa remanescente do kimono tradicional, mas abreviado para permitir a movimentação livre. Ela também é vista com flores no cabelo, mesmo durante as lutas. Oponentes costumam ignorá-la em combate, confundindo sua aparência de colegial ao invés de aceitar sua experiência. Estes lutadores nunca cometem o mesmo erro duas vezes. Fora do ringue, Kyoko prefere vestir roupas sociais e utiliza o cabelo no alto de um coque para parecer mais velha.

Interpretando Kyoko: você é amavelmente divertida e tem um grande senso de humor, exceto quando conflitam com seus negócios. Chimu Nihon significa muito para você, mas não mais do que seu amor por Akira Leung. Você espera casar com ele nos próximos dois anos, mas sabe que o sucesso do time deve vir primeiro.

Lema: *Street Fighting é como uma delicada rosa. É linda de ver, mas se você chegar muito perto, você pode se machucar. Se você quer um conselho, não chegue muito perto.*

Street Fighter

Nome: Orihime
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kung Fu
Escola: Academia Kung Fu de Tokyo
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Mulher de Negócios
Assinatura: Sinal de Vitória com as mãos.

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	●●○○○
Apoio	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Hundred Hand Slap
- Monkey Grab Punch
- Double Hit Kick
- Throw
- Jump
- Hair Throw
- Knife Hand Strike
- Drunken Monkey Roll

Combos: Drunken Monkey Roll para Double Hit Kick para Hundred Hand Slap (Dizzy)

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Tradicional
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 9 Derrotas: 1
Empates: 0 KO's: 8

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

Shoujo Tora

Ninguém sabe muito sobre Yuki Otonashi ou se, de fato, este é seu nome real. Ela é uma híbrida tigresa que foi encontrada vivendo em uma das poucas áreas selvagens do Japão, o Parque Nacional Daisetsuzan. Yuki viveu nas encostas dos três vulcões do Daisetsuzan por mais tempo do que ela possa lembrar. Infelizmente, o período de tempo foi imterrompido há poucos anos atrás. Sua memória mais recente consiste em acordar uma manhã para encontrar a si mesma rodeada por macacos brancos selvagens banhando-se em um lago quente. Ela não sabe quem é sua família ou se um dia ela teve uma, embora ela queira muito saber. Ela não sabe nada sobre seu pasado, exceto por um medalhão dourado que ela sempre teve. O medalhão contém uma foto de uma jovem garota similar em aparência a Yuki, embora obviamnte sem as feições de tigresa. Há também uma inscrição onde se lê, "Melhores desejos, Yuki Otonashi." Não está claro se o nome é da garota na foto ou se o medalhão foi dado de presente. De qualquer forma, Yuki tomou o nome para si.

Akira Leung ouviu contos sobre a misteriosa Shoujo Tora, ou Garota Tigre, em Tokyo e decidiu investigar. A Garota Tigre tinha se escondido do público durante anos, e era dificil localizá-la. Caçadores já haviam tentado durante anos com pouco sucesso. Alguns que tentaram capturá-la jamais retornaram.

Enventualmente Akira foi atrás das lendas com o intuito de tornar seu amigo. Ela estava maravilhada pelas historias da civilização e as maravilhas tecnológicas que ela continha. Ela concordou em ir com ele de volta para Tokyo com uma condição: que ele ajude-a a pesquisar sobre seu passado. Akira concordou, e logo eles estavam dirigindo de volta para Tokyo.

Não demorou muito para que Yuki se interessasse pelo recém formado Chimu Nihon e pedisse para ingressar. Kyoko foi hesitante a principio, sentindo que Yuki podia não estar apta a controlar seus instintos de tigresa em combate, mas concordou em lutar contra ela. Yuki perdeu para a mais experiente Kyoko, mas por muito pouco.

A luta foi intensa e brutal. Ambas garotas estavam surpresas pela ferocidade e habilidade da outra e tornaram-se rapidamente amigas. Akira, assistindo o combate, viu que Yuki havia incorporado muitos movimentos da Capoeira no seu estilo. Quando questionada sobre isso, Yuki respondeu que ela tinha memórias de alguém lhe ensinando estes movimentos, mas isto era tudo.

Yuki em breve tornou-se membro total do time de Akira e decidiu usar o nome que as pessoas haviam lhe dado, Shoujo Tora. Aparentando os 15 anos de idade, ela é a mais jovem membro do Chimu Nihon. Ela vê em Kyoko uma irmã mais velha e tem uma queda por Akira.

Aparência: Shoujo Tora aparenta muito mais idade do que seus 15 anos. Ela mede 1.75cm e pesa 80Kgs. A maioria dos seus genes humanos estão combinados com os de tigre, possuindo uma densa musculatura animal, o que aumenta consideravelmente o seu peso. Aparentemente seus musculos híbridos são densos e mais compactos do que os mesmo musculos humanos. Suas características mais marcantes são suas orelhas de gato e a cauda macia além das listras negras sobre sua pele branca que cobre todo seu corpo. Na arena, ela gosta de vestir somente um biquini que não impede seus movimentos. Aparentemente a roupa é inspirada em um personagem popular no japão daquela época.

Interpretando Shoujo Tora: Você está normalmente muito feliz e aproveitando sua boa vida. Jogos de habilidade a excitam, especialmente aqueles que envolvam habilidades atleticas e combate. As selvas constantemente lhe chamam, e você retorna para elas sempre que tem um tempo livre. Chimu Nihon é um grupo excitante para se estar, e enquanto você realizar coisas novas e interessantes dará seu máximo pela equipe. Eles tabém são como uma família para você, mais do que qualquer outra que se lembre. Você acredita que Akira possa solucionar os misterios do seu pasado, mas por ora o Chimu Nihon é tudo que tem. Talvez isto possa ser o bastante.

Lema: *A vida era fácil nas florestas, mas não há caminho mais excitante!*

Nome: Shoujo Tora
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Capoeira
Escola: Desconhecida
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Híbrida Tigresa
Assinatura: Flexiona seus bíceps e ronrona.

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

Mascote (Tigre)	●●○○○
Híbrido Animal (Tigresa)	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Tearing Bite
- Head Bite
- Jaw Spin
- Jump
- Back Roll Throw
- Pounce

Novas Manobras Básicas: Bite e Claw

Combos: Bloqueio para Pounce para Jaw Spin (Dizzy)

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 1

Situação Atual

Vitórias: 3 Derrotas: 1
Empates: 0 KO's: 3

Experiência

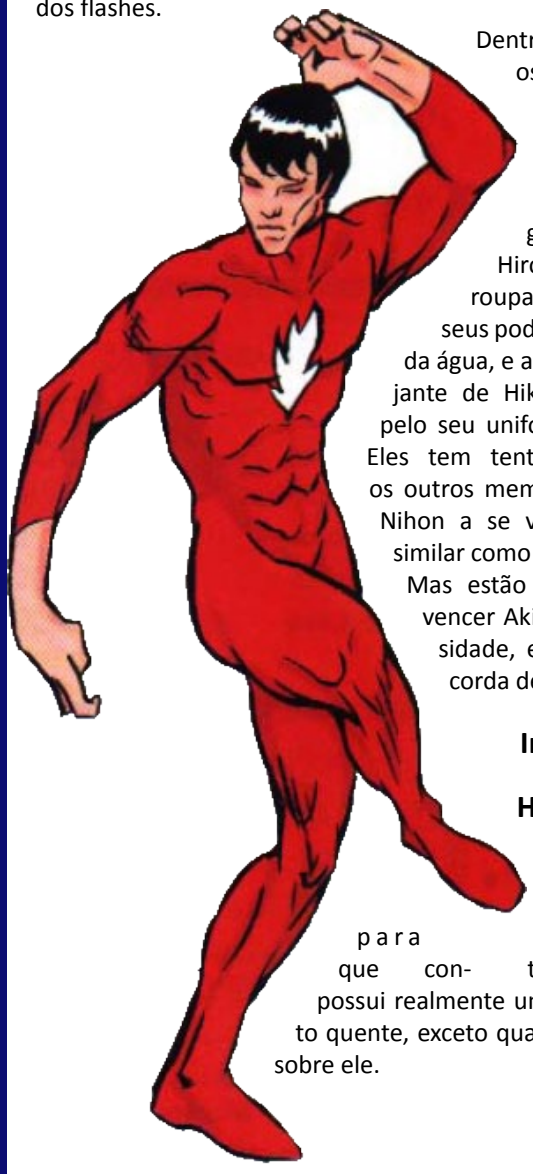
Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Kuma Mizu e Seirei Kaji
(Espírito do Fogo e Demônio da Água)

Pouco se sabe sobre estes irmãos gêmeos e eles são relutantes sobre falar de seu passado. Seus nomes reais são Hikaru e Hiroshi Matsuda. Eles confirmam que são irmãos, mas não falam sobre sua família, exceto que possuem uma. Os irmãos conheceram Akira Leung quando ele estava formando o Chimu Nihon. Eles disseram que a Terra os havia enviado para ajudar a rejuvenescer o Japão. Akira foi cético, até os irmãos mostrarem suas incríveis habilidades. Depois disto, Akira ficou muito feliz por receber os gêmeos em seu time. Desde então, os irmãos Matsuda tem sido valiosos membros do Chimu Nihon.

Os irmãos sempre lutam juntos e a única ocasião que eles foram derrotados foi para a Horda Mongol Uivante. A partida foi arranjada pela empresária inescrupulosa da Horda, uma mulher enigmática, conhecida somente por Princesa do Gelo. A Horda era muito mais experiente, mas mesmo assim, eles sofreram com o Chimu Nihon, especialmente enfrentando os gêmeos Matsuda. No final, a despeito dos valiosos esforços de Hikaru e Hiroshi, a Horda venceu, uma vitória fraca que os irmãos tem entalada na garganta, esperando uma revanche.

Aparência: Hikaru e Hiroshi Matsuda são gêmeos idênticos e aparentam 16 anos de idade. Fora da arena os dois sempre estão juntos distribuindo autógrafos em Tokyo. Hisroshi é relutante em conhecer seus novos fãs e usualmente veste-se mais discretamente do que seu irmão, que gosta dos flashes.



Dentro dos ringues, os dois vestem roupas fechadas e justas para enfatizar seus personagens heróicos. Hiroshi veste uma roupa azul, refletindo seus poderes elementais da água, e a essência flamejante de Hikaru é indicada pelo seu uniforme vermelho. Eles tem tentado convencer os outros membros do Chimu Nihon a se vestir de forma similar como um time Sentai. Mas estão longe de convencer Akira dessa necessidade, e Yuki não concorda de forma alguma.

Interpretando

Hikaru: como Hikaru Matsuda, você tem disposição para usar o fogo que controla. Você não possui realmente um temperamento quente, exceto quando perguntam sobre ele.

Você age como um fogo em palha quando perguntam sobre sua vida e quando você desenvolve um interesse sobre algo, você consume tudo que puder acerca do interesse, movendo "céus e montanhas" para conseguir o que quer. Esta tendência o torna alguém difícil de lidar na equipe.

Interpretando Hiroshi: Você também é influenciado pelo seu elemento. Você é frio, contido e calmo. Não deixa transparecer nada sobre sua vida, tudo o que o mundo sabe a seu respeito é o que eles vêem. Você sabe que tudo acontece por uma razão, e se você trabalhar duro sabe que conseguirá algo em troca. Você é tenaz em seus objetivos, mas costuma estudar seus desafios antes de enfrentá-los. Somente depois de intensa ponderação você irá agir, usando a menor quantidade de força necessária. Não importa se a força necessária é a sua inteligência ou seus músculos, você somente usará o necesário.

Lema:

Hikaru - *Hey cara de polvo! O quê? Vem falar isso na minha frente, fortão!*

Hiroshi - *O mundo já está em um estado terrível, tem certeza que fará isso? Eu poderia discutir o problema com você. É claro, na próxima semana seria ótimo, mas você não poderia trazer nenhum dos seus diretores com você. Porquê? Porque eles não iriam entender como eu descobri as fusões secretas que você vem planejando o ano inteiro. É claro, isto pode não ficar secreto para sempre.*

STREET FIGHTER

Nome: Kuma Mizu (Água)
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Elemental da Água
Assinatura: Sorri enquanto brinca com as bolas de água que cria.

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

Elemental (Água)	●●●●●
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Fist Sweep
Drench
Elemental Skin
Jump
Envelop

Combos: Jab para Fist Sweep para Envelop (Dizzy)

Renome

Glória

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Situação Atual

Vitórias: 7 Derrotas: 1
Empates: 1 KO's: 6

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

Nome: Seirei Kaji (Fogo)
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Elemental do Fogo
Assinatura: Grita e atira chamas para o céu.

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

Elemental (Fogo)	●●●●●
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Fire Strike
Flying Knee Thrust
Elemental Skin
Jump
Flaming Fist

Combos: Fierce para Fire Strike para Flying Knee Thrust (Dizzy)

Renome

Glória

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Situação Atual

Vitórias: 7 Derrotas: 1
Empates: 1 KO's: 6

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

JIM DALY
&
HANK CARLSON
1995

LOUCURA METÓDICA

Conheci um viajante de uma terra antiga,
Que disse - "Duas imensas pedras como pernas sem corpo
Em pé no deserto...Perto delas, na areia,
Meio afundado, um rosto despedaçado repousa, com cenho franzido,
Lábio enrugado e sorriso de frio comando,
Diz-se que o seu escultor leu bem suas paixões
Que ainda sobrevivem, estampadas nessas pedras inertes,
A mão que as esculpiu, e o coração que as alimentou;
E no pedestal, aparecem estas palavras:
Meu nome é Ozymandias, Rei dos Reis;
Olhe em meus Trabalhos, ó Poderoso, e desespere-se!
Nada mais resta. Ao redor da decadência
daquele fracasso colossal, sem limite e vazio
As areias solitárias e planas esticam ao longe."

- Percy Bysshe Shelley, "Ozymandias"

"Eu sou Ozymandias, rei dos reis", o egípcio dizia pra ele mesmo. Instalado no deserto sem fim, ele sente como se o tempo não passasse naquela terra. Muitos acreditam que foi loucura sua aceitar essa tarefa. Por que construir uma base longe daqui, com o risco de o governo egípcio culpar a Líbia, e os líbios o Egito? Como um complexo paramilitar não atrairia muita atenção?

Mas como se embrenhou no deserto, o egípcio sabia que suas objeções não fariam muito barulho. Aqui não há nada por milhas em qualquer direção, exceto pelas dunas, os ocasionais afloramentos de rochas e escorpiões. Ele teve uma estranha compulsão para vir para cá para erguer um sítio onde ficaria toda noite, onde o sol ilumina o horizonte.

"Você irá", disse M. Bison, apontando para o mapa, "e construirá uma base – aqui. Na próxima grande guerra, esse será o lugar onde as verdadeiras batalhas serão travadas. Essa terra e as terras ao redor são o berço da civilização humana, e aqui a verdadeira dominação deve começar. Nós controlaremos esse lugar, e o resto da humanidade em seguida.".

M. Bison certamente tem uma mente de conquistador, mas não como um rei verdadeiro. Penso que ele daria um excelente general, mas é requerido mais para que Bison tenha o verdadeiro respeito e lealdade necessários para qualquer um que deseje ter a vitória.

O egípcio caminhou com passos largos, rapidamente e decidido pelas dunas, ignorando o jipe e a honra guardados pra ele. De repente ele sentiu, na areia que tocava seus pés, um inesperado sentimento que rapidamente o entristeceu. Lutando contra a areia que passava, ele sentiu em suas costas um frio, um pouco sombrio que o engalfinhou. Ele parou bruscamente numa lisa pedra com um túnel de mais de 3 metros pra baixo, e mais areia caiu sobre ele, então vagarosamente começou a parar. Ele abriu seus olhos e encontrou-se coberto de areia, em um túnel que estava cheio da escuridão que estava atrás dele antes.

"Olá?", ele falou na escuridão. Somente um eco pôde ser ouvido. Ele pensou que talvez ele tivesse ouvido um estranho sussurro, mas devia ser fruto de sua imaginação. Ele olhou pra cima, pilhas de areia caíam sobre seu ombro e sua cabeça; ele passou seus dedos através dos cabelos e esfregou seus olhos.

"Mestre!" disse a voz que veio de cima. "Mestre, você está bem?".

"Rápido!", ele respondeu. "Me dê uma tocha. Me dê uma corda!".

Uma tocha queimando rapidamente foi dada pra ele. Virando-a, ele iluminou a parede e maravilhou a várias cores das pinturas atrás na sua frente. Lendo os hieróglifos que ele memorizou desde a juventude, ele riu. "Ozymandias!", ele gritou. "Ramses, Lorde do Nilo! Eu sei porque você me chamou aqui, de novo e de novo! Eu sei o que você quer! Seu império crescerá de novo, meu nobre ancestral, como a fênix das cinzas!".

Mas uma coisa estava no caminho – M. Bison, que, acima do que ele podia subjugar e o fez seu tenente, fazendo um constante trato. E Bison nunca poderá querer servir alguém que ele pudesse vencer no combate pessoal. O treinamento marcial do egípcio de suas viagens no mundo está no seu apogeu, mas mesmo assim não é o suficiente, ele precisava de algo para vencer os poderes psíquicos de Bison. Ele precisava de uma técnica que nunca foi ensinada pra ele...

INTRODUÇÃO

O Guerreiro Perfeito é uma história completa dividida em 5 capítulos para **Street Fighters** de poder moderado que individualmente ou coletivamente tenham seis pontos permanentes de Honra e Glória. É uma ampla aventura, levando os personagens através da Europa e África em poucos dias. É muito mais que uma simples história; os personagens acreditarão que estão fugindo de um arquivilão, quando na verdade ele está entre eles. O vilão, no caso, é um egípcio fanático e terrorista, conhecido pelo mundo como "a Fênix".

Alerta ao Leitor

O **Guerreiro Perfeito** é, inegavelmente, direcionado aos Narradores. Ler este livro irá arruinar o prazer da história para os jogadores, particularmente as surpresas que serão reveladas. Se você estiver certo de que seu Narrador não irá usar esta aventura, existe muita coisa bacana neste livro, então leie e aproveite.

Narradores podem usar este livro de inúmeras maneiras. Ele pode ser usado tal qual foi escrito, com pequenas modificações para adaptar à sua crônica, ou pode ser usado em partes, com várias cenas sendo incorporadas em outras aventuras. Qualquer Narrador pode se beneficiar da leitura deste livro, tanto usando ou não esta aventura, pois novos personagens são introduzidos, novos cenários são explorados e novo material de jogo é fornecido, incluindo um novo estilo (Majestic Crow Kung Fu) e uma Manobra Especial (Rising Storm Crow) que é raramente vista ou ensinada.

Visão Geral

Capítulo Um: Num grande torneio em Bruxelas, na Bélgica, os personagens conhecem Jean LeMonte, outro Street Fighter, que ouviu sobre eles como honoráveis guerreiros. Ele pergunta se eles podem ajudá-lo numa fazenda fora da cidade, onde seu Sifu precisa de ajuda. Ele não explica o motivo, mas pede a assistência deles. Se eles aceitarem, ele os leva para a fazenda. Se não aceitarem, eles o vêem sendo capturado por agentes da Shadaloo.

Assumindo que eles vão com Jean para salvá-lo, ele conta no caminho que a fazenda é um dojô secreto do velho Mestre Xaudo, um mestre do Majestic Crow Kung Fu. Jean ouviu outro time do torneio, os Punhos de Relâmpago, discutindo sobre "capturar o velho homem" para entregá-lo a alguém conhecido somente como "a Fênix".

Quando chegam na fazenda, os personagens vêem um ataque em andamento. Um grupo de capangas da Shadaloo tenta entrar a força na casa, atirando contra os estudantes que tentam protegê-la. Durante a luta os personagens vêem Jean usando a manobra Rising Storm Crow, que não apenas acerta os oponentes, mas os joga 4,5 metros no ar.

Jean, obviamente bravo pela morte dos estudantes, fala para os personagens irem com ele atrás do Mestre Xaudo, que provavelmente foi para Roma. Se os personagens se oferecem para irem junto com Jean, Xaudo ficará muito agradecido. Retornando para o torneio eles descobrem que os Punhos de Relâmpago desapareceram rapidamente, perdendo para os personagens por W.O. Eles não explicaram o motivo do repentino desaparecimento, mas somente o mais estúpido dos personagens não perceberia que algo envolvendo os Punhos

de Relâmpago...

Capítulo Dois: Viajando pra Roma, encontram no mesmo trem em que estão (surpresa!) os Punhos de Relâmpago. Através de vários métodos, eles tentam assassinar Jean e qualquer um que esteja viajando com ele. Se confrontados diretamente, os Punhos de Relâmpago vão lutar num vagão vazio. Se eles falharem, sabotam o trem e pulam dele, tentando matar os Street Fighters na batida (Sim, esses caras são Maus com M maiúsculo! Seu chefe é Fênix, um terrorista que os ensina muitas coisas desses ofícios.).

Capítulo Três: Em Roma, os Punhos de Relâmpago e os personagens se encontram na escola de um estudante do Mestre Xaudo. Tendo de enfrentar os Street Fighters, Jean, Mestre Xaudo e uma escola cheia de estudantes de Kung Fu, os Punhos de Relâmpago vão embora após darem um aviso.

Mestre Xaudo pergunta se os personagens podem escoltá-lo para o Egito, onde ele ficará com um grande estudante seu, Gamal Qebesenef. Em retorno, ele irá ensinar para qualquer um deles (de preferência um praticante de Kung Fu) o Rising Storm Crow. Jean não concorda nesse ponto, dizendo que os personagens são suspeitos de serem os "verdadeiros" agentes da Shadaloo e os desafia a provarem sua inocência.

Quando (e se) a inocência dos personagens estiver provada, eles facilmente irão para o Cairo e lá alugam um helicóptero para levá-los para o deserto egípcio, onde Qebesenef vive. Qebesenef, um alto elegante homem descendente de árabes e egípcios, vive numa grande base. Quando o helicóptero para no campo, Qebesenef cumprimenta o grupo, seu mestre e os leva para dentro. Ao entrarem, eles encontram os Punhos de Relâmpago esperando com expressões convencidas.

Daqui em diante, as coisas começam a complicar.

Capítulo Quatro: Qebesenef, agora conhecido como Fênix, acredita que ele é o descendente e a reencarnação de Ramses o Grande, e sua loucura o considera um sério rival de M. Bison. Ele se surpreende dos personagens terem sobrevivido contra os Punhos de Relâmpago e oferece trabalho pra eles. Ele também oferece ensinar o Rising Storm Crow, que ele devia ter aprendido com o Mestre Xaudo. No entanto, o velho Sifu na quis ensiná-lo, confrontando Qebesenef sobre sua moral e intenções. Qebesenef avisa que se o Mestre Xaudo não ceder, os Street Fighters irão morrer, um a um. Os personagens são aprisionados em câmaras sob o chão de uma antiga tumba egípcia descoberta durante a construção do recinto. Eles podem ter esperança de escapar?

As câmaras são preparadas com armadilhas mortais feitas para manter longe os ladrões de sepulturas, mas algumas delas são para matar pessoas que estão aqui dentro e que tentam sair. Além disso, uma das câmaras é preenchida um gás alucinógeno que traz aos personagens medo e visões de pesadelos, que podem fazer com que lutem com sombras – ou qualquer outra coisa – que eles imaginam que existem.

Capítulo Cinco: Depois de passarem pelas câmaras, os personagens terão que derrotar os guardas, os Punhos de Relâmpago e Fênix, um lutador próximo do posto de Guerreiro Mundial. Isso terá clima para tudo! O capítulo traz informações sobre que repercussão os eventos de **O Guerreiro Perfeito** pode trazer, e possíveis futuras direções para crônicas seguintes.

Apêndices: o Apêndice Um mostra todos os personagens necessários para o Narrador rolar a aventura O Guerreiro Perfeito, todos reunidos em um só lugar para fácil consulta. O Apêndice Dois mostra o novo estilo e a nova manobra especial.

Enfoque

Essa história tem uma diferente atmosfera a cada capítulo, entretanto no geral é sobre um romance internacional. Os personagens lutarão contra o tempo: eles competirão, cena após cena, com um time de terroristas que deverá ser parado, ou nunca alcançarão seu destino primeiro. Os jogadores sentirão isso; eles raramente estarão com o controle da situação, e o estresse pode atrapalhá-los.

O enfoque do primeiro capítulo é uma desagradável destruição, com um honorável auto-sacrifício de estudantes contra as armas de fogo de capangas da Shadaloo, todas fora do padrão das rústicas armas de uma fazendo belga.

O segundo capítulo pode ser como uma apunhalada pelas costas, remanescentes de Assassinos no Orient Express, com olhares soslaios e inesperados e blackouts dramáticos quando o trem entra em túneis. Novamente, isso pode relembrar romances internacionais, com os personagens interpretando situações de vida ou morte saltando de carros conversíveis quando o trem corre muito através de montanhas com o risco de caírem ou serem jogados para fora do trem para uma horrível morte.

O terceiro capítulo pode oferecer um momento de verdade para os personagens. Ele envolve um importante ponto de retorno onde eles podem ver Jean e o Mestre Xaudo, que estão começando a suspeitar que eles viajaram através do Egito atacados pelos Punhos de Relâmpago.

O quarto capítulo pode relembrar os filmes de Indiana Jones, com um exótico mistério de uma antiga mitologia e simbologia egípcia. A Fênix pode ser megalomaníaco como você quiser – ele usa suas habilidades para por em prática seus planos de dominar o mundo. É claro, ele não é nada se comparado a M. Bison – mas isso não reduzirá o perigo que rondará os personagens.

O quinto capítulo é o clímax e pode levar a uma luta selvagem e confusa, com explosões e movimentos espetaculares de artes marciais dos personagens pelo ar, como no fim de Big Trouble in Little China ou qualquer um dos filmes de Bond.

Tema

Loucura e megalomania são dois temas de **O Guerreiro Perfeito**. Quão longe homens vão para conseguir seus objetivos? Quão absurdos podem ser seus objetivos? A sanidade de Qebesenef em tentar derrubar a Shadaloo pode ser questionável; ele quer pará-la com nada, incluindo atos casuais de violência, para aprender uma rara forma de Kung Fu. Seu mundo é injusto, e a moralidade foi sugada por ele.

Confiança é um jogo; Mestre Xaudo ensina Qebesenef porque ele confiou em seu estudante. Qebesenef, em outras mãos, quebrou a união entre Sensei (ou Sifu, no caso do Mestre Xaudo) e estudante, uma das mais sagradas confianças em artes marciais e Street Fighter. Jean inicialmente acredita nos personagens, mas começa a suspeitar deles, quando todas as suas ações são antecipadas pelos oponentes. Confiança não é muito fácil de ser conseguida no mundo de **Street Fighter**, onde a Shadaloo pode estar atrás de qualquer esquina ou qualquer sombra. As opostas qualidades confiança e paranóia vêm juntas em **O Guerreiro Perfeito**. Paranóia faz amigos virarem inimigos, mas a confiança deve iniciar o nascimento da experiência.

Usando este Livro

O Guerreiro Perfeito foi feita para ser incorporada numa crônica já existente; ela assume que os Street Fighters têm começado a fazer reputação. Se você for começar uma nova crônica, é recomendado que você comece com "Alto Risco" do livro básico de Street Fighter ou com uma história feita por você, para depois ir para O Guerreiro Perfeito.

Se os jogadores têm Street Fighters iniciantes, então seria melhor que conhecessem Jean LeMonte pessoalmente, e esse seria o porque de estarem envolvidos. Você pode diminuir as habilidades dos adversários dos personagens, ou talvez tenham outros membros do dojô do Mestre Xaudo sobrevivendo para viajar com os personagens. Se os personagens são realmente fracos, Cammy poderia aparecer, na pista de Fênix, para pegá-lo numa situação fatal, avisando a todos "vão para casa e deixem-no comigo." (Isso, é claro, incita a todos para terminarem a aventura e se salvarem.)

Em outra opção, se os jogadores estiverem usando Guerreiros Mundiais, você pode aumentar muito o número de capangas da Shadaloo e aumentar as estatísticas dos Punhos de Relâmpago, talvez tendo Vega trabalhando com eles. Entretanto, muitas partes da aventuras requerem que os personagens usem seus cérebros ao invés dos punhos, então não faça isso tão duramente.

Se os personagens querem lutar contra a Shadaloo, ou se você está saindo de uma história sobre isso antes de O Guerreiro Perfeito, você pode prenunciar eventos, fazendo com que sejam "reais" para os jogadores. Por exemplo, se você está saindo de "Alto Risco" e os personagens encontraram os arquivos "Kraken", eles podem ter encontrado nos arquivos evidências de terroristas da Shadaloo. Ele diz sobre "a Fênix", que vive em alguma parte do norte da África, e o time de Street Fighters pode ir pra lá para descobrir.

Também pode fazer com que os Street Fighters tenham encontrado os Punhos de Relâmpago em algum torneio passado e descrever como foram brutais seus oponentes – mas os personagens não lutaram com eles antes, pois é apropriado para essa história. Se os personagens tiverem amizade com o Time Corvos (ou qualquer outro time de NPCs em sua crônica), os Punhos de Relâmpago podem ter destruído o time, usando táticas sujas, com os personagens ouvindo sobre isso através de boatos.

Também pode acontecer de que casualmente seja mencionado sobre o Mestre Xaudo ou Majestic Crow Kung Fu em aventuras anteriores com referências de arremessos, somente para que eles se interessem em O Guerreiro Perfeito, sendo um grande caminho para fazer os jogadores se maravilharem com alguma coisa, envolvidos nas coisas que você diz. Depois, eles começarão a "encontrar" pistas onde você não tem deliberadamente colocado para eles, mas você não pode falar isso pra eles – você pode decidir que a pessoa sem casa que os personagens abrigaram é um feiticeiro chinês disfarçado, vigiando-os para que no futuro ele possa ter suas mentes. Se os jogadores tiverem algum interesse em algo que você não julgue importante, você pode tomar uma medida como essa.

Desse modo, tente incorporar em seus planos futuros que você tenha uma crônica em O Guerreiro Perfeito. Por exemplo, uma futura história em que a Shadaloo tenta converter o Papa na Ordem da Unidade Celestial: mencione que, se os personagens viajarem através de Roma e passarem pelo templo sombrio na rua, eles sentem algo estranho. Então, naturalmente, quando sua futura história estiver sendo jogada, o mesmo templo vai ser uma figura proeminente.

GATE:
4
SEATS: 11 · 93

ESTRONDO MORTAL

Há uma ânsia poderosa na maioria de nós a nos ver como instrumentos nas mãos dos outros e, assim, libertar-nos da responsabilidade por atos que são motivadas por nossas próprias inclinações questionáveis e impulsos. Tanto o forte e o fraco usam este álibi. O último esconde sua maldade sob a virtude da obediência. O forte, também, reivindicara absolvição, proclamando-se o instrumento escolhido de um poder maior - Deus, a história, o destino, nação ou a humanidade.

- Bruce Lee, O Tao do Jeet Kune Dô

Bruxelas, a capital do Reino da Bélgica, é uma importante cidade européia, mesmo não tendo a romântica ou dramática reputação de Paris ou Berlim. Não é onde fica o Q.G. da OTAN, mas é muito importante para a Comunidade Econômica Européia. Bruxelas é uma cidade onde comércio, viagem e tradição são todos aspectos importantes do dia-a-dia.

Bruxelas também é famosa por estar sediando o último torneio de Street Fighting dos Guerreiros Mundiais! Isso foi muito divulgado no submundo pelo planeta inteiro, e Cammy e Zangief se enfrentarão numa competição de três dias num estádio de futebol. Organizado por grandes empresários e influentes fãs de Street Fighting, o estádio foi "fechado para reparos".

Os personagens chegam lá por quaisquer razões apropriadas para o time. Estando entre Alemanha, Holanda e França, Bruxelas é o maior centro de viagens trans-européias. Se os personagens vêm da América do Norte, a maneira pela qual os personagens chegam depende de quão bom o empresário é. Se ele ou ela é bom, as chances são viajaram pela British Airways, parando no Heathrow Airport em Londres ao longo do caminho. Se o empresário não é bom, eles podem viajar ao lado de barris com escrituras dizendo "frágil" em navios para Bruxelas por Lisboa, Madri e Paris. Qualquer personagem indo pelo mar irá través de Antwerp no Mar do Norte.

Muitas pessoas que os personagens encontrarão em Bruxelas falam francês ou flamengo (um dialeto holandês). Entretanto, desde que Bruxelas seja considerada uma grande cidade internacional, eles poderão encontrar facilmente guias, camareiros ou motoristas de táxi que falem inglês.

Se os personagens têm objetivos que eles querem cumprir em Bruxelas (de histórias passadas), você pode fazer com que eles resolvam no primeiro dia do torneio – pois depois disso a história deve seguir sem pausas. Talvez os personagens cheguem um dia ou dois antes para resolverem seus problemas pessoais.

CENA UM: CONVERSA DURA

O primeiro dia do evento envolve lutas de times: o empresário dos personagens fala que terão que enfrentar os "Punhos de Relâmpago", um time que costuma lutar na Europa central e no Ocidente próximo. A primeiras horas do torneio consistem em cerimônias de abertura e preparação.

Personagens bem-sucedidos num teste de Inteligência + Arena ou Inteligência + Estilos (dificuldade 6) perceberão que os Punhos de Relâmpago são muito violentos. Eles são conhecidos por incapacitarem oponentes de tempos em tempos.

STREET FIGHTERS E IDIOMAS

Street Fighters atravessam o globo para lutarem em torneios e participarem de aventuras; eles rapidamente aprendem um pouco de vários idiomas. Uma língua pode ser uma ferramenta importante ou um maior estorvo numa história, dependendo das situações que o Narrador prefere ir. No geral, o número de línguas que o personagem conhece depende do seu conceito. Uma socialite internacional agente da Interpol provavelmente sabe pouco de várias linguagens e algumas muito bem, e um kickboxer policial de Los Angeles que aprendeu tudo nas ruas provavelmente saiba somente inglês, a talvez também espanhol.

Alternativamente, o Narrador pode requerer que os jogadores comprem pontos no Conhecimento Lingüística para seus personagens.

Entretanto, somente se tiverem um sucesso Fenomenal saberão sobre os rumores dos Punhos de Relâmpago trabalharem para a Shadaloo.

Durante as preparações e cerimônias de abertura na arena "fechada", muitos Street Fighters (incluindo os personagens) entrarão nela. Cammy e Zangief estão presentes com seus respectivos séqüitos, se o Narrador quiser introduzir alguma interação entre os Guerreiros Mundiais e os personagens. Entretenimento antes do torneio pode incluir:

• Street Fighters homens paquerando (ou sendo paquerados) Cammy.

• Ouvindo Zangief dar um longo discurso sobre a superioridade da cultura russa e mostrando uma foto dele dançando agachado com Gorbachev.

• Tradicionalistas demonstrações de habilidades de artes marciais particulares.

• Praticar golpes com outros Street Fighters (o Time Corvos de Street Fighter é uma boa escolha pra isso). Um dos Street Fighters pode informar para os personagens que uma pessoa presente para as lutas de mano a mano do dia seguinte, Jean LeMonte, pratica o difícil e poderoso Majestic Crow Kung Fu, e há rumores que estuda com o Mestre Xaudo.

• Dar autógrafos para os fãs.

Num certo ponto durante as preparações, Hercules Harrison e "Backhand" Bonnie Brow, dois membros do Punhos de Relâmpago, interceptam os personagens. Os Punhos de Relâmpago são descritos com mais detalhes no capítulo seguinte.

Hercules, como seu nome sugere, é um grande e musculoso homem. Ele não fala nada direcionado aos personagens, mas quer intimidá-los. Bonnie, a outra lutadora, fala com eles: "Então vocês são o (nome do time). Bem-vindos ao torneio; mas serão forçados a voltarem pra casa agora, vocês vão perder de qualquer maneira. Nós nunca perdemos uma luta, não serão vocês que mudarão isso." Eles então descreverão os personagens com muitos detalhes dizendo quem os Punhos de Relâmpago irão pegar. Qualquer personagem musculoso será "destruído" por Hercules, e os pequenos e rápidos serão "amassados como gravetos" quando Sanjo os pegar. E o outro personagem será "chocado até morrer" por Mustafa. Bonnie é uma mulher-macho que gosta de causar dor, e o Narrador pode fazer com que ela tente amedrontá-los com seu sadismo falando qual será o destino deles.

O objetivo de Bonnie é intimidar os personagens para que eles percam: o Narrador quer, entretanto, que eles vejam como são sujos os Punhos de Relâmpago. Eles devem se sentir incomodados e terem vontade de derrotar esses idiotas durante o torneio.

Quando Bonnie sentir que intimidou os personagens o suficiente ou se sentir frustrada com a sua incapacidade de fazê-lo, ela sai e diz, "Vejo os perdedores no ringue – mas somente por poucos segundos!". Ela gesticula para Hercules e os dois se vão. Bonnie gargalha cruelmente e Hercules dá um olhar sombrio.

Entretanto, somente se tiverem um sucesso Fenomenal saberão sobre os rumores dos Punhos de Relâmpago trabalharem para a Shadaloo.

Durante as preparações e cerimônias de abertura na arena "fechada", muitos Street Fighters (incluindo os personagens) entrarão nela. Cammy e Zangief estão presentes com seus respectivos séqüitos, se o Narrador quiser introduzir alguma interação entre os Guerreiros Mundiais e os personagens. Entretenimento antes do torneio pode incluir:

• Street Fighters homens paquerando (ou sendo paquerados) Cammy.

• Ouvindo Zangief dar um longo discurso sobre a superioridade da cultura russa e mostrando uma foto dele dançando agachado com Gorbachev.

• Tradicionalistas demonstrações de habilidades de artes marciais particulares.

• Praticar golpes com outros Street Fighters (o Time Corvos de Street Fighter é uma boa escolha pra isso). Um dos Street Fighters pode informar para os personagens que uma pessoa presente para as lutas de mano a mano do dia seguinte, Jean LeMonte, pratica o difícil e poderoso Majestic Crow Kung Fu, e há rumores que estuda com o Mestre Xaudo.

• Dar autógrafos para os fãs.

Num certo ponto durante as preparações, Hercules Harrison e "Backhand" Bonnie Brow, dois membros do Punhos de Relâmpago, interceptam os personagens. Os Punhos de Relâmpago são descritos com mais detalhes no capítulo seguinte.

Hercules, como seu nome sugere, é um grande e musculoso homem. Ele não fala nada direcionado aos personagens, mas quer intimidá-los. Bonnie, a outra lutadora, fala com eles: "Então vocês são o (nome do time). Bem-vindos ao torneio; mas serão forçados a voltarem pra casa agora, vocês vão perder de qualquer maneira. Nós nunca perdemos uma luta,

não serão vocês que mudarão isso." Eles então descreverão os personagens com muitos detalhes dizendo quem os Punhos de Relâmpago irão pegar. Qualquer personagem musculoso será "destruído" por Hercules, e os pequenos e rápidos serão "amassados como gravetos" quando Sanjo os pegar. E o outro personagem será "chocado até morrer" por Mustafa. Bonnie é uma mulher-macho que gosta de causar dor, e o Narrador pode fazer com que ela tente amedrontá-los com seu sadismo falando qual será o destino deles.

O objetivo de Bonnie é intimidar os personagens para que eles percam: o Narrador quer, entretanto, que eles vejam como são sujos os Punhos de Relâmpago. Eles devem se sentir incomodados e terem vontade de derrotar esses idiotas durante o torneio.

Quando Bonnie sentir que intimidou os personagens o suficiente ou se sentir frustrada com a sua incapacidade de fazê-lo, ela sai e diz, "Vejo os perdedores no ringue – mas somente por poucos segundos!". Ela gesticula para Hercules e os dois se vão. Bonnie gargalha cruelmente e Hercules dá um olhar sombrio.

CENA DOIS: UM PEDIDO DE AJUDA

Após Bonnie e Hercules saírem, mas duas horas antes da luta dos personagens eles são interceptados por um jovem homem vestindo uma roupa tradicional, um uniforme preto de Kung Fu com detalhes dourados. Ele olha preocupado, como se algo o afligisse e o colocasse pra baixo. Numa voz com acentuado sotaque francês, ele fala "Ah, vocês são os (nome do time), não são? Eu ouvi sobre vocês em (local onde em histórias passadas os personagens ganharam certa fama). Meu nome é Jean LeMonte, e eu sou estudante do Mestre Xaudo. Meu mestre está em grande perigo, e eu preciso da ajuda de guerreiros honrados! Vocês podem vir comigo?". Se perguntados sobre pra onde irão, Jean diz "Meu mestre está na fazenda da minha família, não muito longe da cidade. Por favor apressem-se, temos pouco tempo!".

Um teste bem-sucedido de Inteligência + Arena ou Inteligência + Estilos (dificuldade 6, ou dificuldade 5 para praticantes de Kung Fu) revela que o personagem conhecido como Mestre Xaudo é famoso de torneios no passado, que é o último mestre conhecido do Majestic Crow Kung Fu e que se reclusou e que só treina um time de estudantes por década.

Se nenhum dos personagens é forte e nobre como individual, eles provavelmente precisarão de mais incitação. É improvável que eles possam deixar tudo justamente para correr e acudir alguém mais forte. Oportunistas no grupo se sentirão atraídos pela idéia de encontrarem com o famoso Mestre Xaudo – particularmente por causa do seu conhecimento sobre uma rara arte marcial – mas você deve tentar seu melhor para que ajam de acordo com sua Honra e Glória.

Se os personagens aceitarem ir, Jean agradece profundamente e os leva para fora onde entram numa pequena caminhonete; siga para a cena três. Se eles negarem, Jean olha muito desapontado e tenta fazê-los reconsiderarem. Se eles ainda recusarem, ele diz "Adeus, então" e se encaminha para a saída: todos os personagens perdem dois pontos temporários de Honra e Glória. Então, alguém o vê saindo o vê sendo agarrado por alguns homens e sendo levado.

Se forem salvar Jean, eles verão um carro preto com cinco capangas da Shadaloo (use os Gângsteres descritos em Street Fighter). Três deles levam Jean para o carro, enquanto os outros dois já estão lá dentro (um é o motorista e o outro está no banco de trás). Salvar Jean e partir com ele para a fazenda faz com que os personagens recuperem seus pontos de Honra e Glória.

Se os personagens ficarem assistindo Jean desaparecer, eles perdem mais dois pontos de Honra. Vinte minutos antes da luta, os Punhos de Relâmpago desaparecem, perdendo para os personagens de W.O. Uma rápida consulta com os empresários do torneio revelará para eles o endereço de Jean LeMonte e eles poderão tentar salvá-lo dos capangas.

Se os personagens não forem ainda assim, a história terá

acabado, os personagens terão ganhado uma fácil "vitória" e um ponto de experiência, mas perderão Glória e Honra.

CENA TRÊS: MASSACRE!

Se os personagens acompanharam Jean ou salvaram-no das mãos dos seqüestradores, ele rapidamente dirige através da estrada. A viagem dura 45 minutos, e durante esse tempo Jean explica para os personagens sobre a história do Mestre Xaudo. Ele conta que no torneio ele viu "Backhand" Bonnie Brow falando ao telefone, dando ordens para "capturarem o velho homem e levá-lo para a Fênix". Ela também mencionou que os Punhos de Relâmpago poderiam "adicionar logo ao Rising Storm Crow" ao seu repertório. Jean acreditou que falassem do Mestre Xaudo, e imediatamente temeu pela segurança de seu mestre desde que os rumores sobre os Punhos de Relâmpago trabalhavam para a Shadaloo surgiram. Ele telefonou para proteger o dojô, então partiu para encontrar lutadores capazes e honrados. Ele decidiu escolher os personagens ele ouviu sobre suas façanhas anteriormente.

Se os Street Fighters perguntarem porque ele não foi atrás de Cammy ou Zangief, ele diz que tentou, mas que os Guerreiros Mundiais já estavam fora da arena (Cammy recebeu uma pista sobre agentes da Fênix na área e foi investigar – ela é muito mais que uma pequenina irritada quando ela demorou pra encontrar os bandidos porque perdeu tempo na arena. Zangief participou das cerimônias de abertura e depois se retirou, indo para o seu quarto de hotel.).

A fazenda / dojô é propriedade da família de Jean, suas colheitas primárias são de trigo e cevada, e eles têm um extensivo rebanho de gado. Todos os lavradores são estudantes do Mestre Xaudo. De fato, somente as pessoas da fazenda não são praticantes de Kung Fu entre os parentes de Jean, que lutou muito para se tornar forte e uma jovem pessoa digna de confiança o suficiente para ter a honra de ser um aluno do Mestre Xaudo.

Quando os personagens chegarem, entretanto, os homens da Shadaloo já terão chegado e feito um pequeno trabalho no lugar: nem mesmo os melhores artistas marciais podem contra armas de assalto. Na entrada há um longo sedan negro com três estudantes mortos ao redor, seus corpos feridos pelos tiros de armas de fogo. Conforme os personagens forem entrando, eles poderão ver cinco gângsteres na frente da casa, atirando em mais três estudantes.

O líder dos capangas, um gângster local com o nome Alphonse Corbin, está rindo e atirando num grande francês caído com os tiros de sua Uzi: "Ha, ha, quero ver se seu Kung Fu os protege de coisas assim!". Os três estudantes que sobraram podem ser vistos antes pelos olhos dos Street Fighters, antes que eles possam descer da caminhonete (ou, se eles já chegaram na casa ou chegaram de alguma outra maneira, antes que eles se aproximem o suficiente para prevenirem). Jean grita: "NÃO! Seu –" e parte gritando um longo palavrão francês.

Esses caras amam seu trabalho; eles receberam ordens para capturarem o Mestre Xaudo vivo, mas para que ninguém mais sobrevivesse. Se necessário, eles atirarão contra a casa. Assim sendo, eles não terão remorso de destruir um lugar tão bonito. Se um personagem salta no topo da caminhonete para fazer alguma ameaça ou desviar de algum ataque, por exemplo, os gângsteres abrem fogo na caminhonete esperando explodir seu tanque de combustível, pegando o Street Fighter com isso.

Os gângsteres estão armados com uzis, e eles atiram em rajadas de três tiros. As armas têm Velocidade 3 a Dano 5, mas são dois testes de dano. Faça com que os personagens achem perigoso entrarem na linha de fogo! Os Street Fighters devem pegar esses caras, mas eles devem usar a inteligência, ou acabarão como os estudantes do dojô. Se um Street Fighter ficar entre dois capangas, por exemplo, eles terão que acertá-los primeiro com suas pistolas ou acertarão seus compatriotas, fazendo-os consideravelmente menos perigosos.

Durante a luta, o Narrador pode fazer com que Jean use o Rising Storm Crow em algum dos capangas. Isso é um espetacular chute voador combinado com um arremesso no estilo do Suplex, e quando Jean o executa, o capanga é arremessado quase 5 metros através do ar, para se chocar com a lataria do sedan negro ou qualquer outro objeto.

CENA QUATRO: APÓS A LUTA

Se os personagens acabaram com os capangas, Jean imediatamente começa a olhar para os sobreviventes. Ele encontra seus pais, Henri e Christina LeMonte, que dizem que Mestre Xaudo fugiu quando recebeu a chamada de Jean, anteriormente. Os estudantes se ofereceram para ficar lá e encobrir sua fuga, mas eles não imaginavam que os capangas estariam armados. O Mestre Xaudo foi para um dojô em Roma de Lester Bertani, um estudante. Jean conhece a escola, tendo estado lá, e fala para os personagens que ele quer partir pra lá imediatamente.

Mas primeiro, eles terão que ocultar os corpos dos capangas e dos estudantes mortos. Se os personagens tentarem interrogar os capangas, eles os encontrarão agressivos até que sejam convencidos (eles são capangas, mas não são muito corajosos). Somente Corbin sabe alguma coisa, e ele diz que foi interceptado por uma mulher americana que pagou $ 1.000,00 em francos belgas. Ele foi pegar o Mestre Xaudo para ela e levar no estádio de futebol, onde ela pagaria pra ele mais $ 10.000,00.

Se algum dos personagens tiver contatos com a Interpol ou outra agência do governo, agora seria uma boa hora pra chamá-la para levar os capangas e arranjar um digno funeral para os estudantes. Se nenhum dos personagens tiver algum contato, entretanto, Jean chama um agente da Interpol chamado Leland, por um número deixado com seus pais pelo Mestre Xaudo. Os pais de Jean ficam atrás para explicar tudo para Leland quando ele chegar e for levar os estudantes, mas Jean fala que ele deve ir agora, para ajudar o Mestre Xaudo contra os violentos e brutais terroristas que chegarão depois dele.

PORQUÊ NÃO IR À POLÍCIA?

Tiras fazem coisas melhores do que serem mortos.
- Wang Chi, Big Trouble in Little China

Em algum ponto, uma dos seus jogadores pode decidir que é a hora da polícia ser envolvida. No entanto, podem existir muitas boas razões para evitar isso, e o Narrador deve encorajar os jogadores a interpretarem.

Primeiramente, em muitos países, Street Fighting é um esporte do submundo, ilegal e visto por muitas agências da lei como associado com o crime organizado (mesmo quando não é). Desse modo, isso tende a atrair uma péssima reputação. Então os personagens não podem dizer "Bem, olhe, eu fui num torneio de Street Fighting, quando esses caras com suas armas...", etc. Agentes da lei podem e devem se envolver com torneios de Street Fighting, quando esses pectadores ou participantes (assim como Cammy); entretanto, isso fica ruim em seus arquivos, eles não vão admitir envolvimento oficial e podem acabar tendo que prender Street Fighters, ou pelo menos detê-los por um tempo.

Em segundo lugar, a Shadaloo tem agentes trabalhando em muitas (se não forem todas) agências da lei, e a polícia pode terminar fazendo mais mal do que bem! Isso é uma boa razão para ser paranóico. Se o personagem diz "Nós podemos chamar a polícia.", Jean responderá com "Não, eu não confio na polícia – a Shadaloo pode ter agentes com eles.", esperando iniciar uma discussão nesse tópico.

E em terceiro lugar, isso não é coisa que Street Fighters devem fazer: eles são guerreiros! Correr para pedir ajuda diminuiria sua Glória. Isso não é dizer que eles não podem ter aliados na sua luta contra o mal, mas eles não podem deixar suas lutas para outros: policiais e outros para dizerem: "Tudo certo, vão para casa, é conosco a partir daqui."

MAS E MEU APOIO GOVERNAMENTAL?

Em outra situação, se um ou mais Street Fighters têm contatos com agências da lei (como a Interpol), é perfeitamente aceitável que eles os usem. Se Cammy está atrás de alguém, por exemplo, ela pode falar com a Agência Especial Britânica e pedir alguns equipamentos e talvez uma ponte aérea. Se os personagens têm contatos, eles podem fazer isso também. Quando eles quiserem tentar chamar ajuda, o Narrador deve determinar o que a agência pode providenciar:

- Informação e suporte logístico: "Todas as informações mostram a evidência da atividade da Shadaloo em Bangkok. Você tem uma passagem de primeira classe no vôo das 8:30 partindo de Karachi. Boa sorte."
- Equipamentos: podem ser brinquedos engenhosos que os personagens usarão durante a história: "Essa chave com corrente magnética ornamentada tem uma câmara de ácido. Coloque na porta da caixa-forte e puxe a corrente para fora; isso irá abrir a câmara e o ácido irá comer através do ornamento e abrir um buraco na porta." Faça com que os jogadores tenham somente um ou dois desses por história para que não comecem a depender das bugigangas pra tudo quem pensarem fazer, e evite que sua crônica se degenere em "As Aventuras dos Street Fighters Superespiões".
- Ocasionalmente (uma ou duas vezes na crônica), algum potencial: "Para destruir a fortaleza da Shadaloo nos Alpes suíços, eu preciso de no mínimo 15 soldados." "Nós podemos providenciar 10. Você e seus amigos Street Fighters terão que ser o resto!". É claro, esses soldados são fortes e corajosos, mas não são tão bons como os Street Fighters. Os personagens deverão ter que tomar todas as decisões táticas e sofrer os maiores riscos. Tropas do governo podem ajudar os personagens somente em fortalezas ou coisas do tipo, geralmente para atacar as forças de grandes vilões (como os soldados vêm em Operação Dragão, pois o Bruce Lee não tem que deter a ilha inteira sozinho).

Entretanto, você não deve terminar toda aventura desse jeito, ou os personagens irão esperar que O Guerreiro Perfeito tenha um final opcional, mas isso deve ser usado numa crônica em que já se passou bastante tempo. Se você for usar essa opção aqui, então evite fazer isso nas próximas duas ou três histórias da sua crônica. Note que na maior parte do tempo, os governantes requerem várias ações ilegais antes que possam agir, e na maioria das vezes não podem (a Interpol, por exemplo, é atrapalhada por leis internacionais para invadir Mriganka).

- Uma carona segura: "Um helicóptero estará esperando no telhado do prédio do Banco Internacional no centro da cidade. Ele vai partir a meia-noite, com ou sem você, então esteja lá!"

Lembre-se que tudo tem um preço. Quanto mais os personagens pedirem por ajuda de seu apoio do governo, mais será estimado que pagarão o favor de volta. "Claro, mandarei o helicóptero – mandarei até mesmo algumas tropas. Mas quando acabarem com isso, eu tenho essa pequena complicação no Peru que precisa ser remediada... já ouviu falar em Caminho da Luz? As passagens de avião para Lima irão como parte do pacote."

JAMES DALY · HANK CHRLSON · 1995

PRÓXIMA VEZ, VÁ DE TREM

Ela acordou de súbito; sem saber quanto tempo havia passado. Olhando seu relógio, notou que ele tinha parado. Um sentimento de intensa inquietação lhe preenchia e crescia forte momento a momento. Ela levantou-se, colocou seu roupão sobre os ombros e caminhou pelo corredor. O trem inteiro parecia envolto em sonolência. Katherine abaixou a janela e sentou por alguns minutos, bebendo no ar da fria noite e tentando em vão acalmar seus medos inquietos.

- Agatha Christie, O Mistério do Trem Azul

Os personagens podem querer retornar para o torneio, e com isso Jean agradece a eles pela ajuda. Faça com que ele aparente, entretanto, inconfortável por viajar sozinho para Roma. Se os personagens se oferecem para ir com Jean, ganha dois pontos temporários de Honra quem tiver feito a oferta, e um ponto os que concordarem. Jean agradece a eles, obviamente aliviado por ter companhia para a perigosa viagem, e paga o transporte de todos, caso não possam. Ele planeja fazer os preparativos enquanto os personagens lutam com os Punhos de Relâmpago, e fala para os personagens socarem mais Honra na cabeça dos seus oponentes.

De qualquer forma, quando os personagens chegam na arena, seu empresário vem correndo até a caminhonete. "Onde diabos vocês estiveram até agora?", ele diz. "Os Punhos de Relâmpago desistiram 10 minutos atrás! Vocês venceram por W.O.!". Ele explica que os Punhos de Relâmpago não explicaram sua repentina desistência, mas Jean logo fala: "Eles foram para Roma para terminarem o trabalho que os capangas começaram! Mon Dieu, eu tenho que ir – agora!". Se os personagens não tiverem expressado interesse em irem pra Roma, Jean deixa claro que sua companhia é muito bem vinda. Se ainda assim quiserem continuar no torneio, pode impressioná-los dizendo que conseguirão muito mais Honra e Glória indo com ele para Roma, e é uma boa chance de conhecerem o mestre de uma rara forma de Kung Fu.

A única coisa que pode levá-los rapidamente de Bruxelas para Roma é o Transcontinental Railway, uma linha privada de trem. Ele viaja pelo sudoeste na Alemanha, então segue uma rota meticulosa pelos Alpes através da Suíça e Itália, viajando através da costa oeste italiana até parar em Roma: a viagem dura cerca de 30 horas. Com um avião pode ser mais rápido, mas simplesmente não leva a Roma, ou só há vôos conectados nas próximas 30 horas. Não importa como os personagens tentarão, eles não encontrarão passagens pros vôos; estão todos lotados trazendo ou levando pessoas ao torneio Street Fighter!

O empresário dos personagens provavelmente estará aborrecido com os personagens por estarem partindo para qualquer cruzada idiota. Entretanto, ele já está acostumado com isso e irá arrumar para eles a hospedagem que precisarem, duas pessoas por quarto.

CENA CINCO: ME DESCULPE GAROTO, ISSO É UM ESPIÃO DA SHADALOO?

Como os personagens estão bem confortáveis, se espera que aproveitem muito do que for oferecido no Transcontinental, e um personagem possivelmente pode ver, através da janela aberta, os Punhos de Relâmpago no outro vagão. Mesmo se vestindo diferente do que no torneio, eles ainda lembram desonrados que quebram rótulas numa viela escondida. Entretanto, como eles, Fixer olha os personagens e aponta para Bonnie, que dá mais ordens. Os Punhos de Relâmpago imediatamente saem e vão para seus quartos.

O que os personagens fizerem aqui e as reações dos Punhos de Relâmpago determinarão o curso das próximas 30 horas. Veja o itinerário do trem para maiores detalhes.

Fênix ordenou que os Punhos de Relâmpago fossem pra Roma, para descobrirem pra onde o Mestre Xaudo foi. Ele pagou alguns capangas para pegarem o trem em Luxemburgo, então os personagens terão os Punhos de Relâmpago sozinhos por cinco horas.

Durante esse tempo, os Punhos de Relâmpago ficam em seus quartos e não falam com ninguém de boa vontade; é claro, se os personagens falarem com eles, eles irão lutar. Bonnie quer esperar até que cheguem em Luxemburgo antes de fazer alguma ação violenta contra os personagens. No entanto, ela envia Mustafa para acabar com eles – quando os personagens forem jantar, a comida estará envenenada!

Venenos são coisas difíceis do Narrador simular ao longo do jogo; muitos venenos não são prontamente detectados antes de serem digeridos, e não são curados depois. O único jeito dos personagens não serem envenenados é não comendo nada. Se algum deles quiser inspecionar a comida antes de

O TRANSCONTINENTAL RAILWAY

Como os trens do mundo real que seguem rotas, o Transcontinental Railway segue uma ficcional. As informações a seguir são para criar a atmosfera a bordo.

O Transcontinental, como é geralmente chamado, foi construído durante o auge da era Vitoriana por um magnata americano e investidor na Bélgica que supostamente queria ir para Roma em ocasionais festas noturnas sem ter que ter uma hora específica para viajar (O rumor muito popular é que ele tinha uma dançarina italiana muito bonita que depois atirou nele, mas isso é uma outra história.).

A despesas são enormes: no topo dos custos usuais estabelecidos para viagens de trem, com uma dificuldade adicional para manter uma rota através dos Alpes, bem como transações políticas turbulentas durante a viagem. Em ordem para tornar o Transcontinental lucrativo, o magnata decidiu torná-lo muito elegante. É muito difícil que pessoas da classe média consigam viajam com os esnobes da classe alta que pensam que "somente os muito sortudos" podem ficar a bordo, com ênfase na bela visão dos Alpes e o elegante serviço que recebem. Por cinco anos, o Transcontinental não foi rentável, mas foi uma das linhas mais bem sucedidas da Europa. Todo mundo que foi um passageiro do Transcontinental – ou procurado para ser um passageiro – foi considerado único e se tornou popular.

O declínio e o fim da era Vitoriana, seguido por períodos políticos turbulentos no século XX, entretanto, forjou a destruição do Transcontinental. A Guerras Mundiais foram muito devastadoras até; durante ambas as guerras, as estradas de ferro belgas e alemãs foram destruídas pelas máquinas de guerra alemãs e repetidos bombardeios por movimentos de resistência. Esse não foi um período de prosperidade econômica seguido pela Segunda Guerra Mundial e enfim depois o Transcontinental começou a voltar a brilhar.

Nos dias de hoje, o Transcontinental já tem de volta sua glória e fama popular sobre transportar através do meio da Europa. Os vagões são largos e luxuosos, com uma esquisita decoração, e o serviço é excelente. Ele tem três chefes de culinária que preparam o café da manhã, almoço ou jantar de acordo com o horário. Nos vagões públicos, música – desde clássica até jazz dos anos 30 e 40 – tocam para todos ouvirem, mas alguns não são distraídos (Normal do lugar: tocar muito Mozart ou Glenn Miller no fundo durante essa cena). O Transcontinental também tem inumeráveis conveniências, como telefones a bordo e serviço de cabo, televisões via satélite e uma pequena biblioteca de livros, CDs e fitas de áudio e vídeo.

Qualquer coisa pode trazer a impressão do charme e elegância do Velho Mundo. O Transcontinental não deixa de mostrar classe, bom gosto e estilo – ele é isso.

ITINERÁRIO DO TRANSCONTINENTAL

15:45 (Horário de Bruxelas): O Transcontinental sai da estação na Rue de Brabant.

20:45: O trem para por 45 minutos em Luxemburgo, então parte e entrar na Alemanha.

Aproximadamente 1:15: O Transcontinental começa a cruzar os Alpes.

2:00: O trem para na Suíça por 45 minutos para uma inspeção. A polícia suíça é atirada e irritada, então os personagens têm que cooperar.

6:15: O trem para ma Itália para 45 minutos de inspeção. Esses inspetores são muito amigáveis.

Aproximadamente 7:00: O trem começa a sair dos Alpes no norte da Itália.

9:15: O Transcontinental para em Milão por 45 minutos.

11:45: O trem faz uma parada de três horas em Genoa para turismo e almoço.

21:45: O trem chega em Roma, numa grande estação próxima ao Monte Garibaldi.

comer, um teste de Raciocínio + Prontidão pode mostrar que a comida cheira estranha, mas a idéia de o Transcontinental Railway estar servindo comida estragada é absurda. O Narrador pode fazer esse teste escondido, e avisar aos personagens que passarem nele.

Agora, o Narrador tem basicamente duas opções: a primeira é fazer os personagens descobrirem o veneno da maneira difícil. Por exemplo, o garçom que eles chamaram no bar furtivamente deu uma mordida no caminho; e depois de um tempo que ele chega na mesa, ele tomba. Ou, para efeitos mais dramáticos, um personagem do Narrador membro do grupo (Jean LeMonte ou um membro do time usado pelo Narrador) pode começar a comer primeiro e sentir os efeitos do veneno, podendo avisar os outros personagens.

A segunda opção é fazer com que os personagens ingiram o veneno, mas que tenha um antídoto disponível – com alguém que não queira entregá-lo, como os Punhos de Relâmpago. Mustafa tem, de fato, uma pequena quantidade do antídoto com ele – para o caso de se cortar acidentalmente com sua faca. O veneno que ele usou é a Lótus Carmesim, que inicia o efeito imediatamente, mas requer várias horas para matar.

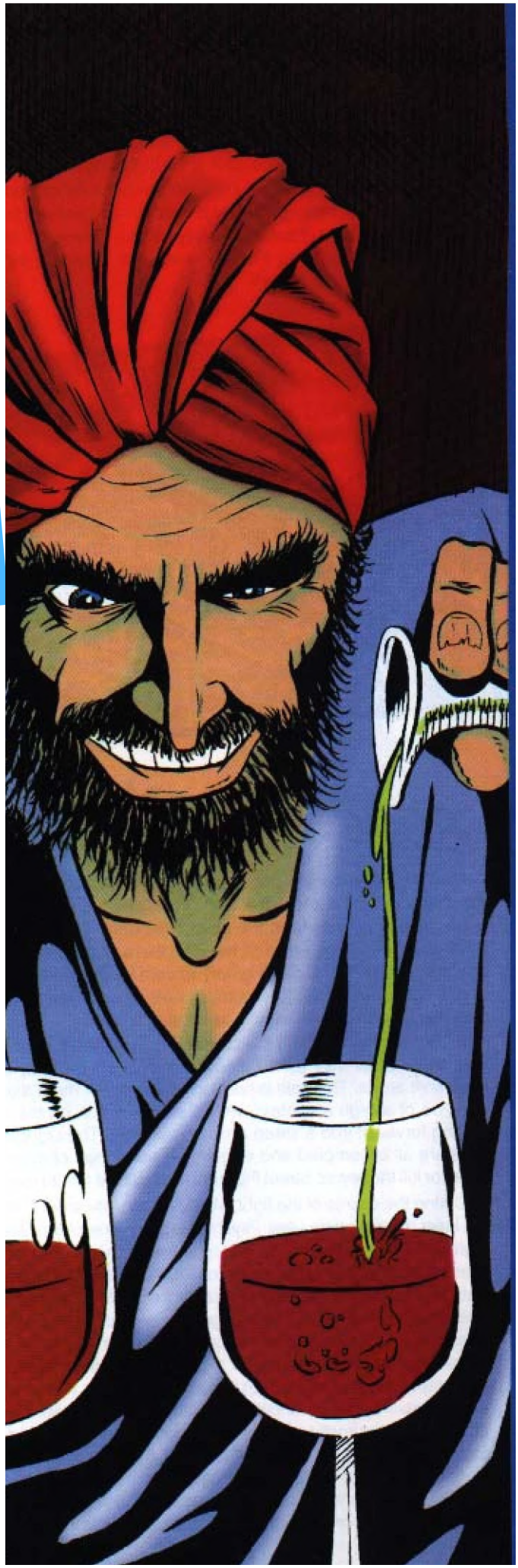
Quando (ou se) os personagens estiverem envenenados, eles poderão lutar com os Punhos de Relâmpago por causa disso. Bonnie, gargalhando com prazer, informa para eles que ela irá dar o antídoto – ou, mais especificamente, ela o jogará para os personagens do trem se ela partir de Luxemburgo sem eles.

Se os personagens concordarem com isso, ela certamente jogará pra eles o antídoto, mas eles estarão na estação de Luxemburgo – ela não se importa em envenená-los, ela prefere que os Punhos de Relâmpago os humilhem no ringue numa futura ocasião. Os personagens podem tentar conseguir alguns veículos para pegarem o trem e saltarem sobre ele alguns minutos depois. Saltar sobre algo em movimento requer o gasto de 1 Força de Vontade e um teste bem sucedido de Destreza + Esportes. A falha faz com que o personagem agarre o trem e fique pendurado pelas suas mãos, requerendo um teste de Força e mais 1 Força de Vontade para que consiga subir. Uma falha crítica faz com que o personagem caia do trem em movimento, tomando oito dados de dano e tendo que tentar novamente.

Se não concordarem, entretanto, os personagens podem tentar tirar o antídoto dos Punhos de Relâmpago. Se eles olharem hostis, Bonnie diz "É muito difícil lutar aqui e tem pessoas ao redor. Vamos lá pra fora, vocês vêm?". Ela está se referindo à principal plataforma vazia, próxima ao final do trem.

A LÓTUS CARMESIM

Esse veneno foi desenvolvido como parte de um arsenal de armas para a Shadaloo e é usado por bandidos e assassinos. Ele tem um efeito imediato e causa calor e uma dor de cabeça; qualquer um que ingeri-lo sofre um ponto de dano agravado imediatamente e perde temporariamente um ponto em seu Atributo Físico mais alto. Uma hora depois do consumo do veneno, mais um ponto de dano agravado é causado e o personagem perde mais um ponto de seu atual Atributo Físico mais alto. Isso continua a cada hora até que o antídoto seja tomado. Quando todos os Atributos Físicos do personagem são reduzidos a zero, ele entra em coma; e quando toda a sua Saúde é perdida pelo veneno, ele morre. Ao tomar o antídoto, imediatamente param os danos e um ponto de Saúde e dos Atributos Físicos são restaurados; e depois de uma hora todos os Atributos Físicos são restaurados e mais um ponto de Saúde. E a cada hora mais um ponto de Saúde é restaurado. Personagens com Regeneration podem neutralizar o veneno eu seus corpos se forem bem sucedidos num teste de Percepção + Foco e gastando 1 ponto de Chi; personagens com Chi Kun Healing podem fazer o mesmo, e neutralizar o veneno em outros também.



Se os personagens aceitarem, vá para a Cena 6. Se não, eles podem tentar lutar nesse lugar, com um teto de 2,5 metros, não possibilitando o uso de movimentos acrobáticos.

Se eles começarem aqui, o condutor do trem chama os seguranças, que chegam e interrompem a luta. Eles não são lutadores treinados, mas pegarão todos acabando com a luta. Mas se os personagens atacam os guardas, a tripulação do trem e os empregados vão considerar eles seqüestradores e chamarão a polícia pelo rádio para uma assistência na próxima parada.

Se os personagens descobrirem sobre o veneno antes de ingeri-lo, eles não enfrentarão os Punhos de Relâmpago até Luxemburgo. Lá, um Revenant chamado Castor Mitaxis e três gângsteres (Paul Schwartzman, Rudolph Herzog e Eric Curtis) subirão a bordo, com ordens para fazerem o que os Punhos de Relâmpago mandarem. Antes de subirem, entretanto, sua primeira ordem é se passarem por trabalhadores da linha de ferro e colocar um pequeno explosivo de plástico poderoso no botão da máquina.

Se os personagens não saírem do trem, os Punhos de Relâmpago esperarão até cerca de 1:30 da manhã (quando o trem estiver subindo os Alpes). Eles então ordenam aos gângsteres e Castor Mitaxis que quebrem as portas e despachem os Street Fighters com armas lasers experimentais cedidas por Fênix.

Mitaxis usa o Psychic Rage em um dos sobreviventes do ataques de laser para fazê-lo atacar seus companheiros, e então ele e os gângsteres fogem para os quartos dos Punhos de Relâmpago.

Nesse ponto, os personagens terão muito mais que uma pequena richa com os Punhos de Relâmpago, provavelmente querendo vingança (se não, você terá jogadores muito pacientes). Se eles desafiam os Punhos de Relâmpago para acabarem com eles, Bonnie sugere o Vagão N.º 15.

LASER EXPERIMENTAL "LIGHTKNIFE"

Parece uma luz de lanterna sobre um cabo de uma pistola. Essa arma é praticamente silenciosa: quando se atira ela faz um baixo som eletrônico que parece mais com um flash de câmera recarregando. Ela é muito dolorosa e emite um raio cortante que queima causando cinco dados de dano agravado.

E dura por até seis turnos, como um Apresamento Sustentado (o atirador apenas mantém o gatilho apertado e mantém a mira). Após seis turnos de fogo a bateria no laser acaba.

O atacante não é obrigado a atirar os seis turnos consecutivamente, no entanto colocar algo na frente do laser impedirá que o alvo receba o dano até que a atiradora saia da frente do objeto, a bateria acabe ou o laser queime através do objeto (O que acontecer primeiro).

Lightknife: Velocidade: +2, Dano: 5 (agravado)

CENA SEIS: VAGÃO N. 15

O primeiro mapa duplo mostra o Vagão N.º 15. Quando os personagens forem pra lá, estará escuro, sendo as únicas luzes as estrelas e pequenas luzes de outros vagões. Qualquer pequeno deslize pode ser fatal, pois não há proteção para não caírem do vagão. O vagão está vazio, exceto por alguns barris no chão (use as regras para Obstáculos na Arena).

Cortante, um frio vento atinge os cabelos e faces dos personagens, trazendo neve para a arena provisória. O trem está correndo a 45 milhas por hora (70 km/h) ou mais ao longo do lado da montanha, com uma leve inclinação para a esquerda (olhando para frente) e um declive na direita. Os Punhos de Relâmpago estão ansiosos e esperando por uma chance de matar os heróicos Street Fighters. Isso será uma severa batalha!

Durante o curso da batalha, Mitaxis (se ele ficou por perto depois do ataque de laser) novamente usa o Psychic Rage num dos Street Fighters. Os gângsteres, por outro lado, assistem sem interferir; suas pistolas fariam muito barulho. Os Punhos de Relâmpago, trapaceiros, usam técnicas sujas. Eles não consideram jogar alguém para fora do trem somente uma forma de prevenir futuros problemas – eles acham divertido! Sanjo ou Hercules arremessarão um ou mais Street Fighters pra fora do trem: o jogador pode rolar Destreza + Esportes (dificuldade 5) para agarrar o corrimão. Para um personagem se jogar de volta sem cair dos corrimões ele deve obter seis sucessos numa ação resistida de Força + Esportes. Por outro lado, se Mitaxis ou um dos Punhos de Relâmpago caírem, eles terão uma terrível morte, numa longa queda, com um alto grito que diminuirá até acabar em silêncio. Se algum dos personagens cair do lado, serão rolados 10 dados de dano, com o personagem perdendo um mínimo de três pontos de Saúde. Quando a batalha estiver resolvida, continue jogando com o time "perdido" e desprotegido nos Alpes até sua chegada em Roma. Um helicóptero de observação climática pode pegá-los em alguma parte da história – mas faça com que eles se esforcem para isso. Se eles perguntarem se podem pedir emprestado ou alugar o helicóptero, os cientistas se mostrarão desagradados, pois é o seu principal modo de transporte; os Street Fighters terão que ser mais pechincheiros. Se eles estiverem inclinados

para o furto, eles terão que destruir uma corrente de 2,5 metros revestida de arame farpado e guardada por Kierkegaard, um grande cachorro que não gosta de intrusos.

E A PARTIR DAQUI?

Se os personagens foram derrotados na batalha, os Punhos de Relâmpago os amarram e prendem todos em barris em um dos vagões, deixando eles aí até que os Punhos de Relâmpago estejam bem longe do trem. Se, de outra forma, os personagens começarem a se mover pelo chão com ele, os Punhos de Relâmpago se virar e correm. Bonnie (ou Fixer, se ela não estiver consciente) fala para os gângsteres "Plano de holocausto!". Os Punhos de Relâmpago tentam reunir-se, acordando os camaradas inconscientes e subindo para o topo do trem, indo para a parte de trás, e saltam num banco de neve, enquanto os gângsteres desaparecem dentro do trem, indo para o vagão da frente empunhando um controle remoto com uma "mudança de homem morto".

Se confrontados pelos Street Fighters, os Punhos de Relâmpago ou os gângsteres falam pra eles voltarem: tem explosivos escondidos na casa das máquinas ("Ahá, Street Fighters! É melhor que não façam nada! Esse trem está sabotado, vejam, e se eu apertar esse botão, todos nós morremos! Haa, ha, ha, haaa!!!"). Se os jogadores insistirem em tentar derrotá-los, eles irão ativar a bomba. Eles são terroristas, e apesar de tudo, eles amam seus empregos. Se a bomba explodir, a cabine frontal explode numa espetacular visão pirotécnica – matando os condutores instantaneamente – e o trem cai no abismo depois, com passageiros e tudo. Isso certamente é uma situação para pessoas bem heróicas, e deve ser evitado.

Se os Street Fighters não intervierem, os Punhos de Relâmpago chamarão por rádio um helicóptero de uma base secreta da Shadaloo nos Alpes, para levá-los para Roma. Os gângsteres esperam num vagão à frente, com o dedo no botão, até que o trem chegue na estação de Roma, então desativam o dispositivo casualmente se nada tiver acontecido. Eles colocaram os explosivos na cabine do maquinista, no entanto, pode ser arriscado tentar removê-los.

Em outras palavras, os Punhos de Relâmpago (ou seus comparsas) devem escapar dos Street Fighters nesse momento. O melhor jeito seria fazer com que os Punhos de Relâmpago fossem embora quando os personagens estivessem perseguindo após os gângsteres. O Narrador pode evitar que a bomba seja explodida – isso faz com que a história seja um pouco desagradável e esse não é o verdadeiro espírito de Street Fighter – mas isso pode ser real e se for absolutamente necessário...

JIM DALY
INK CARLSON

Um Traidor Em Nosso Meio?

Para se tornar diferente do que somos, devemos nos auto-conhecer. Seja esta mudança o resultado de dissimulação ou uma verdadeira mudança de coração, não pode ser realizada sem auto-conhecimento. No entanto, é notável que as pessoas que são mais auto-insatisfeitas, que anseiam por mais de uma nova identidade, têm menos auto-conhecimento. Elas se afastaram de seu "eu" indesejado e, portanto, nunca deram uma "boa olhada" em si. O resultado é que a maioria das pessoas insatisfeitas não conseguem dissimular ou obter uma verdadeira mudança de coração. Elas são transparentes, as suas qualidades indesejáveis persistem até mesmo contra todas as tentativas de encenação e auto-transformação. É a falta de auto-conhecimento, que nos torna transparentes. A alma que conhece a si própria é opaca.

- Bruce Lee, O Tao do Jee Kune Dô

Cena Sete: Quando em Roma

Não importa como os personagens chegaram a Roma, numa gloriosa vitória no Transcontinental ou numa derrota voltando num "helicóptero" emprestado. Eles precisam se apressar até a academia de Lester Bertani, Sifu da escola Bertani de Kung Fu e um dos estudantes do Mestre Xaudo.

Os Punhos de Relâmpago, se eles ainda estão próximos e aptos, correm da estação de trem numa grande caminhonete (aproximadamente do tamanho de um veículo da SWAT ou de um grande caminhão de entregas) que está esperando por eles com o motor ligado. Se qualquer um ver os Punhos de Relâmpago subindo a bordo ele vê que a caminhonete tem pelo menos 10 capangas mal encarados atrás.

Quando os personagens descem do trem, Jean faz uma ligação do telefone publico mais próximo para a escola só para descobrir que o numero está temporariamente fora de serviço. Neste ponto desespero, fúria e raiva começam a afetá-lo. Suspeitas quanto aos personagens vêm a sua mente. Por que a Shadaloo está sempre um passo na sua frente? Teriam os personagens alguma ligação com a Shadaloo? E Jean conta aos personagens que o telefone da academia está desligado e observa suas reações, tentando determinar quais personagens são espiões ou se todos eles são. Ele também diz que eles têm que chegar na academia de Bertani antes da Shadaloo.

Os personagens precisam pensar em alguma forma de chegar na escola tão rápido quanto possível; métodos incluem pular num táxi gritando "Siga aquela caminhonete!" ou alugando (ou "pegando emprestado" com toda a intenção de devolver) carro e dirigindo com o acelerador afundado todo o caminho. Conforme os personagens correm pelas ruas da cidade com os vendedores e pedestres se esquivando pelo caminho e xingando em italiano "Malditos turistas!". Peça por algumas jogadas de condução. A menos que tenha uma falha crítica, eles não devem ter algum problema maior, exceto pelos estragos e arruinar a pintura do carro. Uma falha crítica indica que o carro bate na caminhonete da Shadaloo na frente da casa do Bertani, fazendo com que todos, em ambos os veículos, sofram 6 dados de dano e destruindo o carro (lá se vai o seguro!).

Bertani, um homem com busto grande, um brinco na orelha e um bigode pontudo. Parece mais um homem forte do circo que um mestre de Kung Fu. Ele está parado fora de sua pequena casa, numa das ladeiras da cidade com vinte estudantes de Kung Fu italianos irados nas suas costas. Atrás deles está Mestre Xaudo, um pequeno ancião chinês, com um olhar sereno, mas desafiador. Quando os personagens descem do carro, os capangas e qualquer membro sobrevivente dos Punhos de Relâmpago estão saindo da caminhonete. São 10 capangas (use os Valentões descritos em Street Fighter) armados com pedaços de pau, correntes e facas.

Ao verem os personagens, os Punhos de Relâmpago percebem que estão em menor número e que a vantagem da surpresa já era. Eles rapidamente começam a correr de volta para a caminhonete. Bonnie (ou qualquer outro membro presente) vai dizer ao Mestre Xaudo "Nós vamos voltar, velho, depois de uma rápida ligação de nossos amigos em Barcelona!". Se os personagens estiveram na "Armadilha Turista" ou fizeram tiverem um teste bem sucedido de Inteligência + Arena (dificuldade 5) eles se lembram que Barcelona é onde fica a arena principal de Vega, um Guerreiro Mundial com um alto posto na Shadaloo e que tem um exército de Ninjas Espanhóis a seu comando.

Jean tem um encontro emocionado com Mestre Xaudo, que conta que Leland (seu amigo da Interpol) descobriu que os Punhos de Relâmpago estavam a bordo do Transcontinental e deu um jeito de avisa-lo. Mas mesmo com os personagens lá e os leais estudantes do Bertani prontos pra lutar, eles não poderiam derrotar os Punhos de Relâmpago e os Ninjas Espanhóis, com Vega provavelmente ajudando-os. Mestre Xaudo diz que o único lugar em que podem garantir sua segurança é onde ele tem seu estudante mais poderoso, Gamal Qebesenef, que Mestre Xaudo sabe que tem uma floresta nos desertos do Egito.

Ele vira para os personagens e agradece por sua ajuda; já que eles chegaram tão longe ele pergunta se eles querem atuar

Essa brutal atitude choca muitos Senseis. A maioria deles acreditam que algo bestial nunca conseguirá aprender o estrito regime das Artes Marciais - e em muitos casos eles estão certos. Muitos Híbridos são incapazes de aceitar os ensinamentos de uma escola. Entretanto, outros abraçam de todo coração a disciplina da escola de seu Sensei, não vendo meramente um caminho para emlhorar sua performance na arena, mas sim um caminho para controlar a besta dentro de si. Esses Híbridos são muito honrados e (relativamente) auto-controlados considerando sua espécie. Eles são também muito perigosos. como seus guarda-costas até que ele chegue onde Qebesenef fica. Em retorno, o Mestre Xaudo irá ensinar o Rising Storm Crow para quem estiver "mais preparado" (nota: quem tiver os pré-requisitos).

Jean fica muito nervoso, e nesse ponto ele explode. "Não Mestre!", ele exclama. "Isso é muito perigoso! Eu acho que um desses Street Fighters trabalha para a Shadaloo!". Ele acusa o(s) personagens(s) que ele tiver achado mais suspeito(s). Em adição a qualquer boa evidência que tenha vindo durante o jogo (como exemplo: Agentes da Shadaloo sempre "perdem" um agente específico, ou um personagem sempre está fora quando são atacados), Jean usa como evidências os seguintes itens:

• Jean contou aos personagens que Mestre Xaudo estaria em Roma, mas os Punhos de Relâmpago não deveriam saber disso – e eles sabiam exatamente aonde ir e até tinham um pessoal esperando.

• Os Punhos de Relâmpago "coincidentemente" apareceram no mesmo trem onde os personagens estavam.

• Os personagens aparentam saber muito sobre a Shadaloo (assumindo que eles saibam).

Jean afirma que um (ou todos) dos personagens é o verdadeiro agente da Shadaloo tentando raptar o Mestre Xaudo, e que os Punhos de Relâmpago eram meras distrações. Ele desafia os personagens a provar o contrário. Os Street Fighters, em sua defesa, têm as seguintes opções:

• Jean veio até eles pedindo ajuda em primeiro lugar – e não o contrário.

• Os personagens estiveram praticamente todo o tempo junto a Jean – como eles poderiam coordenar ações com os Punhos de Relâmpago? Em resposta Jean sugere que os suspeitos tenham transmissores escondidos em algum lugar e fala pra se sujeitarem a serem revistados.

Jean não estará satisfeito com nada menos que uma revista minuciosa nas posses dos personagens por evidências de ligações com a Shadaloo; de qualquer forma ele vai esperar pelo julgamento final do Mestre Xaudo. Mestre Xaudo não suspeita que os personagens tenham intenções desonradas, ele é um homem sábio, total merecedor to título de Sifu.

O Mestre Xaudo sabe que Jean está ficando superprotetor, mas desde que não tenha como saber de que lado os personagens estão, ele espera para ver a sua resposta para a acusação. Se eles derem uma rápida resposta, ele achará que estavam esperando ser acusados, então são suspeitos. Por outro lado, se eles respondem com negação ou educação ("Bem, se você não nos quer junto, iremos embora") ou se eles se submetem à revista, Mestre Xaudo se convence de sua honra. Mas se uma indignação ante a acusação é percebida, ele acreditará que são honestos, mas muito instáveis para aprenderem o Rising Storm Crow ("Essa é uma técnica muito poderosa," ele diz, "e facilmente mal usada por quem rapidamente é sucumbido pela fúria.").

Se o Mestre Xaudo não for convencido, ele diz "Eu temo que eu deva concordar com meu pupilo. Eu agradeço pela

assistência que me deram, e por terem vindo até aqui. Adeus.". Se os personagens escolherem partir, a história logo depois. Os jogadores escutam em futuras sessões que Jean e Mestre Xaudo foram capturados pela Shadaloo, capturados, forçados para revelarem seus segredos e depois mortos. Obviamente, no entanto, este é um final que precisa ser evitado o máximo possível. Se os personagens escolherem ajudar Mestre Xaudo mesmo contra a sua vontade (seguindo-o em segredo e aparecendo para resgata-lo quando ele precisar de ajuda) eles irão ganhar vários pontos temporários de Honra pela sua nobre atitude.

Se Mestre Xaudo acreditar que os personagens são honrados ele pede desculpas por seu estudante superprotetor e mais uma vez pede por sua ajuda. Eles precisam se apressar e partir antes que os Punhos de Relâmpago retornem até a academia de Bertani com reforços; tendo sido o causador indireto de um massacre em outra academia, Mestre Xaudo deseja fazer tudo o que for possível para impedir que isso aconteça de novo.
O próximo vôo para Cairo pelo caminho de Atenas, Grécia, e parte em uma hora. O único problema é que o meio de transporte é um imenso avião de carga intercontinental, que não é exatamente confortável. Por outro lado, o avião é grande e tem uma abertura no meio para que caminhões cheios de carga possam ser carregados. Então isso faz com que seja o lugar perfeito para praticar e aprender uma nova manobra.

Leva duas horas para voar até Atenas então outras duas para que cheguem em Cairo. Durante esse tempo Xaudo começa a ensinar o Rising Storm Crow para qualquer que seja o personagem escolhido, enquanto os outros personagens dormem, praticam, ou façam o que quer que seja. Se o empresário dos personagens ainda está em Bruxelas, Bertani consegue arrumar as passagens.

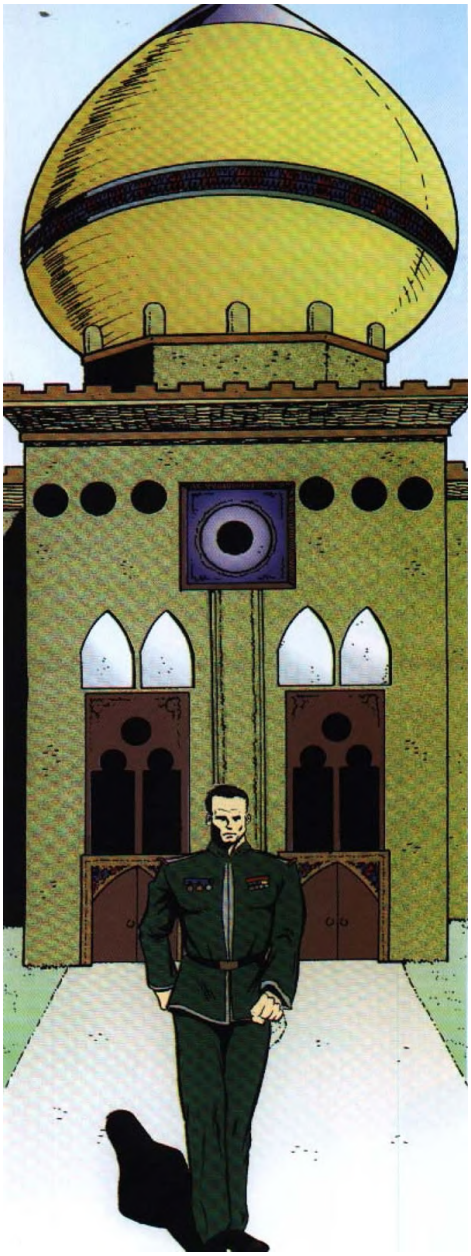
CENA OITO: A ARMADILHA SE APROXIMA

O aeroporto de Cairo está quase deserto, exceto pelos que trabalham na torre de controle. Os homens trabalham a noite e vão começar a descarregar o avião quando ele pousar. Jean diz "Bem, parece que temos – como vocês dizem mesmo? Um descarregamento da Shadaloo?".

Mestre Xaudo conta aos personagens que a melhor forma de chegar ao lugar de Qebesenef é arrumando um helicóptero. Infelizmente os vários departamentos do aeroporto estão todos fechados. Os personagens terão que esperar no aeroporto até 9 horas da amanhã, ir até a cidade e arrumar um quarto de hotel ou tentar encontrar outra maneira de chegar até o deserto. O Narrador deveria tentar colocar alguma paranóia nos personagens nesse momento, já que estão perfeitamente a salvo agora, qualquer mecânico carregando uma chave inglesa pode estar avançando contra eles, qualquer caixa que alguém carregue pode ter uma bomba e todo mundo parece estar observando-os.

Assim que a manhã chega encontrar transporte é fácil, mas ninguém aparenta conhecer alguma fortaleza no deserto. Se eles alugarem um helicóptero o piloto, Rashid, tem um mapa com a casa de Qebesenef apenas como "Instalação Privada – Proibida a Entrada".

Viajar para a fortaleza é cansativo: 100 milhas (160 km) de areia vermelha egípcia, ocasionalmente passando por uma vila, um oásis ou até a velha ruína de pedra. Se o Narrador conhece Rashid, que fala inglês com um acentuado sotaque arábico, faça com que os personagens ouçam "fascinantes" histórias sobre a área: "Cairo, que é chamada Al-Qahirah em árabe, é a maior cidade africana. Nós estamos agora próximos



as ruínas de Memphis, uma das maiores cidades do Egito Antigo. Sabiam que mesmo enquanto nós estamos na parte noroeste do meu país, em tempos antigos, era chamada de Baixo Egito? Isso acontecia porque fica abaixo do Nilo, que é o mais longo do mundo e um dos poucos que correm do sul para o norte. Vocês enxergam o deserto adiante? Em tempos antigos isso era chamado de Terra Vermelha, enquanto a área ao redor do Nilo era chamada de Terra Negra! Era assim porque...", etc. Se o Narrador sabe alguma coisa sobre o Egito Antigo ele pode prolongar bastante essa cena. Essa é a mesma rotina que Rashid faz com os turistas.

Desembarcando na fortaleza faça com que os personagens se sintam nervosos. É uma grande base paramilitar, com 25 acres de madeira, construções de concreto, cercada por metros de 4,5 metros e patrulhada por homens armados e cães. Uma voz hostil ordena pelo rádio em árabe que os ocupantes do helicóptero se identifiquem. Mestre Xaudo fala para Rashid a fortaleza que ele chegou para ver Gamal Qebesenef. Rashid passa a mensagem e o helicóptero finalmente ganha permissão para aterrissar.

No centro da fortaleza há uma grande área aberta, onde Rashid pousa o helicóptero. É gramado, molhado por um sistema de irrigação – novo oásis dentro do hostil e seco deserto.

Do helicóptero pode-se ver uma grande construção que aparenta ser a fusão de um templo egípcio e uma fortificação européia. Qebesenef, vestindo um uniforme militar com medalhas e condecorações, vem até o helicóptero e reverencia polidamente o Mestre Xaudo, então o abraça firmemente. Falando em chinês ele diz "Você é bem vindo Mestre Xaudo, assim como seus convidados. Por favor entrem.". Ele então acompanha o grupo até a construção. Qualquer um observando o Mestre Xaudo nota que ele aparenta estar desconfortado. Ele sabia que Gamal tinha uma fortaleza com guardas, mas essa base militar é muito mais do que ele imaginava.

As portas da construção se abrem, revelando uma grande sala com uma fonte ornamentada no centro. Lá dentro, os Punhos de Relâmpago e 20 soldados com as armas apontadas para os personagens os aguardam. Bonnie (ou outro sobrevivente), claramente impressionada, diz "Você estava certo, Fênix, ele foi atraído pra cá na hora certa.". Gamal Qebesenef começa a gargalhar.

APRENDENDO NOVOS MOVIMENTOS

Na vida real, treinar artes marciais é um processo para toda vida; levando meses ou mesmo anos para aprender, quiçá dominar, uma nova técnica. Entretanto, o mundo de Street Fighter é um pouco mais objetivo: Street Fighters que são dedicados e estudam duro podem aprender novas manobras muito mais rápido. Em termos de mecânica de jogo, se um praticante de Kung Fu tem 16 pontos de experiência disponíveis, ele pode teoricamente aprender o Rising Storm Crow imediatamente.

Mas isso não agrega muito valor à história - se fosse tão fácil dominar um movimento, todo mundo saberia como fazê-lo! É recomendado que Narradores exijam que o personagem treine por um longo tempo antes que ele possa executar com sucessouma nova manobra. Um com período de tempo é um mês de treino duro para cada 2 pontos de experiência que a manobra custa para comprar. Assim, no caso do Rising Storm Crow, oito meses de prática dedicada pode tornar o personagem um mestre nesta manobra.

Durante o período de treinamento, o personagem pode tentar desferir a manobra a qualquer momento. Isto exige dois testes. O primeiro é para deterinar o quão capaz é o personagem de executar a manobra. Role Raciocínio + a técnica principal da manobra (Esportes no caso do Rising Storm Crow), com uma dificuldade 3. Se o primeiro teste for bem sucedido, o personagem então está apto a executar o teste de dano normalmente. Se ele falhar neste teste inicial os modificadores de velocidade, dano e movimento da manobra caem pela metade nesta execução. Se houver uma falha crítica em um dos testes, a manobra falha espetacularmente, deixando o personagem muito vulnerável e em uma posição embaraçosa.

Este método também pode ser usado para simular personagens aprendendo manobras que eles estejam economizando experiência. Se um personagem tem seis pontos de experiência e está economizando para uma manobra de 12 pontos, o Narrador pode permitir que ele comece a aprendê-la. Entretanto, todos os pontos livres de experiência do personagem devem ser reservados para a manobra até que ele termine de pagar por ela. Além disso, ele pode aprender apenas uma manobra por vez desta maneira.

JIM DALY +
HANK CARLSON
'95

DE VOLTA DOS MORTOS

Nas sombras, algo se parece com uma mão
Sem seu dono para lhe dar um comando...
Ele tem um propósito, mas não sei quando é
Estou em apuros!
Nas ruas, algo se parece com um homem
Mas algo está errado que eu não entendo...
Seus olhos estão abertos, mas eles não vêem nada.
Sua pele está descascando, seus ossos estão saindo -
Estou ficando assustado!
- Oingo Boingo, "Dead or Alive"

CENA NOVE: PRISIONEIROS DE UM LOUCO

Os personagens estão cercados de soldados e estão, nesse momento, sendo meros espectadores. Qualquer tentativa de luta terá um trágico desfecho.

"Sim, Mestre", Qebesenef diz para o Mestre Xaudo, que está chocado e consternado. "Eu sou a Fênix; os Punhos de Relâmpago são meus servos. Eu adquiri muito poder desde o nosso último encontro." Virando para os personagens, ele diz "E eu ouvi muito sobre vocês, Street Fighters. Os Punhos de Relâmpago me falaram sobre suas habilidades. Vocês certamente não causaram à minha serva Sra. Brown nenhuma dificuldade. Eu posso usar muitos guerreiros poderosos em meu propósito.".

"Por que você me trouxe até aqui, Gamal?", pergunta o Mestre Xaudo.

"Por favor, Mestre Xaudo, sou Fênix agora. Eu sou um descendente e a reencarnação de Ramses o Grande, e o meu destino está traçado."

"Por que você me quer?"

"Por causa de uma coisa que preciso de você. Eu espero conquistar a organização para qual eu trabalho – meus agentes estão preparados para isso, prontos para atacar ao meu comando. Mas eu não posso controlar a Shadaloo até que eu controle seu líder, M. Bison, e que o faça meu general. Para fazê-lo, eu preciso ser melhor que ele no combate pessoal."

"Você quer o Rising Storm Crow."

"Exatamente. Com ele, eu poderei fazer M. Bison ficar do meu lado e me tornarei o primeiro Faraó a andar sobre a Terra em dois milênios. Shadaloo será os espiões e a polícia do novo Império Egípcio!"

"Nunca", diz Mestre Xaudo, indignado. "Eu não ensinei pra você antes porque eu sabia que você não era forte espiritualmente para reprimir seus desejos como o golpe requer. Mais certamente não ensinaria pra você agora que você tem um louco plano para dominar o mundo. Isso não é o caminho do Kung Fu, e não é o caminho do meu ensino!"

Fênix caminha com passos largos para frente, com fúria em seus olhos, agarra o Mestre Xaudo pelo colarinho e o chacoalha "Você vai me ensinar, seu velho! Isso não é uma escolha! Os deuses me escolheram, e isso deve se um sacrilégio e um desafio a eles! Ensine-me, ou terei que matá-lo em nome de Ra!".

Mestre Xaudo responde calmamente "Então me mate. É melhor que os segredos do Majestic Crow Kung Fu sejam perdidos para o homem do que caírem em mãos de indivíduos como você.".

Enfurecido, Fênix arremessa Mestre Xaudo no chão, e então Bonnie no fundo bufa "É! Mate ele! Mate ele!".

"Cale-se!", Fênix retruca. Como Jean ajuda Mestre Xaudo a se levantar do chão, Fênix se vira para os personagens, dizendo "Quem quer ficar do meu lado? Eu posso lhes ensinar muitos segredos e técnicas de luta. Vocês serão lordes no novo Império.". Qualquer personagem que faça uma forte recusa ganha um ponto temporário de Honra e Glória, e com um feio insulto ganha um ponto extra de Glória. Se o personagem pretende aceitar, Jean se vira para ele, chamando-o de covarde, traidor e mandando-o pro inferno (Qualquer personagem que realmente aceitar merece tudo que ele fala.).

"Muito bem", Fênix diz. "Você está certo, Mestre Xaudo: eu não posso matá-lo – particularmente não depois de tudo o que fiz pra trazê-lo até aqui. Mas o mesmo não é verdade para seus estudantes e os aliados deles. Guardas! Leve esses prisioneiros para as catacumbas." Jean e todos os personagens que não ficaram do lado de Fênix são levados do aposento. Virando-se para o Mestre Xaudo, ele diz "Você tem uma hora para decidir. Se você persistir na recusa após esse tempo, você irá assistir esses prisioneiros morrerem, um a um. E eu asseguro que escolherei o mais doloroso método de execução.".

O AGENTE DUPLO

Qualquer personagem que pretenda entrar para a organização de Fênix estará numa boa posição de ajudar seus companheiros futuramente, mas não do jeito certo. Como Jean e os outros "leais" estão presos nas cavernas, a Fênix ordena que chamem o agente duplo para falar com ele. Ele pega o personagem pelo seu maxilar, olhando profundamente em seus olhos. O personagem pode tentar rolar sua Força de Vontade (dificuldade 7) para não vacilar. Se ele não se encolher, Gamal acredita nele e ordena que um guarda lhe mostre os quartos do prédio principal (na sua mente, ele é bravo e pode obviamente ver o seu destino traçado – isso não faz sentido, mas ele é louco). Se ele vacilar, Fênix diz "Você pode estar dizendo a verdade, mas é difícil saber. Você irá ficar aqui até que chegue a hora.". Ele o envia para os Punhos de Relâmpago e ele veste um dos robes cerimoniais para começar a execução.

A ARTE DA INTERPRETAÇÃO ESQUIZOFRÊNICA

(ou Fazendo Diálogos entre Personagens do Narrador)

A Cena Nove prioriza os personagens do Narrador levando os personagens jogadores a apenas ouvirem. Isso é muito trabalhoso de se fazer durante o jogo, pois os jogadores podem apenas se sentar e assistir o Narrador tentando interpretar um ou mais NPCs simultaneamente agindo como eles agiriam, dizendo o que diriam e fazendo suas vozes. Quando isso acontece, pode ser muito dramático; sem querer, o Narrador pode terminar parecendo um idiota, e o jogo só tem a perder.

Há três modos básicos para se fazer essa situação. O primeiro é interpretar. Se a cena é curta, e provavelmente não causará problemas, mas se for longa (como a Cena Nova), é melhor manter os jogadores envolvidos diretamente de alguma maneira.

O segundo jeito é escrever a cena e dar para os jogadores lerem. Muitos Narradores (como o autor da aventura) começam cada sessão de jogo com uma pequena sinopse escrita que ajudará ficando na memória de todos. Essa técnica pode ser usada para introduzir pequenos mexericos ou outros detalhes importantes que os jogadores precisam saber, ou ainda para caracterizar personagens do Narrador que não têm uma participação tão importante no curso da história, e agindo de forma "implicante" nas próximas sessões. Se a cena de diálogo nos NPCs é feita no começo da sessão, você pode simplesmente incluí-la na sinopse.

A terceira forma é escrever um script e ter os jogadores interpretando também. Cada jogador faz o papel de um NPC durante o diálogo, com o Narrador fazendo o papel do vilão. Por exemplo, na Cena Nove, jogadores podem interpretar o Mestre Xaudo, Jean e Bonnie enquanto o Narrador lê as falas de Fênix. É claro, o Narrador não deve tentar estrangular o jogador que lê as falas do Mestre Xaudo e jogá-lo no chão!

Bonnie não está feliz com um personagem ganhando um favor de Fênix. Lembrando-se dos confrontos recentes dos Punhos de Relâmpago com os personagens, ela vê o novo "aliado" como um problema para a segurança de sua posição (e com razão mesmo). Ela o vê como um falcão, e desacredita – ou sabota – o personagem e sua nova oportunidade.

CENA DEZ: AS CATACUMBAS

Os personagens são deixados num ponto das catacumbas. A principal construção do recinto fica em cima de uma antiga cripta egípcia, que é a base da crença de Qebesenef que ele é a reencarnação de Ramses.

Os personagens estão todos numa câmara circular e a porta está fechada. O chão então se inclina, jogando-os para baixo e num buraco depois, e desfaz a inclinação se tornando o teto da câmara onde estão agora com alguns esqueletos muito antigos. A cova tinha uma única saída discernível, e uma porta de metal trancada foi obviamente bem instalada em tempos mais recentes. A porta tem uma pequena janela onde podem ver um corredor com muitas tochas e cheio de hieróglifos. Nenhum guarda pode ser visto.

Qualquer tentativa por parte dos personagens deve ser suficiente para abrir a porta. Seja criativo: isso pode requerer repetidos chutes laterais, seis sucessos num teste de Força ou um engenhoso uso de barbante ou goma de mascar. Quando eles tiverem saído do buraco, entretanto, o problema começa.

As catacumbas são escuras, empoeiradas e quentes. Elas foram feitas para manterem intrusos presos (as atuais criptas estão um nível abaixo: elas têm muitas armadilhas mortais e coisas horríveis esperando, mas elas estão além dos limites descritos aqui – o Narrador deve se sentir livre para expandir as catacumbas o quanto ele quiser). Os personagens estão bem no meio e tentando sair, então todas as armadilhas estão facilmente por todo lugar e ao redor deles. Veja o mapa e o próximo tópico para saber como é esse nível e as armadilhas que são perigosas para os personagens. O nível acima está vazio permanentemente porque Fênix perdeu muitos agentes num acidente; fugir dele é fácil e nenhum mapa é necessário. No entanto, aqui tem algo que os personagens não poderão esperar ou mesmo evitar.

DESCRIÇÃO DO MAPA

Armadilha de Lanças:

Quando uma escondida gravura pressionável (marcada com um X no mapa) é pisada, uma lança amarrada no fim do corredor é disparada. Cada personagem deve rolar Destreza + Prontidão (dificuldade 6); quem falhar no teste (ou obter o menor número de sucessos) sofre seis dados de dano. Um personagem que tiver uma falha crítica é automaticamente o alvo do ataque. Se dois ou mais personagens tiverem falhas críticas, então um grande acidente faz com que a lança atravesse o personagem da frente e o force a se chocar com os que estão atrás dele, e cada um sofre o dano.

Desmoronamento:

Conforme os personagens forem andando através do lugar, as vibrações de seus pés pode levar a velha e fraca construção ao colapso. Cada personagem deve rolar Raciocínio + Prontidão para sair do caminho, senão receberá sete dados de dano e ficará preso nas pedras.

Ushebtis:

Essas são estátuas guardiãs, esculpidas na forma de Anúbis (um homem com a cabeça de um chacal). Sem contar a significância arqueológica, elas não têm nenhuma importância para eles. O Narrador, no entanto, é livre para mexer com os nervos dos personagens despertando sua cobiça.

Buraco de Escorpiões:

Esse buraco tem 6 hexágonos de diâmetro e é cheio de escorpiões – a Fênix deu ordens para mantê-los estocados o tempo todo. As paredes são feitas de lisas pedras polidas, que mantêm os escorpiões (e qualquer um que caia aqui) presos pela escalada difícil. Qualquer um que caia receberá ferimentos severos, deixando-o lento e fraco (simulado pela redução de ponto em um Atributo Físico por mordida) bem como fazê-lo ficar doente (sofrendo quatro dados de dano agravado, após seu Vigor ter sido reduzido). Após a lufada inicial, os escorpiões deixam o personagem em paz, a menos que ele fique se movendo muito para incomodá-los, daí então mais uma rodada de ferroadas acontece (faça do mesmo jeito que foi dito acima).

Há uma alavanca próxima que desativa a Armadilha dos Disparos (veja abaixo).

Armadilha dos Disparos:

Quando alguém pisa na gravura pressionável (marcada com um X no mapa), cinco disparos de lanças amarradas saem das paredes. O Narrador pode secretamente rolar Raciocínio + Prontidão para os personagens que estão andando na frente. Se o rolamento for bem sucedido, o personagem percebe cinco marcas na parede oposta a da armadilha, correspondendo aos buracos causados pelas lanças. Se os personagens não perceberem, ou se eles continuarem andando, cada um deve rolar Destreza + Prontidão para saltar para longe dos disparos. Qualquer um que falhar recebe oito dados de dano. As lanças voltam 30 segundos depois de disparados, ou quando alguém empurrá-las para dentro da parede.

Desabamento:

O corredor teve um desabamento num dos lados, durante um antigo terremoto. Isso não traz nenhum efeito, mas deve mostrar aos jogadores que os corredores são instáveis, e causar um pouco de paranóia.

Nome: CRIATURA DE VISÕES **Estilo:** NENHUM **Chefe:** NENHUM

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

Habilidades e Vantagens

INTIMIDAÇÃO	●●●●●		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Armas:	Vel.	Dano	Mov.
ESPADA	4	7	2
LANÇA	3	7	2

Chi ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

Saúde (INFINITA) ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

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	6	1
Bloqueio	6	(+2 ABS)	0
Movimento	6	0	5

CENA ONZE: A CÂMARA DAS VISÕES DE SET

Veja o mapa que detalha a câmara. Constantemente paira um gás alucinógeno nessa câmara. É somente visível como uma esverdeada neblina que parece subir pelos lados do poço e pairar pelo chão. O gás causa visões de pesadelos, que são sugeridas por aquilo que incomoda o personagem – medo, por exemplo (como é visto no filme Jovem Sherlock Holmes).

Para salvar as vítimas desse gás que ataca a mente, os construtores da câmara colocaram estátuas de sombrios deuses e monstros egípcios. Especificadamente, Set (que aparece como um humano com a cabeça de um canídeo com um longo e curvado focinho), Sobek (que aparece como um humano com uma cabeça de crocodilo), um homem-leopardo e um homem-abutre (humanos com cabeças de leopardo e abutre, respectivamente).

Quando os personagens entrarem na câmara, eles imediatamente serão afetados pelo gás. Alguns podem acreditar que as estátuas ganham vida e os atacam, quando na realidade elas estão paradas e silenciosas, como elas ficaram por mais de 2.000 anos. Outros podem acreditar que algum personagem seja a Fênix ou os Punhos de Relâmpago, que eles odeiam muito. Alternativamente, um personagem que tiver qualquer particular experiência traumática ou inimigo muito forte acreditará alucinadamente que isso acontece agora. Jean, também afetado pelo gás, acredita que os fantasmas dos estudantes mortos (massacrados na Cena Três) estão todos aqui e querendo acabar com ele por ter falhado em salvá-los. Ele está instável e gritando em uma angústia e tentando "lutar com eles". Use as Criaturas de Visões fornecidas a seguir.

O único jeito de acabar com as alucinações é saindo da câmara – mas isso não é fácil! Jean acredita que qualquer um que se aproximar será um fantasma e o atacará imediatamente. Os personagens têm de encontrar uma maneira de lutar com seus fantasmas enquanto saem do aposento. Misture essa cena com tudo que valer a pena – essa é uma grande oportunidade de narrar. Qualquer jogador que sugerir tormentos para o seu personagem e interpretar isso (talvez o fazendo pelo personagem não reconhecer a alucinação por mais tempo) pode conseguir pontos de experiência extras.

A cada turno depois do primeiro, os personagens podem fazer um teste de Raciocínio + Percepção (dificuldade 6) para perceberem que estão alucinados. Isso não faz com que a alucinação acabe, mas o personagem percebe que isso não faz sentido e não é real. Nesse ponto, gastar um ponto de Força de Vontade faz com que o personagem veja a situação como é realmente durante o turno. No próximo turno, ele vê a alucinação novamente se ele não gastar mais um ponto de Força de Vontade.

JIM DA
HANK CA
1995

O GRANDE FINAL

Atrás deles pequenos flashes de luz fraca marcaram a estação se afastando. Sem aviso, algo apareceu no céu no lugar dela que era mais brilhante do que o gigante de gás brilhante, mais brilhante que seu sol distante. Por alguns segundos a noite eterna tornou-se dia. Ninguém ousava olhar diretamente para ele. Nem mesmo vários escudos de proteção levantados poderiam conter aquela chama incrível.

Espaço preenchido temporariamente com trilhões de fragmentos de metal microscópicos, impulsionados pelas naves em retirada e pela energia libertada do pequeno sol artificial. O resíduo recolhido da estação de batalha iria continuar a consumir-se por vários dias, formando por aquele breve espaço de tempo a lápide mais impressionante neste canto do cosmo.

- George Lucas, Guerra nas Estrelas

Daqui em diante, o curso da história depende apenas dos personagens. O objetivo deve ser alcançado fugindo com Jean e Mestre Xaudo, que poderia chamar um helicóptero ou irem a pé através das dunas. No entanto, o melhor final seria derrotando Fênix e os Punhos de Relâmpago numa climática batalha e destruindo a base. Possíveis modos de fazê-lo incluem:

• Leland: o amigo de Mestre Xaudo da Interpol é chamado pelo telefone. Se um personagem puder usar a sala de rádio da base para chamar por ajuda, Leland pode ir com seu time especial de ataque aéreo até o local em meia hora (especialmente se os personagens mencionarem Fênix).

• O depósito de munições: mesmo que Street Fighters honrados tenham desdém por armas, como regra, não haveria nada de errado em pegar um monte de munições (e provavelmente meia-dúzia de veículos no processo) para causarem uma diversão e fazerem uma espetacular entrada.

• Infiltração: há muitos guardas armados e uniformizados ao redor; bater neles de mãos vazias ou roubar suas roupas não deve ser muito difícil. Estando num uniforme, o personagem poderá relativamente andar sem problemas pelo campo, embora que pessoas de altos postos darão ordens para eles cozinharem algo ou pararem se eles apresentarem suspeitas.

CENA DOZE: A CERIMÔNIA

Enquanto os personagens estavam nas catacumbas escuras, Fênix pela primeira vez mostra toda a sua crueldade. Não contente em meramente matar seus prisioneiros, ele quer fazer uma cerimônia como o novo Faraó executando formalmente os inimigos do Império. Quando os personagens finalmente chegam na superfície, Fênix está num pátio ladrilhado, liderando as tropas numa oração para os deuses antigos; ele está vestindo um robe amarelo e uma vestimenta de couro, e um capuz como a cabeça de um falcão com detalhes em ouro e rubi. Ele também está usando um grande bastão de madeira com um grande símbolo do sol numa ponta.

Mestre Xaudo está sentado perto dele, num "assento de honra", assistindo o espetáculo com uma combinação de tristeza e repugnância. Ele antes considerava Gamal o seu melhor estudante e um bom amigo, mas agora pensa que ele nunca foi nada mais que um homem louco e cruel. Os Punhos de Relâmpago assistem com um divertimento imparcial. Eles não se importam se seu chefe "tem parafusos a menos", como Bonnie mesmo diz – ele paga bem e nunca irá pôr seus planos em prática, então suas excentricidades não atrapalham seus negócios.

Os personagens devem chegar nessa cena, com ou sem reforços dos helicópteros da Interpol. Fênix irá dizer pra eles: "Profanos! Como se atrevem a interromper uma oração para os deuses?". Ele ordena que os Punhos de Relâmpago matem os intrusos. Jean irá correr para o lado do Mestre Xaudo, e será atacado por soldados, ou vice versa; Mestre Xaudo certamente é corajoso, duro e muito competente, mas é um velho homem e pode ser derrotado rapidamente por uma dúzia de jovens e saudáveis soldados.

Quando muitos ou todos os Punhos de Relâmpago estiverem derrotados, Fênix diz "Ra, Lorde do Sol, dê-me sua bênção e força para derrotar esses intrusos!" e parte para cima dos personagens. Esse cara é realmente forte, então os jogadores terão que se juntar para vencê-lo, particularmente se estiverem fracos pela luta com os Punhos de Relâmpago.

Durante esse procedimento, as tropas de Fênix irão mais oU

menos continuar a audiência, primeiro ordenados pelo seu líder para ajudarem os Punhos de Relâmpago a acabarem com os Street Fighters, e então simplesmente esperando enquanto ele se envolve. Se qualquer um dos soldados de Fênix (são 40 na base) se envolver, use a descrição do Soldado em Street Fighter para informações de combate. É ideal que os personagens (ou Jean) tenham chamado Leland, e os soldados estejam ocupados com os agentes da Interpol ou forças similares. As chances são boas de que muitos comecem a se dispersar quando as coisas começarem a parecer ruins.

EM SEGUIDA

Quando Fênix escapa ou é capturado e a batalha termina, a história está finalmente acabada. No entanto, aqui estão algumas coisas que talvez devessem ser concluídas.

CAMMY

Se Cammy aparecer, ela fala para os personagens que ela estava na pista de Fênix há muito tempo. Ela descobriu por Leland sobre o envolvimento da Shadaloo no massacre de Bruxelas na fazenda, e começou a procurar os personagens depois disso. “Vocês viram bem o que estava por vir”, ela diz. “Muito bom. Eu sinto que vocês percebem mais as coisas do que os outros.”. Então, com uma piscada para o homem mais atraente do grupo, ela olha para os helicópteros. Os personagens não ganham Honra e Glória, mas sim um valioso contato.

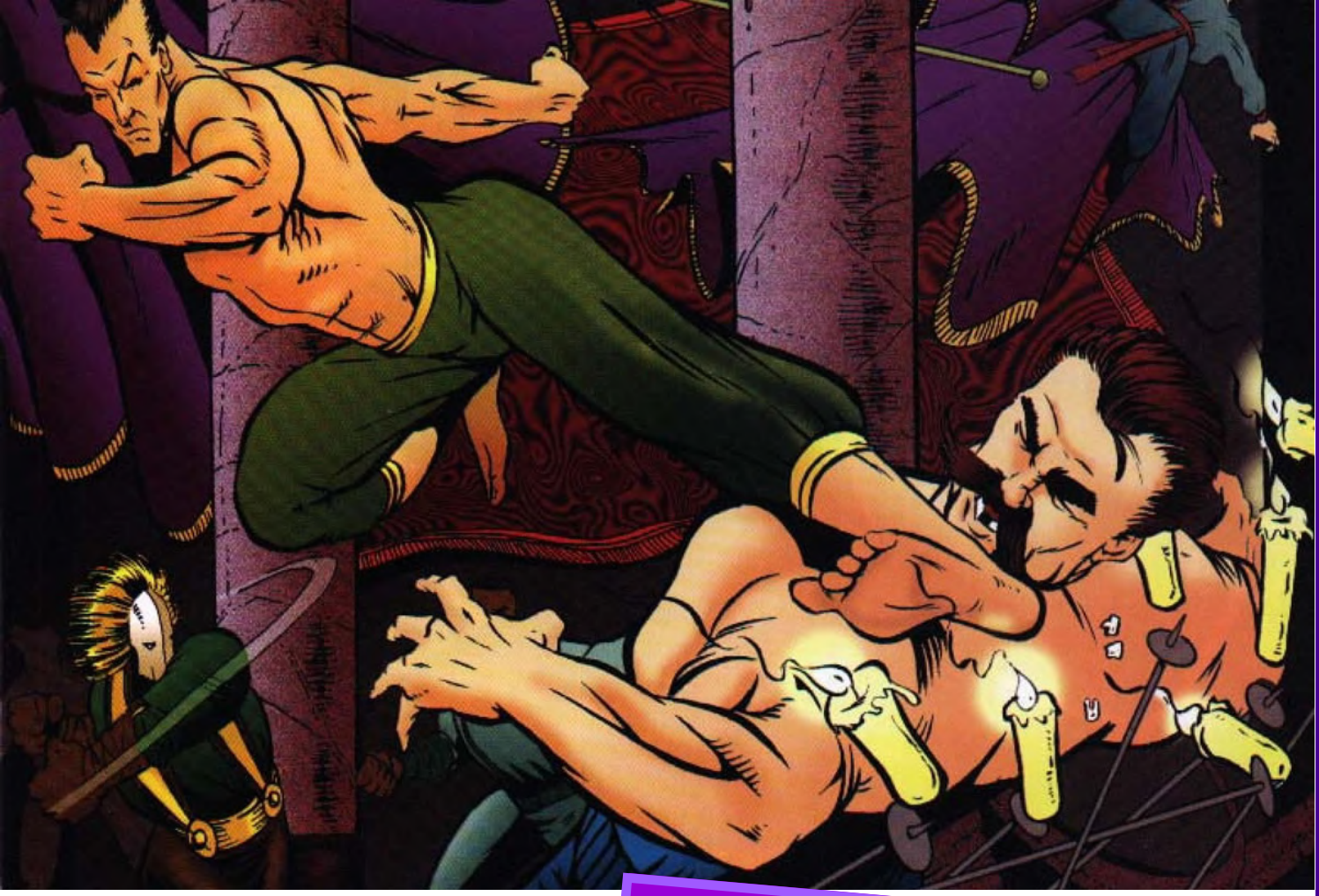
MESTRE XAUDO E JEAN LEMONTE

Se eles sobreviverem, estarão muito agradecidos com os personagens pela ajuda. Mestre Xaudo oferece continuar ensinando ao mesmo personagem o Majestic Crow Kung Fu, e se torna um Sensei nível 4 para quem aceitar. Desse modo, todos os personagens ganham dois pontos temporários de Honra e Glória se Jean tiver sobrevivido e adicionais três pontos se salvaram o Mestre Xaudo.

Jean não está interessado em entrar para o time dos personagens, mas se torna um grande aliado que pode ser chamado no futuro. Agora que ele finalmente sentiu que pode confiar nos personagens, ele irá ajudá-los e oferecerá isso generosamente.

A FÊNIX

Se os personagens meramente escaparam da base sem causarem sérios ferimentos para A Fênix, eles terão ganhado um poderoso inimigo. A Fênix continuará trabalhando com sua organização terrorista e para a Shadaloo, mas não poderá confrontar Bison por não ter encontrado outra manobra poderosa como o Rising Storm Crow. É provável que Bison esteja cansado do Imperador e o envie para outro lugar, mas a Fênix pode ainda causar muitos problemas para os Street Fighters onde eles estiverem. Os personagens ganharão um ponto temporário de Glória por terem passado por isso e sobrevivido, mas eles não ganham Honra alguma.



Se os personagens tiverem destruído a base de Fênix mas ele tenha escapado, M. Bison ficará sabendo sobre o que Fênix planejou e ordenará para seus servos "O achem e o matem.". Fênix irá se esconder até que tenha uma chance de destruir os Street Fighters que arruinaram seus planos, mas em outra história. Os personagens terão ganhado dois pontos temporários de Glória e um ponto temporário de Honra.

Se os personagens derrotaram Fênix e destruíram sua base, deixando-o na custódia da Interpol ou da Agência Especial Britânica, ele fica numa cela por poucos meses até ser encontrado morto pelo guarda numa manhã. Não é visível a causa da morte, mas ele sangra pelas orelhas. Bison ataca novamente! Os personagens ganharão dois pontos temporários de Glória a dois pontos temporários de Honra por terem destruído as operações de Fênix e capturado-o.

SE OS HERÓIS TIVEREM PERDIDO MUITO TEMPO

Se os personagens estiverem derrotados, depois de um plano ruim ou uma péssima sorte (ei, isso acontece), eles terão uma surpresa quando então você tirar algo da sua mochila do Narrador de soluções – Cammy! Ele vem em um dos helicópteros da Interpol (ou chama alguns dos helicópteros da Agência Especial Britânica de Gibraltar) e pula na cena de surpresa chutando Fênix. "Eu estive seguindo esse sujeito desde Bruxelas!", ela diz. "Se eu não tivesse falado com Leland e encontrado Rashid, eu nunca teria achado você!". Ela pisca e acena com o polegar levantado para os personagens ainda de pé, e diz "Agora vamos chutar o traseiro da Shadaloo!". Cammy não deve vencer Fênix por ela própria; ela apareceu somente para enfraquecê-lo de alguma forma e impedir que ele derrote os personagens. Fênix deverá escapar num helicóptero, jurando vingança, ou um dos personagens deve derrotá-lo com o golpe final.

OS PUNHOS DE RELÂMPAGO

É provável que poucos deles tenham morrido no curso da história; os sobreviventes dos Punhos de Relâmpago somem e não são mais vistos em grupo novamente, talvez individualmente cruzem o caminho dos personagens no futuro, buscando vingança. Herc Harrison e Sanjo terão se redimido, e em futuras histórias podem ter se tornado honoráveis personagens, embora com um passado sujo. Chamar um desses sujos para "voltarem para a luz" é uma grande continuação para O Guerreiro Perfeito, e pode dar mais Honra para os personagens.

ELENCO DE PERSONAGENS

ENSINAMENTOS DE MESTRE XAUDO

A seguir está uma das histórias favoritas do Mestre Xaudo. Ele a compartilhará dada a oportunidade, assim como durante a viagem de avião a Cairo.

"Quando eu era bem jovem, meu mestre me contou esta história."

"Muitos anos atrás, na China, havia um grande mestre das artes marciais cujas técnicas eram praticamente invencíveis. Ele ensinava um estilo de luta bastante difícil e que exigia muito do praticamente, tendo uma rotina de treinamentos incrivelmente rigorosa. Ele e seus discípulos acordavam antes do amanhecer todos os dias e treinavam o dia inteiro sem pausa até mesmo para uma refeição ao meio-dia."

"Como vocês poderiam esperar, muitos de seus discípulos não conseguiam suportar isso. Alguns partiam furiosos, enquanto outros escapavam sorrateiramente durante a noite e passavam o resto de suas vidas envergonhados. Após vinte anos, apenas seis discípulos - discípulos extraordinários – restavam."

"Uma manhã, ao invés do treinamento de sempre, o mestre disse 'Todos vocês, venham comigo'. Curiosos, porém obedientes ao seu mestre, os discípulos seguiram por uma longa e penosa trilha montanha adentro, cada um deles caminhando silenciosamente. Finalmente, eles chegaram a uma pequena clareira onde estava um tigre magnífico e feroz, que estivera matando camponeses de vilarejos das redondezas. O tigre, vendo os homens em seu território, enfureceu-se e avançou na direção deles."

"Os discípulos estavam todos paralisados de medo, mas o mestre não. O tigre saltou sobre eles e o mestre fez um pequeno gesto com a mão, enquanto expirava o ar suavemente. O tigre, a mais de seis pés de distância, caiu morto! Os discípulos ficaram todos chocados e olharam para seu mestre com grande respeito e admiração."

"Virando-se para o primeiro, o mestre perguntou: 'Você gostaria de aprender essa técnica?'"

"Sim mestre. Se você bondosamente me ensinasse."

"'Você gostaria de aprender essa técnica?', o mestre perguntou ao segundo discípulo."

"'Mestre, se você me honrasse ensinando a técnica, eu a aprenderia de bom grado!' o segundo discípulo respondeu. O mestre então fez ao terceiro, quarto e quinto discípulos a mesma pergunta, recebendo respostas similares."

"Virando-se para o sexto discípulo, o mestre perguntou: 'Você gostaria de aprender essa técnica?'"

"Não, mestre!' respondeu o sexto discípulo. Os outros ficaram chocados!"

"'Com sua licença, mestre' o sexto discípulo disse, 'eu quero aprender a defesa contra essa técnica'."

"O mestre sorriu e dispensou os cinco primeiros discípulos. O sexto permaneceu com ele durante vários anos".

PROTAGONISTAS

JEAN LEMONTE

Jean foi sempre um pouco deslocado; um pequenino garoto propenso a "traça de livros", ele sempre foi alvo de abuso na escola, até o dia em que um velho homem chegou na sua fazenda. Ele era um homem asiático, longe de casa, e ele pediu ao garoto para chamar seus pais. Quando Jean os chamou, o velho homem disse "Eu queria trabalhar nessa terra; eu sou um homem simples que ama uma vida simples. Se vocês me deixarem ficar aqui, eu irei trabalhar para vocês. Tudo que eu quero em troca é um pouco de comida.".

Seus pais não aceitaram de início. "Eu sei fazer muitas coisas úteis", disse o velho homem, gesticulando na direção de Jean. "Eu posso ensinar seu filho, por exemplo, sobre como evitar entrar em brigas na escola.". Seus pais olharam para Jean, e então para o velho homem. "Nós tentaremos por alguns dias e veremos", seu pai disse.

O velho homem, Mestre Xaudo, se tornou uma parte da família imediatamente. Jean rapidamente aprendeu Kung Fu; as brigas na escola rapidamente se tornaram menos freqüentes e eventualmente pararam, pois nenhum dos garotos queria desafiá-lo agora. Mas Jean foi aprendendo a ser sábio também; ele nunca usou suas habilidades para sua glória pessoal ou alguma eventual vingança. Alguns de seus antagonistas até mesmo se tornaram seus amigos e eles esperavam aprender também com o velho estrangeiro.

Mestre Xaudo pediu que Jean não fosse a torneios públicos de Kung Fu com suas habilidades, porque a publicidade desses eventos não seria boa para ele; Jean sabia, entretanto, que ele tinha que ter um desafio se quisesse continuar a melhorar. Então ele pediu permissão para lutar em torneios secretos, e Mestre Xaudo autorizou - providenciando que Jean não chamasse atenção para a existência do Sifu. Mas as habilidades de Jean fizeram com que rapidamente as pessoas se atraíssem e quisessem aprender essa arte. Muitos deles não conseguiram, mas os melhores foram aceitos pelo Mestre Xaudo, treinando na fazenda LeMonte de graça.

Para Jean, os duros anos passados foram os melhores de sua vida – mas isso vai mudar rapidamente pelos tentáculos negros da Shadaloo...

Interpretando Jean: Você é honesto, bravo e honrado. Você é bastante honrado por ter sido escolhido pelo Mestre Xaudo, e você é muito leal a ele. Você espera que um dia se torne um mestre do Majestic Crow Kung Fu, então o estilo não desaparecerá da Terra quando seu Sifu finalmente deixar essa vida.

Enquanto que você é uma pessoa geralmente feliz, durante maior parte dessa aventura você é deprimido, rabugento e um pouco suspeitoso - o massacre da Cena Três é o maior golpe que você já tomou e precisa de um tempo para que se recupere. Se Mestre Xaudo perecer, você irá culpar a si mesmo e aos Street Fighters, e sofrerá por isso pelos anos que virão.

Aparência: Jean é um homem branco, de média altura ligeiramente maior que o normal e coberto de músculos. Seu cabelo é curto e castanho médio, e ele usualmente tem uma séria expressão em sua face. Fora do ringue ele geralmente se veste com casualidade, com calças folgadas e tênis; dentro do ringue ele veste um uniforme tradicional de Kung Fu e chinelos.

Lema: *"Estudar com o Mestre Xaudo é uma grande honra, e eu me esforço para merecer isso."*

Street Fighter

Nome: Jean LeMonte
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Majestic Crow Kung Fu
Escola: Mestre Xaudo
Equipe:

Time:
Conceito: Jovem Herói
Assinatura: Sorriso e sinal de positivo

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

Sensei	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Monkey Grab Punch
- Triple Strike
- Double Dread Kick
- Double-Hit Kick
- Rising Storm Crow
- Throw
- Foot Sweep
- Air Smash
- Jump
- Kippup

Combos: Bloqueio para Roundhouse; Movimento para Rising Storm Crow

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

MESTRE XAUDO

Xaudo nasceu na China em 1902, numa pobre fazenda de camponeses. Ele gastou sua infância perambulando de lugar a lugar, se pondo em problemas e aprendendo algum conhecimento. Um dia ele caminhou para uma pequena loja numa escura e vazia rua. O dono, um velho homem com uma longa e branca barba e um peculiar senso de humor, disse algo no ouvido do jovem Xaudo sobre uma juventude caprichosa. O velho se tornou o Sifu de Xaudo, lhe ensinando a desaparecida arte do Majestic Crow Kung Fu.

Quando os nacionalistas e comunistas ganharam o controle da República Chinesa em 1937, o velho homem e Xaudo fugiram. Eles gastaram muitos anos viajando através da Ásia até que o velho homem morresse; ele se refugiou, escapando para Pequim durante a Segunda Guerra Mundial. Após a guerra, Xaudo ficou em Taiwan, em Formosa, até que as leis marciais fossem declaradas em 1949.

Xaudo viajou para os Estados Unidos, onde ele começou a ensinar Kung Fu para imigrantes chineses e suas famílias em São Francisco, e lutou em torneios. Ele ficou nesse lugar até depois dos anos 60; ele se foi dos EUA em aborrecimento com os métodos de ensino e filosofia de Bruce Lee, acreditando que o Jeet Kune Dô seria "algo sem forma". Embora ele admitisse que Bruce Lee era um artista marcial muito capaz e que pensasse o mesmo do Jeet Kune Dô acima de tudo, ele ainda preferia as técnicas mais tradicionais que aprendeu com seu mestre.

Após vencer o campeonato mundial de Kung Fu em 1968 e 1969, Xaudo sumiu dos olhos públicos - em parte para dedicar-se ao ensino, em parte pela sua idade e em parte porque ele estava ganhando muita notoriedade. Após duros embates com as Tríades Chinesas e muitas outras organizações criminosas, ele se tornou o alvo de tentativas de assassinato. Viajando pela Europa, ele parou na Itália, onde ele abriu uma pequena escola. Lá ele ensinou Lester Bertani, que depois abriu sua própria escola de Hung Gar Kung Fu, e Gamal Qebesenef, que sempre foi o seu melhor estudante. No entanto, apesar da habilidade de Qebesenef, Xaudo sentiu que seu estudante carecia de uma personalidade forte - a intuição de Xaudo o fez ter dúvidas sobre as qualidades morais de Qebesenef, e as dúvidas de Xaudo o fizeram mandar Qebesenef embora.

Desapontado, Xaudo voltou a viajar. Eventualmente ele conheceu um jovem garoto que enfrentava uma multidão de outros garotos; ele mal se excedia, e era Jean LeMonte, que foi capaz de lutar com eles durante algum tempo até poder fugir. Jean tinha coragem e cérebro, tudo que ele precisava era de um professor. Relembrando do garoto tão bom que tinha sido antes, e do velho homem que tinha ensinado-o tanto, Xaudo foi para a casa de Jean e se ofereceu para treiná-lo.

Interpretando Mestre Xaudo: Você é o arquétipo de velho sábio. Seu corpo começou a se definhar com o passar dos anos, mas você ainda tem uma mente ativa e ágil. Você ainda se deleita nas coisas que lhe fizeram feliz na sua juventude - Naturalmente, começando com algumas amadas e sua arte marcial. Você gosta de debates espirituais e de discussões de filosofia, e você adora ajudar pessoas a aprenderem e crescerem.

Aparência: Mestre Xaudo é um pequeno e frágil homem chinês, calvo na frente e com um ralo cabelo branco atrás. Ele geralmente veste roupas simples. Ele é estável e digno, mas ele usualmente tem um sorriso irônico.

Nota: Mestre Xaudo conhece um número de Manobras Especiais, mas as listadas aqui são apenas as preferidas, e pela sua idade e fragilidade, ele pode executar uma Manobra Especial a cada três turnos.

Lema: *"Pessoas pensam que desocupação é algo negativo; mas olhe um jarro vazio. Se o jarro estiver cheio, você não pode usá-lo para nada. Mas por ele estar vazio, você poderá usá-lo! Desse modo, a desocupação é positiva."*

MANOBRAS DE XAUDO

Mestre Xaudo possui mais manobra do que listadas em sua ficha, mas estas são as suas preferidas. Além disso, devido à sua idade avançada ele somente pode desferir uma manobra a cada três turnos, bem como não pode mais executar nenhum combo que era capaz na juventude.

Street Fighter

Nome: Mestre Xaudo
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Majestic Crow Kung Fu
Escola:
Equipe:

Time:
Conceito: Mestre Sábio
Assinatura: Acena com a cabeça

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	●●●●○
Contatos	●●●○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Monkey Grab Punch
- Missile Reflection
- Dim Mak, Kick Defense
- Hundred Hand Slap
- Iron Claw, Lightning Leg
- Throw, Rising Storm Crow
- Foot Sweep, Chi Kun Healing
- Spinning Foot Sweep
- Zen no Mind
- Deflecting Punch, Punch Defense

Combos:

Renome

Glória

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

ANTAGONISTAS

OS PUNHOS DE RELÂMPAGO

Os Punhos de Relâmpago são primeiramente terroristas e em segundo lugar Street Fighters. Eles lutam no circuito um pouco para se aperfeiçoarem, um pouco para se divertirem, mas principalmente para esconderem várias atividades que fazem para a Shadaloo ou para a Fênix. Eles são conhecidos pelo circuito por terem um comportamento agressivo e por lutarem sujo.

As características dos Punhos de Relâmpago estão prontas para que possam "machucar" mais na sua crônica. Muitos deles estão além da redenção, mas aqui ainda há esperança de regeneração.

O Narrador é livre para alterar as características dos Punhos de Relâmpago (ou qualquer outro personagem) conforme seja necessário para que se tornem capazes para os Street Fighters na sua Crônica.

BONNIE "BACKHAND" BROWN

Existem crianças que você encontra e pensa imediatamente "Essa criança é um péssimo exemplo". Bonnie foi uma dessas crianças.

Os pais de Bonnie foram um par de americanos ordinários, firmemente presos no meio da classe média; eles sabiam que Bonnie era mesquinha pirralha, mas eles nunca souberam porque, e nem o quão mesquinha ela era.

Bonnie se foi quando ela tinha 14 anos, indo para as ruas de Nova Iorque, onde ela entrou para uma gangue de duros jovens malvados como ela. Por um ano, ela se envolveu com o líder da gangue. Por outros seis meses, ele ficou na cadeia (ela o deixou lá) e ela voltou para o seu lugar.

Sua gangue começou a fazer barulho em Nova Iorque: vendendo drogas, atacando outras gangues, fazendo extorsões ilegais; qualquer coisa que desse lucro causando dor a alguém. Bonnie começou a trilhar um grande caminho. Então se tornou inevitável que ela se envolvesse em vendas de armas e fosse levada para os trabalhos secretos da Shadaloo. Um chefe, visto apenas com obscuridade e conhecido como "Sr. Black", ofereceu: são condições muito simples. Ela e sua gangue poderiam seguir as ordens da Shadaloo e fazer sua maldita riqueza ou continuariam trabalhando do seu jeito e morreriam. Bonnie, com seu gênio forte, recusou: ela cuspiu em seu rosto e tentou arranhar seus olhos.

Como ela deixou o cara vivo, em duas semanas toda a sua gangue morreu, exceto ela e Fixer, seu homem mais forte. Quando "Sr. Black" novamente fez sua oferta, ela aceitou. Ela nunca se arrependeu da "escolha". Desde que se uniu a Shadaloo ela encontrou um novo mundo de dor a ser infligida e recebeu um treinamento dos melhores lutadores do mundo, e agora ela ganha mais dinheiro em um emprego que ela pegou após seis meses trabalhando sozinha.

Muitos meses atrás ela foi ordenada a começar uma carreira no circuito Street Fighter e a formar um time. Ela conhecia Fixer para fazê-lo, e ele recomendou Hércules Harrison, um lutador profissional que tomava alguns drinques com ele. Após assistir poucos torneios, e sempre prestando muita atenção e recrutando lutadores que mostravam ser os melhores derrotando seus oponentes sem piedade, Bonnie formou os Punhos de Relâmpago.

"Sr. Black" então sacaneou Bonnie: ela foi movida para o Egito. Sem ao menos explicar porque, ele arrumou para eles passagens de primeira classe para o Cairo, onde eles se encontraram no aeroporto com membros da organização Fênix. Eles se tornaram leais servidores da Fênix desde então.

Interpretando Bonnie: Coisas que machucam são divertidas. Muito divertidas. Não há nada que faça você rir mais do que ver um cachorro mancar após você ter chutado as suas pernas de trás, ou ver o choque de um Street Fighter quando você dá uma joelhada muito forte na virilha durante a luta. É verdade, a audiência cai, mas quem se importa? Eles são todos perdedores de qualquer forma.

Aparência: Bonnie é uma pequena, inacreditavelmente dura e jovem mulher que tem como mais comum expressão um sorriso com desdém mostrando seu pequeno divertimento e desprezo. Seu cabelo é curto e crespo, um maço amarronzado. Fora de lutas ela veste calças masculinas militares Norte Americanas presas na cintura com um cinto, uma camiseta marrom com longas mangas, botas de combate, uma jaqueta de couro preta e luvas de couro que não cobrem os dedos. Quando ela vence uma luta, ela levanta seu punho e segura o braço no cotovelo, dizendo "Éé!".

Lema: *"Aquilo doeu? Não? [CRUNCH!] E o que diz sobre isso?"*

Nome: Bonnie Brown
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Shadaloo
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Mulher-Macho
Assinatura: Ssssim!

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	●●●○○
Apoio	●●●●○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Ear Pop
- Head Butt
- Spinning Back Fist
- Double-Hit Kick
- Power Uppercut
- Air Throw
- Jump
- Kippup

Combos: Double-Hit Kick para Power Uppercut (Dizzy); Bloqueio para Spinning Back Fist

Renome

Glória

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

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

MUSTAFA

Algo sobre a idéia de uma pequena quantidade de pó branco causando uma violenta morte fascinou Mustafa; é claro, seu pequeno irmão estremeceu e arfou aos seus pés. Se somente ele não estivesse envenenado – isso certamente não faria Mustafa falhar; Mustafa mentiu que disse para ele não bebê-lo. Isso não foi nada mais do que escrever uma nota de suicídio e partir.

Mustafa foi o primeiro filho de um farmacêutico em Diyabarkir, Turquia. Ele aprendeu muito com seu pai, e sua família esperou que ele seguisse sua carreira quando o pai se aposentou. Enquanto Mustafa gostava muito de química, ele nunca se interessou particularmente em usar a medicina para curar as doenças das pessoas. Qualquer um pode fazer isso. Ele sempre se interessou mais no difícil modo de fazer as pessoas ficarem doentes sem que ninguém soubesse como foi acontecer. Quando a polícia tentou provar que Mustafa envenenou seu irmão e enviá-lo para a cadeia, ele aprendeu muitas boas lições sobre como envenenar pessoas mais secretamente. No entanto, ele estava na cadeia, onde isso não o faria nada bem.

Enquanto ficou nesse lugar, no entanto, ele encontrou Kuo Ta, um Thai kickboxer e andarilho que ficou impressionado pela tentativa de assassinato de alguém que fez um desagradável (e biologicamente impossível) comentário sobre seus ancestrais. Eles dois fizeram um trato; se Kuo Ta ajudasse Mustafa a escapar dali com ele, Mustafa iria levar um inimigo de Kuo Ta a morte em uma semana. Os dois fugiram e viajaram um ano juntos, Kuo Ta aprendendo a envenenar e Mustafa a lutar kickboxing. Eventualmente eles entraram no Street Fighting e venceram. Kuo Ta gostou disso, mas procurou sair, enquanto Mustafa percebeu que derrotar alguém quase matando-o com seus punhos (ou joelhos, pernas e cotovelos...) era muito melhor do que envenenar, e também muito mais lucrativo porque não tinha que se preocupar com a polícia. Ele decidiu se tornar um Street Fighter como profissão, e não demorou muito para ele encontrar Bonnie e se juntar aos Punhos de Relâmpago.

Interpretando Mustafa: Você tem uma fria e intelectual curiosidade sobre infligir dor e causar a morte. Você não é um sádico como Fixer, ou um bravo e bruto como Bonnie; você pensa que matar uma pessoa é interessante, do mesmo jeito que pessoas brincam com trens de brinquedo ou colecionam figurinhas. Você sempre carrega uma rústica mochila cheia de venenos e antídotos, bem como muitos livros sobre o assunto. Você também gosta de simulação intelectual de tentar assassinar seu oponente no ringue. Quando alguém vem com um golpe inovador ou um engenhoso movimento, você provavelmente o elogiará por isso, imediatamente roubando para o seu repertório - preferivelmente matando o criador da técnica para que ninguém possa aprendê-la senão com você.

Aparência: Mustafa é um homem de pele escura e média altura com uma crespa e negra barba. Ele geralmente está sorrindo e aparenta ser bastante amigável, mas por dentro está provavelmente pensando no seu hobby favorito. Ele usualmente veste um turbante e qualquer vestimenta apropriada para o momento. No ringue ele veste calças de seda e uma aberta camisa também de seda. Ele também veste um cinto de seda que pode se soltar no instante em que ele usa o Apresamento Neck Choke (uma de suas maneiras favoritas de acabar com um oponente).

Lema: *"Três doses disso no final de um dardo serão muito convincentes como uma 'picada de abelha', podendo ser instantaneamente fatal."*

Street Fighter

Nome: Mustafa
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Thai Kickboxe
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Assassino
Assinatura: Barbudo sorridente

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	●●●○○
Apoio	●●●●○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Monkey Grab Punch
- Triple Strike
- Flying Knee Thrust
- Back Roll Throw
- Power Uppercut
- Neck Choke
- Throw

Combos: Bloqueio para Neck Choke; Movimento para Neck Choke

Renome

Glória

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

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

SANJO HIDETOSHI

Sanjo nunca foi um garoto popular. Sua mais antiga memória é sua mãe olhando pra ele e dizendo "Por que você tem que comer tanto? Nós vamos falir tentando alimentá-lo! Você deve fazer alguma coisa senão nós não conseguiremos mais manter você!". Outras memórias de infância incluem sendo provocado pelos seus irmãos e irmãs, apanhando e sendo humilhado por colegas de escola; e começando a ouvir "lento e estúpido" dos seus professores.

Então um dia veio a realização que ele não tinha como ir elegante. Seus pais disseram para ele várias vezes que desde que ele se tornou muito maior que as outras crianças ele não podia lutar com elas - mas esses mesmos pais também riram dele e disseram "pequena vaca". Um dia, enquanto era desumanamente humilhado pelos mais bonitos e populares garotos do colégio, Sanjo decidiu que devia dar um basta nisso.

A mão aberta batendo foi um momento de liberação para Sanjo; o sangue e o choro de seu importunador foram como um esplendor e o grito de vitória. Quando os parceiros do garoto entraram na luta, Sanjo acabou com todos com raiva e fúria, sentimentos auto-adquiridos numa vida de rejeição - numa gloriosa demonstração de violência.

Quando seus pais ouviram, eles deleitaram "Ahá, você finalmente é bom em alguma coisa!", eles disseram. 'Sim, sim. É normal que lutadores de Sumô sejam gordos e lentos! Ninguém espera que eles sejam bonitos!'.

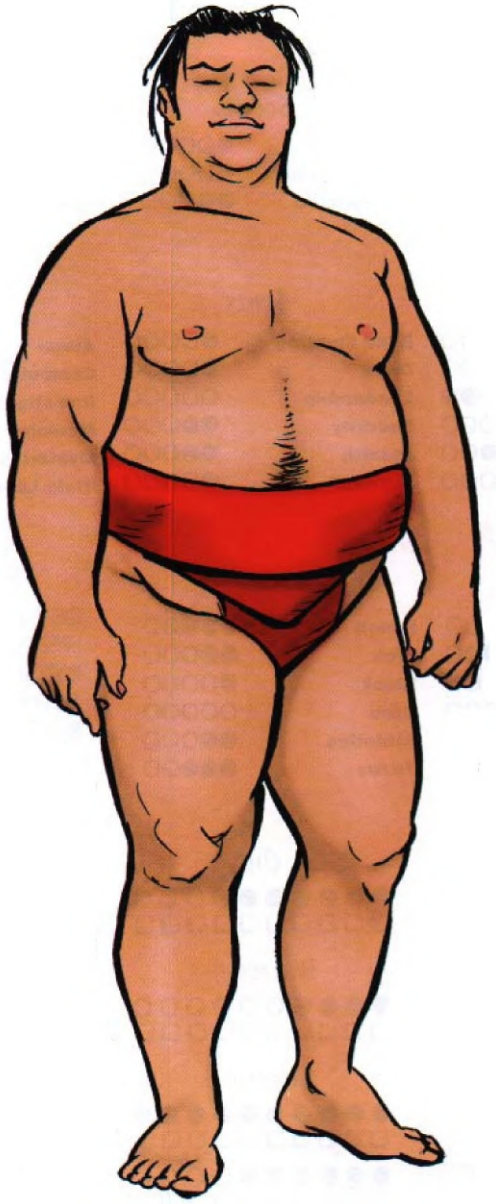
Então Sanjo logo foi colocado numa escola de Sumô. Ele sobressaiu-se lá, finalmente as pessoas gostaram dele pelo que ele era, e nunca mais o insultaram ou implicaram com ele. Mas a fúria ainda estava lá dentro; ele viveu com ela por muito tempo e demorou para que ela partisse. Após se tornar um lutador profissional de Sumô, ele se desapontou com o esporte. Ele não gostou de lutar Sumotori; ele tinha muito mais respeito e afeição por eles. O único jeito dele poder ser feliz seria se ele pudesse lutar com tipos de pessoas que pudessem feri-lo tanto como em sua infância.

Quando Sanjo ouviu sobre o sucesso de E. Honda como Street Fighter, ele descobriu que isso era a questão – que salvava toda luta – particular contra os bonitos homens japoneses. Um dia, enquanto limpava o chão com um antigo amigo de escola que estudava Karatê, ele foi chamado por Bonnie Brown. Primeiramente ele não ficou interessado em aceitar o convite de Bonnie, temendo que ele fosse zombado por ser tão lento para os "Punhos de Relâmpago", mas Bonnie disse as palavras mágicas – "acabe com os que disserem isso" – e ele aceitou.

Interpretando Sanjo: Você não sabe contra quem quer vingança no mundo todo, assim sendo você não tem nada realizado ainda. Enquanto que a fúria e a dor da sua infância foram as canalizadoras da sua força, você está indo através de movimentos agora. Sua mente e espírito estão no "piloto automático": fazer o que Bonnie mandar porque ela é o chefe. Você nunca parou pra pensar sobre o rumo que sua vida toma desde que começou a trabalhar para a Shadaloo, mas uma pequena mudança no seu estilo de vida fará com que você pense a respeito.

Aparência: Sanjo é um inacreditavelmente alto e gordo homem japonês em seus tardios 20 anos. Seus cabelos têm um tamanho médio, exceto atrás, onde são grandes e geralmente trançados. Mesmo não tendo os atrativos que um homem japonês deve ter, ele certamente não é feio como seus pais o fizeram acreditar. No ringue, ele usualmente usa o tradicional calção de Sumô; fora do ringue, ele veste o que for apropriado para a situação, usualmente tendendo a ter formalidade. Ele é geralmente muito expressivo, mas sua raiva aparece quando sente dor ou está frustrado.

Lema: *"Boa piada. Vamos ver se você continua rindo depois que eu te esmagar como um inseto."*



Nome: Sanjo Hidetoshi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sumô
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Acerta pelas costas
Assinatura: Desdenha oponentes

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	●●●○○
Apoio	●●●●○
Recursos	●●●○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Ear Pop
- Head Butt
- Foot Sweep
- Shockwave
- Bear Hug
- Grappling Defense
- Knee Basher
- Throw
- Spinning Foot Sweep

Combos:

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

FIXER

Fixer nunca fala sobre seu passado, e Bonnie nunca pergunta. Ele estava na gangue quando ela entrou, ele foi sujamente honesto e tinha um cérebro - isso era o que ela precisava. Quando ela saiu da gangue, ele naturalmente foi junto como seu assistente e íntimo: confidente.

Muitas coisas Bonnie contou através dos anos: Fixer podia ser o líder que ela procurava, mas ele não podia. Ele gosta de fazer as coisas acontecerem, mas ele não gosta de ordenar e fazer transações com as pessoas na sua posição. Se ele acha outros que têm algum problema com ele, ele acaba com eles sem se importar se é um ou dois; se ele não dá conta do recado, ele pega uma arma.

Ela suspeita que Fixer tem esse nome pelos seus conhecimentos e mecânica e outras técnicas: se alguma coisa está quebrada, ele pode arrumá-la; se não está quebrada, ele pode fazer funcionar melhor. Nos passaportes e outros documentos é listado como "Joe Corcoran", um nome que "Sr. Black" lhe deu, para que Bonnie pudesse falar.

Interpretando Fixer: Você é a cola que segura os Punhos de Relâmpago juntos. Bonnie tem a impetuosidade, Herc e Sanjo têm os músculos e Mustafa faz o trabalho sujo, mas você é o cérebro. Você não faz tentativas estúpidas, e não deixa que ninguém o faça perto de você. Você tem um amargo senso de humor que você ocasionalmente divide com Bonnie, mas nunca com qualquer outro. Você não tem nenhum grande objetivo para sua vida; todas as suas ambições foram perdidas quando sua família morreu.

Aparência: Fixer é um homem branco e de média altura, com um curto cabelo branco que sempre parece estar desarrumado, e tem constantemente a barba mal feita. Fora do ringue, ele veste roupas largas com muitos bolsos úteis, um cinto com ferramentas eletrônicas e e chaves penduradas nele, uma velha jaqueta excedente especial da forças armadas dos EUA e luvas que não cobrem os dedos. No ringue, Fixer veste um preto suéter de malha, calças pretas de algodão e tênis pretos. Ele sempre tem uma expressão altiva - ele não se impressiona com qualquer coisa ou qualquer um.

Lema: *"Mostre que é bom ou cale-se."*

Street Fighter

Nome: Fixer
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Inventor Cínico
Assinatura: Cruza os braços sorridente

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	●●●○○
Apoio	●●●●○
Recursos	●●●○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Triple Strike
- Double Dread Kick
- Double-Hit Kick
- Power Uppercut
- Deflecting Punch
- Punch Defense
- Suplex
- Throw

Combos:
Bloqueio para Spinning Back Fist

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual
Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

HERCULES HARRISON

"Sejam bem-vindos ao Madison Square Garden, senhoras e senhores, o Gigante da Geórgia, o Atlas de Atlanta, o Homem que Transpassa a Montanha de Pedra, HÉRCULES HARRISON!" A multidão ficava louca quando Herc passava pela porta do auditório, vestindo uma chamativa roupa que enfatizava seu grande peito e enormes braços, e seguido por uma ondulação de poder nas suas costas e pernas. Ele caminhou para o ringue, cercado de aplausos, e caminhando com pose antes de subir na arena. A audiência amou cada segundo disso, e muito mais Herc.

"E o desafiante, o Trovão da Austrália, o Mestre de Melbourne, LEATHERBACK!". A multidão vaiou quando o oponente de Herc caminhou para o ringue, vestindo roupas baratas de cores de leopardo douradas e verdes e chamativas calças verdes com um desenho de crocodilo.

"Dizem", disse Herc, "esse cara é muito bom.".

Dez minutos de muito suór e grunhidos depois, Herc estava num poderoso engalfinhamento - e também muito bom! Num desesperado movimento, Herc chacoalhou-se, colocando seus massivos braços contra o pescoço de Leatherback, e o puxou. Um som de osso quebrado pôde ser ouvido.

Depois um silêncio.

Seis meses depois Hércules Harrison foi condenado por um involuntário assassinato, sentenciado a fazer serviços para a comunidade numa liberdade condicional, e ficou nas ruas da cidade de Nova Iorque. Ele foi à ruína; ele não dormia esperando ansioso pelo final da pena. A cada noite, quando ele tentava dormir, ele ouvia o som do osso quebrado.

Depois um silêncio.

Finalmente, ele pôde fazer somente uma coisa; se le não podia dormir, ele podia ficar inconsciente através de licor. No entanto, ele acabou pegando esse hábito ao acordar no próximo dia, forçando-o a recorrer à bebida para dormir novamente. Ele não tinha trabalho, e nem futuro; todo o dinheiro que ele conseguiu como lutador profissional se fora.

Antes dele desistir, entretanto, ele foi solicitado por Fixer, que o recrutou para os Punhos de Relâmpago. Fixer reconheceu o que sobrou do homem e sabia o que havia acontecido com ele. "Olha", ele disse, "se você não concordar com isso, você estará na sarjeta até o fim da semana. Eu conheço muitas pessoas que podem ser contratadas e você é a melhor delas. Mas você terá que fazer muito bem o trabalho sujo.". "Com o que me importo?", respondeu Herc, "Isso não faz diferença alguma agora.".

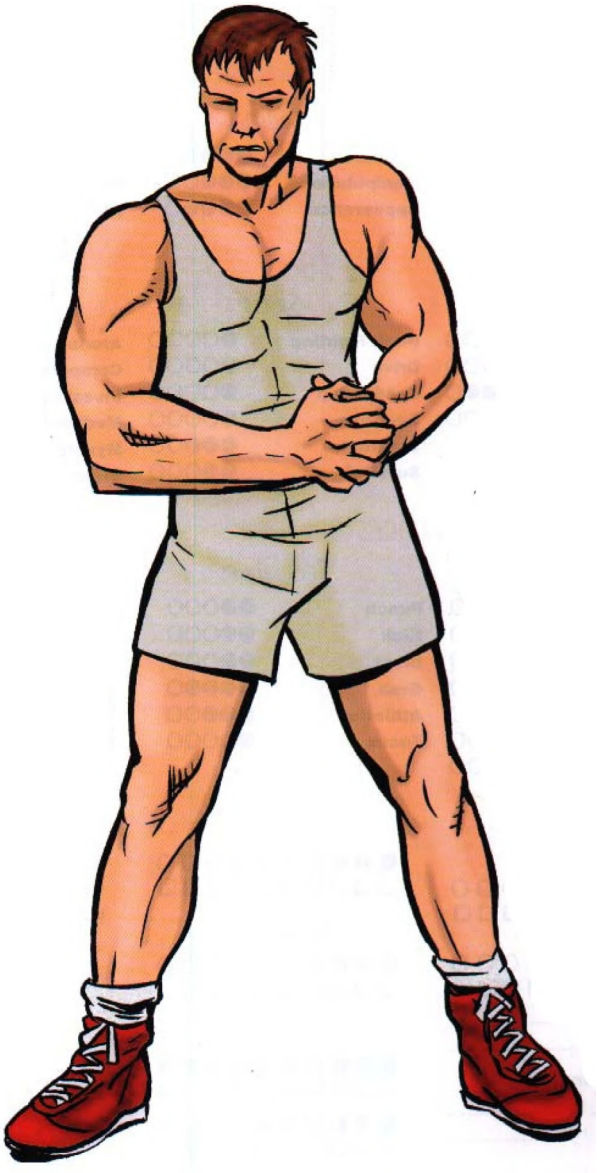
Então Hércules entrou para os Punhos de Relâmpago. Ele faz o que Bonnie diz, ela dá a ele algum dinheiro, e ele pega alguns anestésicos com ela para fazerem a memória partir e deixá-lo dormir. Herc matou mais pessoas desde que entrou para os Punhos de Relâmpago, mas não sente remorso. O que é mais uma morte para ele? O que é extorsão, vendas de drogas, terrorismo? Ele está fazendo seu caminho para o inferno, então que diferença isso pode fazer?

Interpretando Hércules: Você foi, há muito tempo atrás, um bom homem. Turbulento e odioso, egocentrista e um pouco narcisista, é verdade, mas por dentro foi um bom homem. O acidente no Madison Square Garden destruiu esse homem, e foi sendo caçado o que restou dele a cada dia depois disso. Você constantemente se distrai quando não ouve o som dos ossos se quebrando, só assim você não revive aquele momento. Você é uma atormentada alma esperando por redenção, mas você acredita que nunca a encontrará.

Aparência: Você é o ideal olímpico: 1,95m de altura, muito grandalhão, músculos definidos, uma mandíbula quadrada e uma fissura no queixo. Mas ao contrário do homem exibicionista e estrela que você foi, agora você tem olhos que são profundos e sombrios e tem uma face magoada e aflita. Ao contrário da torre de força, agora você é uma montanha de lamentos.

Nos ringues, Herc geralmente veste uma suja camiseta, shorts de boxe e tênis. O desenho do leopardo vermelho se foi há muito tempo. Fora do ringue, ele veste qualquer coisa apropriada para o momento, tendendo a usar roupas sombrias, e bem casuais.

Lema: *"Ok, eu quebrei suas pernas como você me pediu. Se precisar de alguma coisa, eu estarei no bar."*



Street Fighter

Nome: Hercules Harrison
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre
Escola:
Equipe:

Time: Punhos do Relâmpago
Conceito: Ex-Atleta Olímpico
Assinatura: Vai embora em silêncio

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	●●●○○
Apoio	●●●●○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Buffalo Punch
- Head Butt
- Back Breaker
- Bear Hug
- Brain Cracker
- Grappling Defense
- Iron Claw
- Neck Choke
- Pile Driver
- Suplex
- Throw

Combos:

Bloqueio para Suplex;
Iron Claw para Pile Driver (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

CASTOR MITAXIS

Castor Mitaxis vagamente se lembra de sua antiga vida como um marinheiro grego no Mediterrâneo e começando a precisar de dinheiro, se oferecendo para um sujo trabalho, começando a treinar na base na ilha de Mriganka...
...então tudo começou a ficar confuso...

Castor Mitaxis é um típico Revenant, e tem todas a vantagens, poderes e desvantagens descritos na ficha do mesmo, presente no suplemento **Segredos da Shadaloo**. No entanto, ele tem algumas pequenas diferenças em sua ficha.

Revenants são cascas sem alma de infelizes que tentaram aprender o Ler Drit de M. Bison e não conseguiram: existe alguma coisa no condicionamento psíquico dos praticantes desta arte que desbloqueia uma parte da mente que era melhor ter deixado quieta.

Revenants não sentem dor, prazer, medo ou outras emoções. Quando eles perdem toda sua Saúde eles morrem e seus corpos viram cinzas com um pouco de osso. Eles podem se infiltrar na sociedade, mas sem fazer nada além de tarefas básicas, apenas seguindo as ordens de Bison ou dos membros da Ordem da Unidade Celestial de Mriganka. As ordens de Mitaxis são para obedecer os Punhos do Relâmpago, e é isso que ele fará, nem que tenha de se atirar nos trilhos do Transcontinental para pará-lo.

Revenants possuem dois poderes especiais: Psychic Rage (também conhecido como Poison Haze) e Psychokinetic Channeling.

Gastando 1 Chi com Psychic Rage deixa um alvo em fúria de batalha, usando seus mais poderosos ataques contra a pessoa mais próxima, amiga ou inimiga (para mais informações consulte esta manobra no Segredos da Shadaloo).

Já gastando 1 Chi com Psychokinetic Channeling o Revenant aumenta em +2 o dano de suas manaobras básicas de Soco e Chute neste turno. Para mais detalhes consulte esta manobra no suplemento Segredos da Shadaloo.

Interpretando Castor: Você é pouco mais do que um zumbi; você vive para servir M. Bison. Bison ordenou que obedecesse aos Punhos de Relâmpago. E você os obedecerá.

Aparência: Castor é um homem alto e moreno, típico do Mediterrâneo. Ele veste um terno comum e usa óculos escuros para esconder as chamas azuis em seus olhos. Quando ele entrar em combate, seus óculos quebram com uma sombria energia.

Nome: Castor Mitaxis **Estilo:** Ler Drit **Chefe:** Shadaloo

Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○	Honra	2
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○	Glória	5
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto	Nenhum

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○		○○○○○
Condução	●○○○○		○○○○○
Furtividade	●●●○○		○○○○○
Intimidação	●●●○○		○○○○○
Manha	●●○○○		○○○○○
Lábia	●●○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

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	5	2
Forward	2	7	1
Roundhouse	1	9	1
Apresamento	3	5	1
Bloqueio	7	0	0
Movimento	6	0	5
Psychokinet Chan.	+0	+2	+0
Psychic Rage	0	Especial	0
Jump	6	0	2
Throw	1	7	1

A FÊNIX

Gamal Qebesenef (pronuncia-se "ja-MAL QUEB-se-nef") nasceu e cresceu no Cairo, Egito, numa rica família que descende diretamente de Ramses II, um dos mais poderosos faraós antigos. Desde os primeiros anos, Gamal se encontrou e aprendeu com sheiks ricos reais, embaixadores e políticos. Rapidamente ele aprendeu que diplomacia foi a arte de dominar civilizações.

Sentindo que o melhor caminho para garantir sua segurança nesse perigoso mundo de políticos era aprender uma arte marcial, Qebesenef convenceu seus pais a colocarem-no no melhor treinamento que o dinheiro podia comprar, e viajou para a Inglaterra, onde Mestre Xaudo ensinava. O velho Sifu foi impressionado pela autodisciplina e controle do jovem egípcio, e foi iludido pelas habilidades de Gamal que esconderam seus reais propósitos. Por três anos Qebesenef evoluiu muito, estudando o Majestic Crow Kung Fu com o Mestre Xaudo. Por mais dois anos ele trabalhou para aprender manobras avançadas. De repente numa manhã, sem nenhuma explicação, o Mestre Xaudo não quis ensinar para ele o Rising Storm Crow. Aparentemente, Qebesenef aceitou isso sem nenhum rancor. Por dentro, entretanto, ele ficou furioso e prometeu fazer Mestre Xaudo pagar.

Com 18 anos, Gamal retornou para o Egito e foi muito ativo na política, sempre tendo um alto cargo. Na idade dos 25 anos, ele foi a maior figura na política do Meio Leste e nas relações com vários países arábicos e o oeste em particular.

Ele recusou ofertas de posições políticas, mas um grupo o intrigou: A Fênix, uma radical sociedade paramilitar secreta que queria restabelecer a divina monarquia no Egito. Gamal decidiu que o objetivo dessa organização era o mesmo dele, mas ele não queria ser um qualquer dentro desse grupo. Ele fez contato com alguém durante anos na política – M. Bison – e convenceu Bison a lhe dar o apoio militar e econômico que precisava. Ele não simplesmente acabou com A Fênix, mas roubou esse nome para usar para ele mesmo.

Rapidamente, A Fênix ficou sob o total controle de Qebesenef. Escondendo dela sua ajuda cedida por Bison, a organização acreditou que ele é o primeiro faraó do novo Império Egípcio. Ele começou a se referir a ele mesmo como a pessoa que correspondia "a Fênix" e ordenou que seus servos e os membros da organização fizessem o mesmo.

Enraizado em Sunni Muslim, Qebesenef descobriu sobre um antigo culto usado pelo panteão egípcio antigo, e promoveu seu retorno. Ele forçou todos os membros da organização Fênix a acreditar nos deuses antigos (não é certo que ele não seja um deles), e regularmente fala deles nas cerimônias.

Pelos seis anos passados, Fênix foi consolidando o poder e a fortificação de sua base no Egito. Ele comprou armas, treinou e ensinou todos que aceitaram seu pagamento e se tornou conhecidos por baixas taxas entre os grupos árabes – mais especificamente os egípcios. Com isso, a megalomania acabou florescendo na sua mente. E ela cresce a cada dia, pois está convencido realmente que é Ramses renascido, destinado por Ra para se tornar o novo faraó do Egito e, eventualmente, do mundo. Ele está mantendo segredo de M. Bison, mas a Fênix está se tornando mais e mais grandiosa. Bison certamente irá pegá-lo e acabará com ele, pois Fênix e poderoso e perigoso. Contudo, essa "fraqueza-poderosa" não pode medir o que ele é capaz de fazer com os outros.

Interpretando a Fênix: Você foi escolhido por Ra, Lorde do Sol, para estabelecer novamente no Egito a regra de que o faraó é supremo – e logo M. Bison saberá disso, você é certo de que ele será um de seus seguidores. Você é calmo, educado e charmoso, mas indigno de ter um coração e com uma mente calculista que paira numa mistura de loucura e megalomania.

Aparência: No melhor estilo de vilão, Gamal Qebesenef é alto, sombrio e bonito. Ele está no auge de sua forma física e sempre veste as mais elegantes roupas que o dinheiro pode comprar. Seu cabelo é escuro, curto e bem penteado quando está no templo. Seus olhos emanam uma escuridão, parecendo que serão consumidos pela loucura.

Lema: *"Em breve – muito breve – eu irei trazer de volta a glória para minha terra e meus ancestrais!"*

Street Fighter

Nome: A Fênix
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Majestic Crow Kung Fu
Escola:
Equipe:

Time:
Conceito: Megalomaníaco
Assinatura: Braços erguidos gargalhando

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	●●●●○
Apoio	●●●●●
Recursos	●●●●●
Staff	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Dragon Punch
- Monkey Grab Punch
- Hundred Hand Slap
- Power Uppercut
- Triple Strike, Fireball
- Double Dread Kick
- Double-Hit Kick
- Hurricane Kick, Stunning Shout
- Stepping Front Kick
- Deflecting Punch
- Iron Claw, Flying Heel Stomp

Combos:

Renome

Glória

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: _____
Posto: _____

Situação Atual

Vitórias: _____ Derrotas: _____
Empates: _____ KO's: _____

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

CAIXOTES
TAMANHO 3
CANOS DE METAL
TAMANHO 3

TANQUES DE ESTOCAGEM
TAMANHO 2 PARA CADA
CAIXOTES
TAMANHO 3

LEGENDA

A - POÇO
B - ESCADARIA DE CIMA
C - ESCADARIA
D - ESTÁTUA
E - TOCHA
F - ARCO

A CÂMARA DAS VISÕES DE SET

A
B
C

FAZENDA LE MONTE

LEGENDA

A - QUARTOS
B - GRAMADO
C - HELIPORTO
D - HANGAR
E - GARAGEM
F - BARRACA DE MUNIÇÃO
G - PORTÃO SECUNDÁRIO (TRANCADO)
H - TORRE DE VIGIA
I - QUARTEL
J - QUARTO DE HOSPEDES
K - PREDIO PRINCIPAL
L - REGADOR

RECINTO DA FÊNIX

LEGENDA

A - COVA
B - DESABAMENTO
C - USHEBTIS
D - BURACO DE ESCORPIÕES
E - ALAVANCA
F - O CHÃO CEDE
G - PAREDE PRESSIONÁVEL
H - ARMADILHA DE LANÇAS
I - PAREDE QUEBRADA
J - CAIR NA CRIPTA
K - ARMADILHA DOS DISPAROS
L - ENTRADA PARA A CÂMARA DAS VISÕES DE SET

Prelúdio

O Tao do Street Fighting

Faça seu trabalho, então volte atrás.
O único caminho para a serenidade.
- Lao Tsé, "Tao Te Ching"

A vida é um conflito, e lutar é por vezes a solução natural do conflito. Toda cultura tem histórias de guerreiros que transformaram meros combates em um modo de vida: os Espartanos da Grécia, os Monges Shaolin da China, os Samurais do Japão, e as Amazonas da Scythia. Todos abraçaram os combates como uma forma de se viver.

Fazendo isso, eles se tornaram altamente reverenciados dentro de suas culturas - não somente por suas habilidades de combate, mas também por suas filosofias marciais, que eles utilizaram nos campos de batalha e na vida. Qualquer um pode brigar, mas um verdadeiro lutador pode ver além do próximo soco ou chute para o final iminente.

O Street Fighter, como o monge Shaolin ou guerreiro samurai, não luta simplesmente pela glória do combate, mas pelo seu auto-aperfeiçoamento e conhecimento.

Hoje em dia, entretanto, todo Street Fighter tem sua própria razão para escolher o Street Fighting como seu modo de viver.

Alguns Street Fighters tem modelos exemplares - senseis, sifus, técnicos, ou outros mentores - que os inspiram para seguir o caminho de um lutador honrado. Lutadores honrados são aqueles que lutam de modo limpo e justo. Embora o conhecimento do uso de armas seja comum, lutadores honrados evitam usá-las; os corpos dos Street Fighters são as melhores armas; enquanto que estas armas são usadas como muletas por lutadores baixos.

Um lutador honrado tem uma razão para cada luta que entra. Não há razão para conflitos sem sentido: lutar sem razão é o domínio dos loucos e valentões. Um bom lutador deve resistir à tentação de fazer de cada conflito uma batalha. Isto é como os lutadores honrados percebem a si mesmo no mundo que fazem parte, assimilando toda situação como um conflito em potencial enquanto raramente tornam todo conflito em uma luta: a sabedoria de saber quando lutar é tão importante quanto saber quando cair fora.

Um lutador cujo espírito é frágil possui uma força física frágil como a casca de um ovo. Enquanto há grande prazer em participar da tradição do combate e saborear a glória da vitória, ele pode ser drenado em um espírito de luta se elas se tornarem rotineiras, previsíveis ou sem sentido. Na vida, assim como no Street Fighting, um lutador deve saber quando

confrontar e quando recuar. Ninguém nunca realmente sabe como uma luta irá terminar quando ela começa - e o Street Fighter filósofo afirma que é como a vida, a melhor forma de lutar é deixar ela ir como deve ser, ao mesmo tempo trabalhá-la para proveito próprio.

Treinamento em artes marciais prepara um lutador para mais do que mero combate: um lutador honrado usa o treinamento para aprimorar não somente seu corpo físico, mas sua mente e espírito também. Um lutador aprende como aplicar vários chutes, socos e bloqueios para uma situação de combate, o lutador também deve mostrar perseverança e bom julgamento. Indivíduos desonrados, na vida e no Street Fighting, são aqueles que recorrem a táticas desonrosas como um método de conseguir, o que prova ser uma vitória falsa - dentro e fora do ringue - acreditando que a vitória é mais importante do que a luta por si mesma.

Treinamento apropriado é essencial para o Street Fighting. Atividades de resistência, como corrida e saltos, são importantes para aumentar o vigor; treinamento com pesos aprimora a força; perícias de reflexos são testadas através de exercícios de velocidade, como uma pessoa com o mais rápido chute ou soco é por vezes o vencedor. Na vida, somente há uma forma de aprender a ser resistente, a ser forte e como responder rapidamente. Mas ultimamente o mais alto treinamento ambos nas artes marciais e na vida é a meditação, que ajuda a compreender a claridade mental necessária para seguir nossos instintos.

Muitos Street Fighters tem medo na primeira vez que dão um passo dentro do ringue e encaram seu oponente, mas isto é natural e uma parte do processo de crescimento. Encarar o medo é um dos maiores desafios que qualquer lutador pode enfrentar; aprender a tornar este medo em uma energia positiva é a lição mais difícil que um lutador pode dominar. Entretanto, isto é essencial para confrontar um oponente diretamente se um lutador quer uma chance de vitória. Como Morihei Ueshiba diz em "A Arte da Paz": "*Quando um oponente vem para frente, mova-se e saude-o; se ele voltar atrás, envie-o nesta direção*".

Um Street Fighter deve sempre respeitar seu oponente. Olhar um oponente diretamente nos olhos: isto irá lhe dizer mais do que tentar observar os pés ou as mãos. Tentar antecipar um oponente com um forte bloqueio e retornar é uma excelente maneira de despir o outro lutador. Um bom lutador nunca subestima seu oponente ou a si mesmo. Um bom lutador pode tentar aprender mais do que o possível sobre um oponente, conhecer um inimigo é tão valioso quanto conhecer a si mesmo. Street Fighting permite aos participantes aumentar sua confiança e habilidades e enfrentar oponentes com várias técnicas e táticas. A "arena" é por vezes desconhecida e inesperada, mas ser um Street Fighter é sempre estar pronto para a batalha e requer somente um raciocínio rápido, habilidades físicas e muita coragem. Sempre quando a batalha é uma das vontades, a mesma lição se aplica.

Lutar é uma disciplina que poucos dominam completamente. Ela requer coragem, honestidade, sabedoria, perícia e força. Vida e o Street Fighting estão envolvidas pelo simples fato de que para vencer exige preparação. Aqueles que desafiam a si mesmos apresentam mais desafio para os outros do que aqueles que não aprendem e evoluem.

Cabe ao indivíduo decidir está preparado; somente quando encontrar a luta de sua vida saberá concerteza se está pronto.

Para conhecer a si mesmo, basta estudar-se em ação com outra pessoa.

- Bruce Lee, "O Tao do Jeet Kune Do"

Não é surpresa para ninguém que Street Fighter trate de conflitos. Street Fighters são gladiadores modernos e guerreiros urbanos, campeões místicos e desbravadores filósofos - eles são de todos os tipos, formas e culturas. Mas uma tarefa em comum na vida do Street Fighter é o conflito e a competição.

Competidores é sobre competições. É um olhar dentro e fora dos ringues; ele examina estes que chamam a si mesmos de Street Fighters e os lugares que eles frequentam. Lembre-se que os Street Fighters chamam de Tao do Street Fighting a crença que o Street Fighting é uma forma de aperfeiçoamento pessoal e logo se percebe que as distinções de dentro e fora do ringue são ilusórias. Competidores mostra as muitas maneiras que este Tao se manifesta. Raramente citado, mas sempre presente, é uma forma válida de ver o mundo de Street Fighter.

Este livro apresenta 50 personagens para inclusão em qualquer crônica de Street Fighter. Enquanto que nem todos estes personagens são Street Fighters, mas todos têm algum papel e efeito no mundo de Street Fighter. Ele também introduz novos estilos de artes marciais ao redor do mundo, bem como discussões sobre Duelistas e o uso de Armas. Competidores é para os Narradores e jogadores também: ele adiciona um repertório de ambientações, personagens para o Narrador e dá aos jogadores novas opções de personagens.

UMA NOTA PARA OS JOGADORES

Os personagens descritos em Competidores são primariamente para os Narradores incluírem em suas crônicas. Entretanto, os personagens podem ser lidos como fontes de inspiração durante a criação de personagem ou, se o Narrador permitir, jogadores podem escolher seus personagens neste livro. Entretanto, jogadores podem checar com seus Narradores primeiro para ver se ele pretende usar todos os personagens.

Jogadores podem ler certas partes de Competidores sem problemas, embora - os primeiros dois capítulos da Parte Dois contenham novos estilos e Manobras Especiais em adição às regras para Duelistas e uso de armas. Estas seções são valiosíssimas para criar novos e variados Street Fighters.

Aqui está uma visão geral de Competidores:

PARTE UM: PAPEL DA HONRA

Estes são os Competidores propriamente ditos, as pessoas com as quais seu Street Fighter pode entrar em contato - ou conflito. Alguns serão amigos e outros inimigos - mas lembre-se que nem todos oponentes são vilões! Aqueles que são oponentes dentro do ringue podem ser aliados fora dele.

INDEPENDENTES

Este capítulo apresenta lutadores solitários do circuito Street Fighter. Eles podem ter amigos e aliados, mas no ringue eles lutam sozinhos. Alguns podem se juntar a times em ocasiões especiais, mas normalmente são independentes e gostam de seguir assim.

TIMES

Mais é melhor - ao menos é o que a "filosofia dos times" diz. Este capítulo apresenta alguns times que podem ser encontrados dentro (ou fora) dos ringues.

ELENCO DE APOIO

Se você acredita que somente Street Fighters podem se opor dentro da arena, você errou. Este capítulo apresenta algumas personalidades que podem ajudar ou incomodar um Street Fighter, eles estão todos envolvidos com os processos do Street Fighting.

PARTE DOIS: O CAMINHO DO GUERREIRO

Estes são os caminhos de um Street Fighter - como eles lutam e como eles agem foram dos ringues. Somente lembre-se que uma vez Street Fighter, sempre Street Fighter. A lição que você aprende na arte marcial pode ajudar você fora do ringue e em qualquer lugar que você vá pode ser o local de um conflito.

ESTILOS

Este capítulo apresenta novos estilos e manobras especiais que podem ser empregadas por Narradores de Street Fighter ou jogadores. Alguns destes estilos e manobras são usados pelos personagens introduzidos neste livro.

DUELISTAS

Para muitos Street Fighters, armas são desonradas; para outros, são apenas instrumentos de trabalho. Este capítulo apresenta material de sistema para Duelistas e outros guerreiros que usam armas.

LOCAIS DE CONFLITO

"O mundo inteiro é uma arena", é a frase que melhor se encaixa. Qualquer lugar que um Street Fighter vá pode se tornar um local de conflitos. Este capítulo apresenta quatro ambientes cheios de potencial para conflitos físicos e mentais.

Capítulo 1: Independentes

PARTE UM: PAPEL DA HONRA

Guerreiros habilidosos do passado eram astutos,
misteriosamente poderosos,
tão profundos que eram inconcebíveis.
Somente porque eles são inconcebíveis,
eu tentarei descrevê-los.
- Lao Tsé, "Tao Te Ching"

A primeira parte de Competidores é uma descrição dos competidores propriamente ditos: oponentes de todas as Divisões e Postos, exceto Guerreiros Mundiais (que nós já sabemos quem são). Viajando através do globo e demonstrando uma variedade de estilos e intenções, estes personagens podem ser usados para um número de propósitos - desde aparecer em simples disputas a encontros em partes inteiras de um crônica em andamento. Alguns destes personagens nem mesmo são Street Fighters, mas eles definitivamente demonstram o espírito de luta e estão ligados ao impacto na vida de Street Fighters por todo o lugar.

O tom de uma crônica de Street Fighter pode variar de Narrador para Narrador: ela pode ser leve e divertida ou sombria e negra. Ela pode ser conservadora, com somente personagens tradicionais e um ou outro personagem exótico como Blanka, ou pode ser um filme cheio de cores, com mutantes, ciborgues e muitas demonstrações de poderes do Chi.

Os competidores nos próximos três capítulos também variam em humor, para poder se adequar ao tom de uma variedade de crônicas, desde as de "coração mole" às "seriamente mortais".

Narradores podem usá-los ou modificá-los para melhor se encaixarem. Jogadores podem usar estes competidores também, tanto como modelos para criação de personagens ou simplesmente como Street Fighters pré-criados - somente lembre-se de conseguir a permissão de seu Narrador primeiro.

Sim, eu prefiro lutar sozinho - eu acredito que meu objetivo como Street Fighter é melhorar a mim mesmo e, por fim, somente eu posso fazer isto. O objetivo da auto-iluminação é solitário.

Embora eu tenha lutado ao lado de outros Guerreiros Mundiais em algumas ocasiões, isto tem provado ser a exceção e não a regra.
- Dhalsim, em uma entrevista particular

Este capítulo apresenta os Street Fighters solitários, que lutam independentemente de times. Talvez eles esperem seguir o caminho dos Guerreiros Mundiais, que tendem a lutar solo; ou talvez eles simplesmente não tenham encontrado um grupo que se adeqüe aos seus próprios estilos de luta e personalidades. Qualquer que seja a razão, eles quase nunca lutam com parceiros.

Os personagens neste capítulo podem ser usados de uma variedade de formas. Um narrador pode escolher personagens deste capítulo como oponentes para lutar contra os personagens jogadores. Da mesma maneira, jogadores podem selecionar personagens desta lista e enfrentá-los mano-a-mano. Qualquer um dos Street Fighters a seguir podem ser melhorados ou enfraquecidos, conforme a vontade do Narrador. Entretanto, desde que os competidores sigam o esquema de Postos, encontrar um oponente ajustável não é algo difícil.

ALEXANDER

Quem é que disse que não se fazem mais heróis?

Isto, ao menos, é a questão que guia a vida de Alexander. Ele acredita que o legado heróico da Era de Ouro - Teseu, Jasão e os Argonautas, entre outros - pode continuar. Heróis não precisam estar relegados à mitologia e folclore; eles podem viver e respirar no aqui-e-agora.

Alexander nasceu num pequeno vilarejo da Grécia - tão pequeno que nem consta nos mapas - e foi criado acreditando em antigas virtudes como honestidade, bravura e confiança. Ele ouvia sua avó contar as aventuras da Era Heróica, e ele encontrava inspiração nestas histórias atemporais. Seu tio lhe apresentou o Pancrácio, o antigo estilo de luta da Grécia clássica, e Alexander implorou que seu tio lhe ensinasse o estilo. Finalmente, vendo a persistência do jovem, ele aceitou.

Finalmente, aos 23 anos, Alex - agora transformado em um jovem homem de boas proporções e sensibilidades - tinha aprendido o Pancrácio e sentia que precisava de mais desafios. É fácil ser virtuoso, ele concluiu, em um pequeno vilarejo isolado do resto do mundo (ele está certo, apesar de tudo). Alexander decidiu entrar no Circuito Street Fighter, tão freqüentemente comentado por outros jovens. Pelo mundo afora, Alex deverá se pôr à prova, física e espiritualmente.

O "mundo real" foi uma decepção esmagadora para o jovem homem. Este mundo não queria nenhum herói. Ele já tinha heróis nos Guerreiros Mundiais, mas a maioria das pessoas não se importava com a virtude pessoal ou o heroísmo. Pior ainda, Alexander viu a raiz do mal no mundo, a hidra dos dias modernos - M. Bison e a Shadaloo.

Depois de seu desapontamento inicial, Alexander contemplou sua situação até que suas convicções foram finalmente renovadas. O fato de que o mundo não queria nenhum herói era ainda outra razão para dar-lhe um: o mundo estava tão decadente que não percebia a situação ruim em que estava. Se a Shadaloo se metesse em seu caminho, bem - ele sabe o que aconteceu com Hidra, e M. Bison poderia aprender também.

a

Aparência: Alexander é alto e muito musculoso – exatamente igual ao heróis grego dos épicos antigos. Tipicamente, ele está sorrindo e feliz (mesmo nos ringues), mas algumas vezes ele pode ser sombrio e taciturno - particularmente conforme ele aprende mais e mais sobre o mundo.

No ringue, Alex veste um túnica branca curta (presa em um dos ombros) e braceletes nos pulsos - que somente servem para acentuar seu físico heróico. Seu cabelo negro ondulado está sempre cortado curto, caindo em anéis sobre sua testa.

Interpretando Alexander:

Primeiro você pensou que deveria inspirar e impressionar os outros, mas você está aprendendo que parte do heroísmo é lutar contra a decadência e pensar nos outros primeiro. Sempre tenta agir honradamente, incluindo aquelas vezes em que você perde... o modo como nos comportamos é tão importante quanto o que fazemos. Embora você não admita, você é um pouco vaidoso demais com sua aparência.

Lema: *Eu espero que você lute bem como você fala. Você precisará disso.*

Nome: Alexander
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Pankration
Escola: Grécia
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Protótipo de Herói
Assinatura: Mãos na cintura, peito pra fora

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 (Ruínas de um Anfiteatro)	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Power Uppercut
- Haymaker
- Spinning Knuckle
- Triple Strike
- Air Throw
- Grappling Defense
- Flying Heel Stomp
- Flying Head Butt
- Vertical Rolling Attack

Combos:

Renome

Glória

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 17 Derrotas: 3
Empates: 0 KO's: 5

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

ARSLAN

Ele fecha seus braços musculosos em volta dos de seu oponente, revelando no contato - músculos contra músculos, força contra força. Como em casa, Arslan divaga - e então o piso treme através de si e ele atinge o solo, em uma superfície sólida de cimento lembrando-o de que ele não está nos gramados de Kirkpinar, em sua amada Turquia.

Arslan - cujo nome significa "Leão" - é o primeiro dos famosos praticantes de "luta-livre engraxada" da Turquia a entrar no Circuito Street Fighter. Ele é um garoto local, que tornou-se grande, trabalhando em Izmir, uma cidade costeira em Aegean, ele venceu o campeonato Pehlivan aos 22 anos, derrotando veteranos com mais de 40 anos de experiência com pensamento analítico e movimentos rápidos - alguns aprendidos assistindo vídeos contrabandeados de lutas Street Fighters. Ao invés de ficar na Turquia e ensinar seus truques aos outros, ele surpreendeu sua nação ao anunciar sua decisão de tornar-se um Street Fighter. Embora novo no esporte, o "Leão Turco" já está destinado a se tornar o primeiro Guerreiro Mundial da Turquia.

Arslan salta em direção ao seu oponente que avança rapidamente e gira em torno dele para agarrar sua cabeça em um sólido estrangulamento. Há algum mérito em não lutar coberto de graxa, ele pensa, enquanto seu oponente luta em vão para se libertar e, então, é a vez do oponente em atingir o chão duramente. Estendido no chão, o judoca geme de dor, e sabiamente escolhe não se levantar.

Arslan gira para a platéia e estende os braços para o lado, recebendo a adoração ruidosa do público. "É como estar em casa", ele reflete novamente.

Aparência: Arslan é baixo e musculoso, sua pele escuramente tingida pelos anos de luta-livre sob o sol turco. Seu cabelo negro é mantido curto. No ringue, ele veste um maiô de luta-livre escuro, um cinto largo, botas de cano curto e braceletes.

Interpretando Arslan: você tem uma visão bem simples do mundo, e você vê tudo em relação aos seus objetivos de tornar-se um Guerreiro Mundial. Você é um pouco ingênuo, mas isto será melhorado com sua maturidade - ao menos, é o que todo mundo diz para você.

Lema: *Grrrrrrunt*!

Nome: Arslan
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre
Escola: Kirkpinar
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Cara Local
Assinatura: Braços e queixo erguidos

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

Recursos	●○○○○
Empresário	●●○○○
Sensei	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Punch Defense
- Kick Defense
- Maka Wara
- Back Roll Throw
- Air Throw
- Grappling Defense
- Knee Basher
- Thigh Press

Combos: Punch Defense para Knee Basher; Kick Defense para Back Roll Throw

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 11 Derrotas: 1
Empates: 4 KO's: 0

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

PHOENIX BRIGHT

Phoenix Bright (Fênix Brilhante) é uma filha dos anos 60, nascida em uma comunidade no Oregon. Ela e seu irmão gêmeo, Moon Shadow, foram educados a respeitar sua Mãe Terra e todos os que vivem em seu gentil abraço. Sua vida era um refúgio de idílico enlevo, um destinado à destruição. Sem o conhecimento dos residentes da comunidade, um inescrupuloso homem de negócios obteve como alvo suas terras para empreendimento. O empreiteiro tentou todos os tipos de truques legais, fiscais e políticos para tirar as famílias das terras, todos sem sucesso. Finalmente, ele usou seus contatos na Shadaloo, oferecendo a eles muito dinheiro por seus serviços.

A comunidade, um refúgio pacífico da violência da sociedade moderna, estava completamente despreparada para enfrentar os métodos da Shadaloo. Disfarçados como uma gangue de motoqueiros, capangas da Shadaloo chegaram ao vilarejo antes do sol nascer e puseram todos os edifícios em chamas. Confusa e amedrontada, Phoenix Bright fugiu da comunidade, deixando sua família e a vida que ela tinha conhecido.

Ela correu por dias, eventualmente fazendo seu caminho até Portland onde ela informou o massacre à polícia. Com escolta policial, Phoenix fez o caminho de volta à comunidade para descobrir que o vilarejo havia sido destruído e sua família estava desaparecida. Em desespero, ela retornou a Portland com a polícia, sua vida estava arruinada.

A polícia colocou a jovem garota em um orfanato administrado por um casal de anciões chineses. O gentil ancião era um mestre de Kung Fu que reconheceu as sementes da grandeza em Phoenix Bright e a tomou sob sua tutela. Ela rapidamente tornou-se a melhor de suas pupilas e encontrou as artes marciais como uma válvula de escape para seu desespero e fúria. Seu sábio Sifu ficou tão surpreso quanto ela quando, um dia, ela irrompeu em chamas e estava, milagrosamente, sem ferimentos. Parecia que havia mais naquela jovem garota do que qualquer um tivesse suspeitado. Ambos se concentraram na descoberta inesperada e, juntos, aprenderam a controlar o fogo interior de Phoenix.

Um dia, o mestre entrou no quarto de Phoenix com notícias preocupantes. Ele tinha ouvido a respeito de um garoto americano viajando pela China que era uma imagem espelhada de Phoenix. Ele tinha também ouvido que o garoto possuía poderes similares aos dela, mas sobre o elemento do ar. Isto tinha de ser mais do que uma coincidência - mas como este garoto havia ido parar na China?

A garota estava eufórica e jurou então encontrá-lo, mesmo que ela tivesse que viajar até os confins da Terra. O mestre sabia que tal juramento seria da responsabilidade dela, e naquela noite a introduziu no circuito Street Fighter – justamente a oportunidade que ela precisava.

Aparência: Phoenix Bright é uma garota magra com longos cabelos loiros caídos constantemente sobre seus olhos. Ela tende a se vestir com roupas ao estilo anos 60 - calças bocas-de-sino, tops decotados e “contas do amor”. Ela aparenta ser delgada e desajeitada, uma imagem cultivada para encorajar seus oponentes a subestimarem-na.

Interpretando Phoenix Bright: seu pacifismo está em conflito com sua turbulência interna. Por um lado, você foi criada para ser uma pacifista; ainda assim, a violência em seu passado a forçou a se tornar uma guerreira. Você espera encontrar logo o seu irmão para que ambos possam deixar seus passados para trás.

Lema: *Esteja em paz, guerreiro. Eu meditarei por você depois que derrubá-lo no chão.*

Nome: Phoenix Bright
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kung Fu
Escola: Portlan
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Elemental
Assinatura: Paz e amor!

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

Contatos	●○○○○
Elemental (Fogo)	●●●●○
Sensei	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Throw
- Jump
- Triple Strike
- Backflip Kick
- Fireball
- Maka Wara
- Drunken Monkey Roll
- Fire Strike

Combos: Drunken Monkey Roll para Backflip Kick para Fire Strike (Dizzy)

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Tradicional
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 14 Derrotas: 2
Empates: 4 KO's: 9

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

CRUSHER

Carl “Crusher” Corcoran (Quebrador) poderia ser somente outro estúpido e bipolar capanga com atitude se não fosse uma coisa: ele é um tremendo FDP.

Crusher cresceu nas árduas ruas de Chicago, ganhando pontos com as gangues ao espancar insensivelmente qualquer um que cruzasse seu caminho. Seu chefe atual trabalha para a Shadaloo. Quando Bison enviou seu pedido mais recente por Street Fighters, Crusher recebeu um treinador e foi enviado para lutar, e como dizem, o resto é história.

Crusher não possui muita personalidade - ele assiste porcarias na TV, achando que as piadas mais crassas, com o “menor denominador comum”, são hilárias, mas não consegue entender o resto. (“Cara, isto foi idioota!”). Ele faz o que seu chefe pede e ganha parte da grana. Ele gosta de lutar - ele é bom nisso. Sua idéia favorita para passar o tempo é ir para a zona baixa da cidade, procurando por algum cara inócuo em um bar, e derrotá-lo rapidamente.

Aparência: Crusher é alto, largo e muito feio. No ringue ele fica sem camisa, com calças de ginástica amarelas e grandes tênis de marca que ele comprou porque o pequeno mecanismo de amortecimento era “legal”. Fora dos ringues, ele veste roupas baratas. Sua testa é baixa e sua face lembra a de um macaco. Em resumo, ele é a epítome do pior da humanidade.

Interpretando Crusher: Desligue a maior parte das funções de seu cérebro para interpretar Crusher: você é bem burro, e qualquer coisa que você não entende (quase tudo que exija raciocinar um pouco) você define como “idiota”. Qualquer um mais fraco que você é um “fracote” e merece toda a surra que você puder dar a ele. Qualquer um mais forte que você é um “sortudo” ou um “babaca”, e você irá pegá-lo na próxima vez. Eles lamentarão muito por ter mexido com você, garoto.

Lema: *Crusher comerá você no café da manhã, dãããã!*

Nome: Crusher
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre
Escola: Shadaloo
Equipe: Shadaloo

Time: Nenhum
Conceito: Capanga Fortão
Assinatura: Ri cruelmente

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	●●●○○
Apoio	●●●○○
Contatos	●●○○○
Empresário	●●●●○
Recursos	●●○○○
Staff	●●○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Buffalo Punch, Stomach Pump
Dashing Punch, Back Breaker
Dashing Uppercut, Bear Hug
Ear Pop, Brain Cracker
Head Butt, Knee Basher
Power Uppercut, Pile Driver
Spinning Backfist
Spinning Clothesline
Spinning Knuckle
Double-Hit Kick
Punch Defense

Combos:

Renome

Glória

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 19 Derrotas: 7
Empates: 1 KO's: 15

Experiência

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

DHAKMAR

Não importa o que disseram, Michael Dhakmar sabia que seu avô tinha sido um herói. O velho homem cativou Michael com suas histórias desde a infância, contando a ele suas histórias de poderosas guerras e heroísmo da nobreza alemã. As atrocidades, ele clamava, tinham sido exageros, débeis mentiras das nações fracas que tinham forçado sua orgulhosa terra natal a ficar na lama duas vezes em um século. Nós temos sido abalados, dizia o velho herói, mas nunca fomos derrotados. Michael ouvia cada palavra.

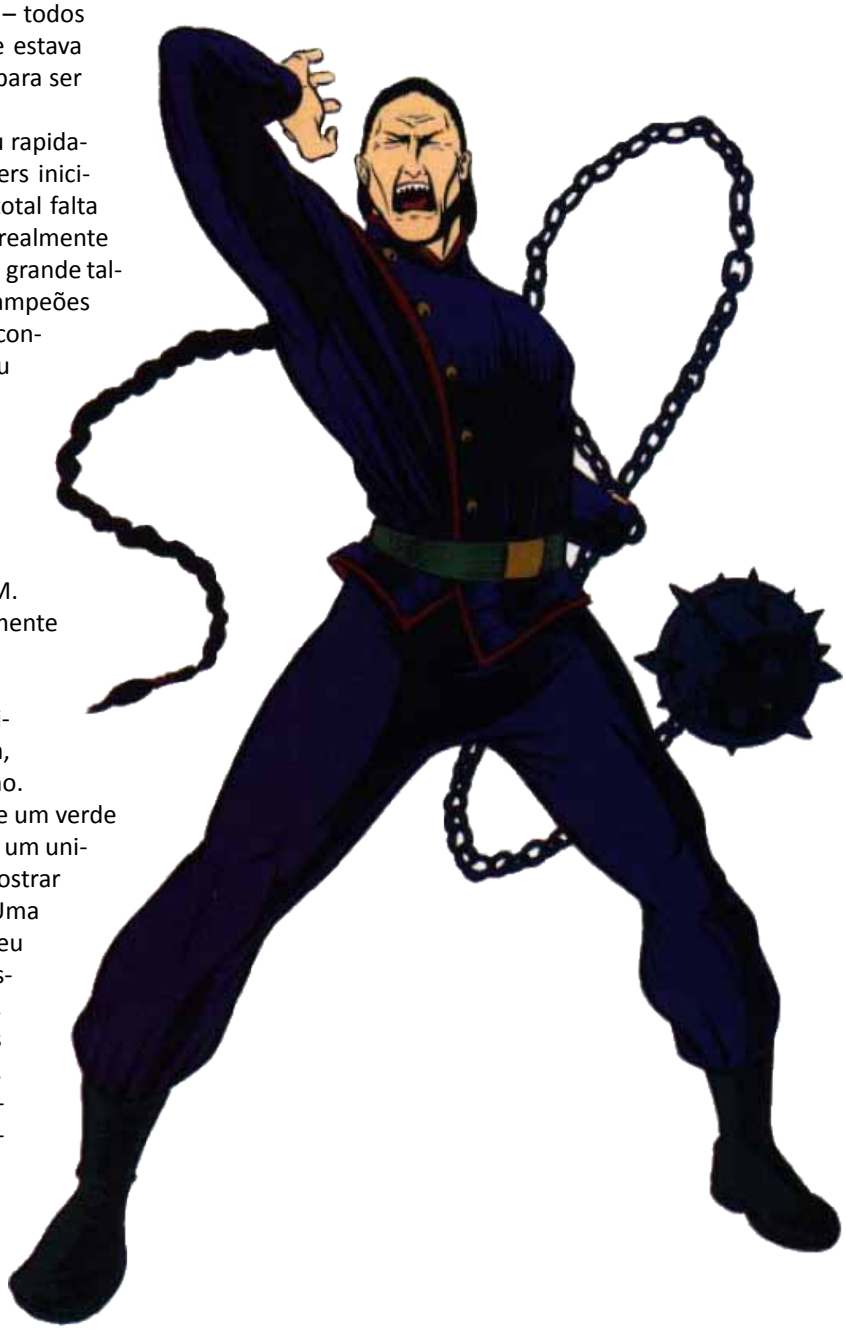
Ele começou a treinar ainda jovem. Qualquer um à volta dele que dissesse que a Alemanha estava errada durante a Segunda Guerra Mundial iria se arrepender de suas palavras. Acrobacias, boxe, luta-livre, karatê - Dhakmar pulou de arte para arte, alienando-se a todos à sua volta com sua arrogância e temperamento difícil. Amigos tornaram-se poucos e bem distantes, e Dhakmar sabia o porquê – todos eles o odiavam por sua superioridade que estava aflorando. Bem, ele raciocinou, se ele era para ser odiado, ele seria temido também.

Ele adotou um modo temível e avançou rapidamente através dos postos de Street Fighters iniciantes. Ele era bom, muito bom, mas sua total falta de honra lhe custaram o respeito que ele realmente necessitava para avançar. A despeito de seu grande talento para a luta, muitos Street Fighters campeões se recusavam a enfrentá-lo no ringue. Ele conseguiu uma luta com Vega, e isto lhe custou sua mão esquerda. Dhakmar a substituiu por uma mangual com espinhos, e agora até mesmo Vega está com muito medo de enfrentá-lo - ao menos, é o que Dhakmar dirá a você. A Shadaloo aproximou-se de Dhakmar recentemente, mas o orgulhoso guerreiro recusou juntar-se à equipe de M. Bison. A glória que ele ganhou é dele e somente dele.

Aparência: Michael Dhakmar é um gigante ariano (alemão) em excelente forma, musculoso e com a graça de um dançarino. Seus dentes são afiados e seus olhos são de um verde brilhante. Suas roupas de batalha lembram um uniforme negro de soldado, ajustados para mostrar a todos seus impressionantes músculos. Uma bola espinhosa com correntes pende de seu pulso esquerdo: esta arma mortal o desqualifica dos torneios menos sangrentos. O cabelo de Dhakmar percorre suas costas em uma trança, e possui mechas brancas, pretas e azul-gelo. Sua personalidade de arquivilão combina com sua aparência ofensiva.

Interpretando Dhakmar: você é melhor do que todos os outros. Sem perguntas, sem argumentos. Cada derrota é somente outro insulto, outra razão para esmagar todos que ficam entre você e o título que você cobiça.

Lema: *Covardes! Eu irei destruir todos!*



Nome: Dhakmar
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Variedade de Estilos
Escola: Várias
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Herói Egocêntrico
Assinatura: Gira a maça-estrela

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	●●●○○
Contatos	●●●●○
Fama	●●●○○
Empresário	●●○○○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Powwer Uppercut
- Air Throw
- Foot Sweep
- Head Butt
- Dragon Kick
- Head Bite
- Back Breaker

Combos: Head Butt para Head Butt (Dizzy); Apresamento para Brain Cracker

Renome

Glória ●●●●●●○○○○ / □□□□□□□□□□

Honra ○○○○○○○○○○ / □□□□□□□□□□

Chi

●●●●○○○○○○ / □□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○○ / □□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●● / □□□□□□□□□□

●●○○○○○○○○ / □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 14 Derrotas: 8
Empates: 0 KO's: 13

Experiência

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

DRAKIS

Drakis abriu suas asas e deslizou nos quentes vapores do vulcão, fazendo círculos aleatórios enquanto analisava distraidamente os arredores abaixo em busca de sua presa. Como o jovem lorde de seu clã, ele estava certo que tinha assuntos mais urgentes para tratar, mas neste momento ele não conseguia pensar em um sequer.

Repentinamente, ele sentiu como se tivesse batido com força contra uma parede rochosa - ele havia sido capturado em algum tipo de campo de força que o segurava firmemente e retinha seus movimentos. Ele estava caindo rapidamente - e então, sem aviso, ele estava...em algum outro lugar.

Era uma câmara iluminada por tochas, cheia de mesas com livros espalhados. Drakis encontrava-se em pé no centro de um círculo com símbolos arcanos desenhados ao redor do mesmo. Defronte dele estava parada a criatura mais estranha que Drakis já havia visto. Ela era baixa, e tinha a forma de um homem-dragão sem asas e sem cauda, exceto que ele tinha uma pele suave e pálida, e usava camadas de roupas sobre seu corpo, e tinha uma cara achatada e a cabeça redonda. Atrás dele, sentado em um larga cadeira que parecia um trono, estava outro dos alienígenas, vestindo uma roupa vermelha e algum tipo de cobertura em sua cabeça, fitando-o com seus olhos vermelhos brilhantes.

"Um demônio!" - o alien largo disse. Eu tive sucesso em invocar um demônio!". Esta não era a língua que Drakis falava, mas ele conseguia entender de alguma maneira.

"Onde eu estou?", ele falou, "Quem é você? O que está acontecendo aqui?"

"Você não pode romper o círculo," o alien largo disse "Você deverá me obedecer!"

Drakis furioso e confuso disse, "É assim, então?" Ele agarrou o alienígena largo em volta do que ele imaginava ser sua garganta, elevando-o acima do solo e arremessando-o para o lado. "Eu não sei como você me trouxe aqui, mas estou partindo!"

M. Bison observou Drakis fugir, rindo sinistramente "Interessante..." ele disse.

Aparência: Drakis tem aproximadamente 2,4m de altura e tem a aparência de algo como uma gárgula com cabeça reptiliana de um dragão. Ele possui imensas asas parecidas com a de morcegos e uma longa cauda, e sua pele escamosa é de um tom de cor verde-escuro. Ele não veste roupas, mas se ele precisar carregar algo irá usar uma sacola ou cinto com bolsos.

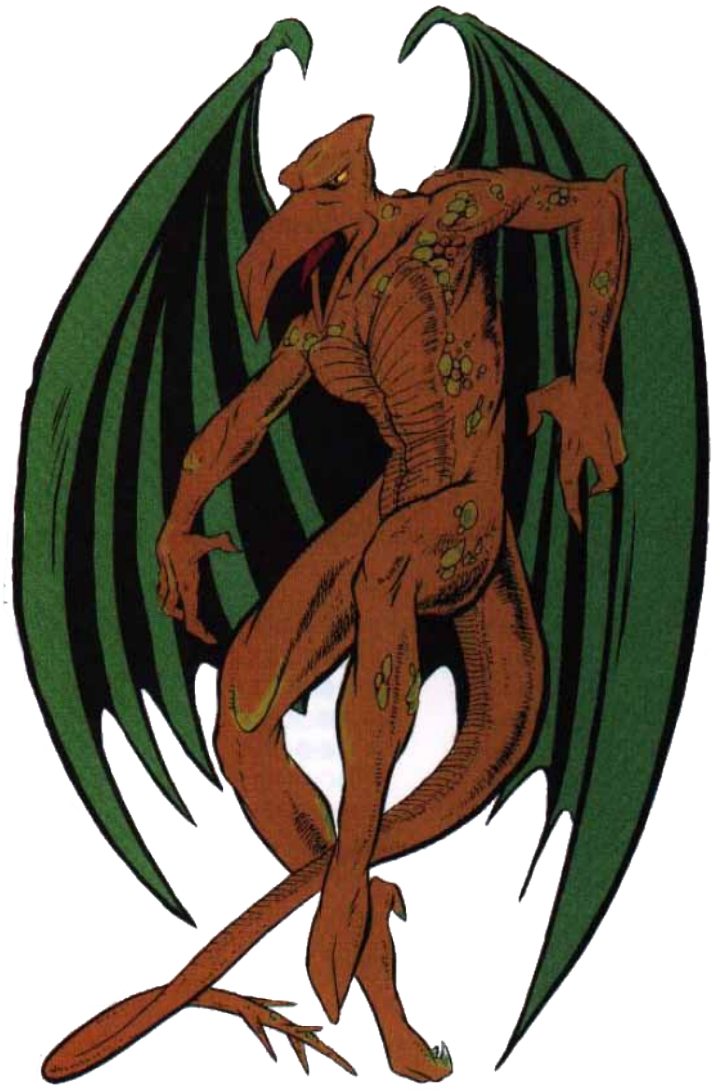
Interpretando Drakis: Você está preso neste mundo alienígena - você já voou por ele todo e determinou que este não é lugar algum de seu planeta natal. Este planeta se parece com um mundo bem atrasado – eles nem ao menos colonizaram nenhum planeta de seu sistema solar ainda. A maioria da população é covarde e muito supersticiosa. Quase sempre que você tenta se aproximar de alguém, eles fogem de medo ou tentam ganhar fama às suas custas, porque você se parece com criaturas nefastas de seu folclore.

Com os poucos que você conseguiu conduzir uma conversa lúcida, você descobriu que você foi trazido até aqui por uma organização chamada Shadaloo, e, até onde você sabe, eles são os únicos que podem enviá-lo de volta para casa.

Lema: *Para de me apontar suas quinquilharias religiosas e me diga onde estou!*

Nota: Drakis é muito forte, e em um conflito irá se aliar com qualquer lado que possa levá-lo de volta para casa. Desta forma, ele é algo como um personagem "coringa" – tanto os Street Fighters quanto a Shadaloo terão um poderoso amigo se puderem convencer Drakis de que irão ajudá-lo. Se ele notar que lhe será mais vantajoso, ele trocará de lado a qualquer momento ou mesmo abandonará ambos os lados e atacará sozinho.

Não demorará muito para que ele consiga ver que a Shadaloo não tem comprometimento algum em ajudá-lo, e isso pode convencê-lo de que nenhum humano é confiável. Um tremendo esforço terá de ser feito por parte dos Street Fighters para convencê-lo do contrário.



Nome: Drakis
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Homem-Dragão
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Homem-Dragão
Assinatura: Fumaça das narinas

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

Híbrido Animal (Dragão)	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Flight, Flying Head Butt
- Head Butt, Flying Heel Stomp
- Tail Sweep, Kippup, Toughskin
- Maka Wara, Rolling Attack
- Head Bite, Thunderstrike
- Ripping Bite, Vertical Rolling Attack
- Neck Choke, Wall Spring
- Throw, Fireball, Flying Body Spear
- Air Smash, Flying Fireball
- Beast Roll, Inferno Strike
- Diving Hawk, Repating Fireball
- Upper Tail Strike, Dragons Tail

Novas Manobras Básicas:

- Bite (5), Claw (5), Tail (5)

Renome

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

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

Divisão: NA
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

DUNATIS

Ian MacLaren nasceu nos planaltos Escoceses, sendo seu pai o capataz em uma mina local. Logo que Ian ficou velho o bastante, ele foi trabalhar nas minas, ao lado de seu pai, da mesma maneira que incontáveis gerações de MacLarens antes dele. Seu pai tinha sido um boxeador de algum renome em sua juventude e os dois praticavam e treinavam juntos cada dia após o trabalho. A vida era boa para a família MacLaren até que uma tragédia os atingiu.

Um dia, uma explosão selou centenas de trabalhadores, incluindo os dois MacLarens, na mina. Dentro das escuras entranhas da terra, os mineradores se esforçaram freneticamente para escapar. De algum modo, o medo e o terror despertaram o poder oculto do rapaz conforme ele descobriu que podia manipular a terra em volta dele. Usando seus poderes recém-descobertos, Ian conseguiu salvar os mineradores soterrados, mas não antes que dezenas já tivessem morrido devido a ferimentos e asfixia, incluindo seu querido pai.

Ian estava desolado pela perda e jurou pela honra da memória de seu pai continuar sua carreira no boxe. Ele tomou o nome Dunatis (deus das montanhas entre os Celtas) e entrou no circuito profissional de boxe. Em breve ele descobriu que seus poderes elementais o tornavam mais poderoso do que seus oponentes podiam aguentar. Era inevitável que ele fosse trazido ao circuito Street Fighter, onde ele poderia encontrar oponentes mais desafiadores.

Aparência: Dunatis gosta de mostrar seu extraordinário físico no ringue, vestindo somente um kilt (saia escocesa) e botas macias. No topo de uma bota está um Sgain Dubh, uma pequena faca usada na maneira tradicional dos clãs dos planaltos.

Interpretando Dunatis: você é honrado, mas possui o temperamento forte dos planaltos, especialmente quando envolve desrespeito contra sua amada Escócia. Você acredita que toda ação que você toma reflete sobre seus ancestrais, para o bem ou para o mal. Você sempre tenta dar o seu melhor para honrar a memória de seu falecido pai. Você pretende retornar eventualmente para sua preciosa terra natal com aquela dama especial (com a qual você ainda precisa se encontrar) e educar jovens rapazes para continuar o legado dos MacLaren no ringue.

Lema: *Sim, camarada, você pode ter um bom nome além do outro lado do lago, mas nós não o conhecemos nos planaltos.*

Nome: Dunatis
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Boxe
Escola: Maclaren
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Elemental da Terra
Assinatura: Highland fling sobre o oponente.

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

Elemental (Terra)	●●●●●
Aliados (Clã McLaren)	●●●○○
	○○○○○
Arena (Mina de Carvão)	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Jump, Wall
Fist Sweep, Weight
Dashing Uppercut
Head Butt
Head Butt Hold
Haymaker
Elemental Skin
Elemental Stride
Pit
Stone

Combos: Jab para Fist Sweep para Pit (Dizzy); Head Butt para Dashing Punch para Haymaker (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 38 Derrotas: 2
Empates: 2 KO's: 36

Chi

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●○
□□□□□□□□□□

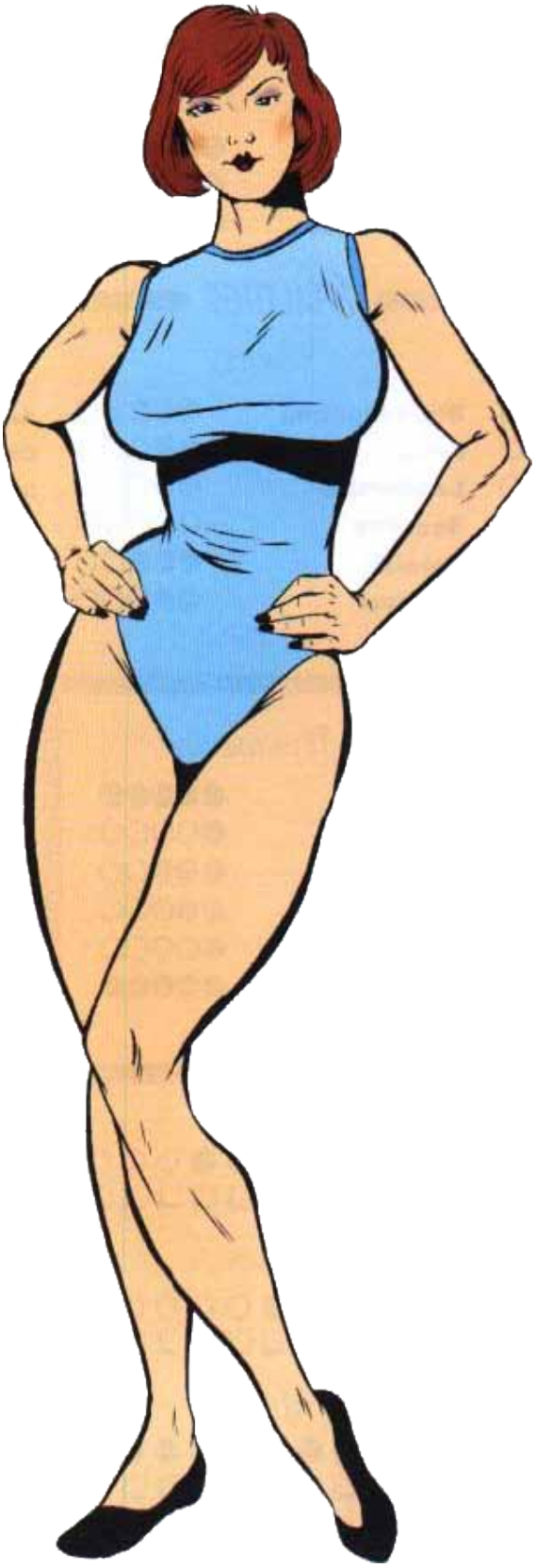
Experiência

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

GIBSON GIRL/GX-9

Gina Gibson cresceu nos subúrbios de Washington D.C, a filha de pais amorosos. Sua infância foi feliz, e ela queria pouco: lições de cavalgada, aulas de balé, um carro quando ele chegasse aos 16 - ela tinha tudo. Quando seu irmão mais velho Leonard se envolveu com as artes marciais, ela seguiu seus passos. Os dois estudaram karatê por anos em uma escola no shopping. Era óbvio desde o princípio que Gina era uma estudante melhor que seu irmão. Encorajada por Leonard e seus instrutores, ela entrou em um torneio, o qual ganhou. Ela tem sido firmemente comprometida com as artes marciais desde então.

Gina praticou sua arte durante o ensino médio e a faculdade. Vencendo torneio após torneio, ela chamou a atenção do Mestre Renkei, um mestre de Karatê Shotokan que ficou impressionado por sua habilidade e dedicação. Ele se ofereceu para tomá-la como sua pupila, e ensinou-a muito mais do que qualquer dojô comum poderia. Gina aceitou. Renkei contou a ela suas histórias sobre Ryu e Ken e suas façanhas na arena Street Fighter. Nela, ele dizia, ele via o mesmo potencial para a vitória. Ela logo entrou no circuito Street Fighter como "A Garota Gibson", com seu irmão como seu empresário.



Aparência: Gina possui uma face fresca, sendo uma jovem bonita mulher com uma excelente saúde. Ela é a epítome de toda mulher americana. Seu cabelo escuro é mantido curto em um elegante, porém prático corte. Ela prefere jeans e camisetas e um par de botas de cano-curto, mas veste um uniforme de ginástica no ringue. Ela possui um sorriso brilhante e fácil que atordoa qualquer um que olhar para ela.

Interpretando Gina: você é feliz, uma jovem mulher bem sucedida. Tudo é brilhante e cheio de potencial. O mundo é a sua ostra. Aqueles sonhos estranhos que você vem tendo - sobre homens maus com máscaras de cirurgiões e estranhos equipamentos de ficção científica – aborrecem-na de tempos em tempos. Você pondera sobre o que eles significam. Você se diverte com o circuito Street Fighter, mas o ama porque você pode passar muito tempo com seu irmão. Se qualquer coisa acontecer com Lenny, você não sabe o que faria.

Lema: *Você não ama os espetáculos e sons de um torneio? Tudo é tão colorido e excitante. É uma pena que eu tenha que enfrentá-lo na terceira luta!*

Nota: Gina não suspeita que toda a sua vida é uma mentira, e que ela não é inteiramente humana: ela é um experimento genético. Número Nove. Geneticamente desenvolvida para ser a máquina definitiva de combate, GX-9 foi criada em um laboratório. Concebida em tubos de ensaio, criada em uma incubadora e treinada por soldados, ela é o produto de um projeto secreto, dirigido por cientistas da Shadaloo e financiada pelo dinheiro da organização. Suas memórias felizes são falsas, implantadas pelos cientistas para lhe dar um passado "normal". Ela não sabe que Leonard é um agente da Shadaloo, sendo sua missão cuidar dela. Agora o projeto está próximo de entrar em sua terceira fase - ativá-la como uma guerreira da Shadaloo.

Nome: Gina Gibson/ GX-9
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Dojô Renkei
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mutante
Assinatura: Flexões

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

Aliado (Lenny)	●○○○○
Apoio (Shadaloo)	●●●●●
	○○○○○
Empresário	●●●●○
Sensei	●●●○○
Staff	●●●●○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Dragon Punch, Kippup
Power Uppercut, Jump
Spinning Back Fist, Stunning Shout
Double Hit Kick
Double Dread Kick
Whirlwind Kick
Throw
Maka Wara
San He

Combos: Power Uppercut para Roundhouse; Strong para Strong para Whirlwind Kick (Dizzy); Stunning Shout para Whirlwind Kick; Spinning Back Fist para Double Dread Kick;

Renome

Glória

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 24 Derrotas: 2
Empates: 2 KO's: 17

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

KAI

Kai O'Hare deveria ter morrido quando ele tinha 12 anos de idade, quando a balsa fretada para sua excursão da escola foi apanhada em uma rajada de vento frenética e afundou. Seus colegas e professores afundaram, juntamente com a tripulação do pequeno barco - mas Kai foi encontrado numa praia em Oahu, inconsciente, mas sem ferimentos.

O pai de Kai, um capitão da marinha, estava grato e agradeceu aos céus, mas não insistiria neste assunto - "Nós não olhamos para Deus e exigimos dele explicações", seu pai diria. Mas sua mãe, uma nativa havaiana, levou-o aos kahunas, buscando por respostas sobre o que salvou seu filho.

Os kahunas lhe disseram a razão depois de muitas preces e adivinhações - seu filho não era um mero mortal: os deuses deram a Kai o dom de comandar os mares e as águas, e este dom foi o que o deixou em segurança. Os kahunas se ofereceram para ensiná-lo como controlar seus poderes enquanto, ao mesmo tempo, lhe instruiriam na sagrada arte do Lua - a mãe de Kai prontamente aceitou, e seu jovem filho começou a estudar Lua.

A vida era simples, mas difícil para Kai. Em adição aos seus estudos acadêmicos normais, ele aprendeu os caminhos do Lua. Ele começou com um simples condicionamento físico, o qual lhe ajudou a desenvolver seu corpo em crescimento numa firme máquina musculosa. Ao mesmo tempo, ele aprendeu a disciplina mental e como controlar seus poderes elementais – os quais ele manteve em segredo de seu pai, amigos e colegas, conforme os kahunas lhe instruíram. Kai tinha pouco tempo para o lazer. Sua adolescência foi isolada, e até mesmo solitária.

Quando ele tinha 18 anos, ele estava acompanhando seu pai e alguns amigos oficiais da marinha em uma viagem de barco. Um dos convidados tinha virado um alvo de M. Bison por ter interferido nas atividades da Shadaloo nas Ilhas do Pacífico. Quando o navio já estava bem longe do porto, a "tripulação" do barco, durante os coquetéis, revelaram suas identidades ao sacarem suas armas e começarem a atirar.

Kai não teve escolha. Em um momento, ele revelou quão mortal o Lua poderia ser, bem como toda a extensão de seus poderes elementais. Ele salvou o navio e seus passageiros, cuidando dos pretensos assassinos. Os kahunas declararam que os deuses haviam falado. Ele agora era conhecido, e agora ele deveria combater o crescente mal que ele havia acabado de encontrar. Kai juntou-se ao circuito Street Fighter em parte para encobrir seus reais motivos, e em parte porque ele buscava treinamento adicional.

Aparência: Kai é um jovem bem desenvolvido com feições exóticas herdadas de sua herança pacífico-gaélica. Ele tipicamente mantém seu cabelo escuro em um rabo-de-cavalo e no ringue veste um sarongue curto (saia havaiana) decorado com um redemoinho de ondas e água. Os bíceps de Kai ostentam tatuagens polinésias.

Interpretando Kai: você ainda não sabe por que está fazendo isso. Sim, seu pai poderia ter morrido, mas você preveniu isso. Sua personalidade não sente esta grande cruzada contra a Shadaloo, para a qual seus professores dizem que você foi convocado. Mas eles têm estado certos até aqui, então você concordou em cooperar com suas decisões. Além do mais, Street Fighting é divertido - a primeira diversão que você teve desde que começou a treinar com os kahunas.

Lema: *Você acha que eu estou um pouco úmido atrás da orelha? Hah! [whoooosh!]*

Nome: Kai
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Lua
Escola: Hawaii
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Elemental da Água
Assinatura: ensopa o oponente

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

Elemental (Água)	●●●●●
Arena (enseada)	●●○○○
Aliados	●●●○○
Recursos	●○○○○
Contatos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Drain
Drench
Elemental Stride
Heal
Pool
Spinning Back Fist
Triple Strike
Knee Basher
Sleeper

Combos:

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 7 Derrotas: 2
Empates: 2 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

KIRITAN

Kiritan não se lembra de nada sobre sua vida antes de emergir como um adolescente da selva, e nem possui desejo algum de reconstruir sua vida passada. Tudo o que ele sabe é que ele é tratado quase como um deus – tenha ele nascido nesta forma meio-homem/meio-tigre, ou tenha sido o resultado de algum experimento arcano, isso está além de seu conhecimento ou discernimento.

Logo após sua aparição, Kiritan foi adotado por um bondoso pandekar, ou mestre de Silat. Seu pai adotivo lhe ajudou a se ajustar à vida e instruiu-o no Silat, parcialmente como uma maneira de controlar o lado bestial de Kiritan; Kiritan provou ser bastante capaz, como seu pai adotivo suspeitava, e logo Kiritan se tornou um campeão local.

Kiritan rapidamente se tornou respeitado como um dos mais impressionantes lutadores de Silat da Malásia; embora ele não tenha adquirido a disciplina ou aptidão mágica de seu pai pandekar, suas habilidades marciais eram soberbas. Alguns, é claro, começaram a reivindicar uma origem sobrenatural para ele - isto já era esperado. Enquanto Kiritan não dava crédito a estas teorias, ele certamente não fez nada para desmistificá-las. Ele logo rompeu relações com seu pai, que se recusou a ensinar a Kiritan qualquer das técnicas mais avançadas até que ele aprendesse a ter humildade.

As notícias das proezas de Kiritan se difundiram além da Malásia também, e logo Street Fighters viajavam para lá para testá-lo em batalha. Kiritan descobriu que adorava isso - Street Fighters eram muito mais desafiadores do que os habitantes locais e ele deixou a Malásia para se tornar ele mesmo um Street Fighter.

Desde que entrou no circuito, Kiritan tem se tornado algo como um celebridade-dupla: fãs de Street Fighting amam a aparição de artes marciais raras e incomuns, e a natureza animal de Kiritan o torna ainda mais exótico. Ele está orgulhoso de sua herança malaia - bem, ao menos ele acha que é Malaio - e de estar ajudando o nome do Silat.

Aparência: o corpo inteiro de Kiritan é coberto por um revestimento moreno assemelhado a pêlos curtos de gato, repleto de listras de tigre. Seu rosto possui feições aproximadamente felinas – incluindo o topete de pêlos e a mandíbula - e seus olhos são de um verde esmeralda. Sua aparência de tigre é completada com uma cauda. Ele está em excelente forma física, graças à sua herança única – a qual ainda precisa ser explicada - e ao seu estilo de vida agitado.

No ringue ele veste somente uma tanga, para acentuar seu físico híbrido e esguio, e pulseiras e caneleiras de bronze.

Interpretando Kiritan: você é jovem e prepotente. Embora você não seja completamente egoísta, você se coloca bem no topo de sua lista de preocupações. Você ama a atenção da imprensa e a adoração dos fãs - mas você deseja que seu pai pare de ser carrancudo e lhe veja lutar ao menos uma vez.

Lema: *Grrrrr!!!*

Nome: Kiritan
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Silat
Escola: Malásia
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Híbrido Tigre
Assinatura: Cruza os braços, ergue o queixo.

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

Híbrido Animal	●●○○○
Empresário	●●○○○
Recursos	●●●○○
Fama	●●○○○
Mascote (Gato)	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Renome

Glória

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 14 Derrotas: 4
Empates: 0 KO's: 3

Chi

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Manobras Especiais

Tearing Bite
Ripping Bite
Pounce
Triple Strike
Lightning Leg
Grappling Defense
Backflip Kick

Novas Manobras Básicas:
Mordida(2), Garra (2)

Combos: Pounce para Ripping Bite; Garra para Backflip Kick

Experiência

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

LADY KAHN

Quem é ela, esta misteriosa mulher que apareceu no circuito Street Fighter sem fanfarra? Quem é esta figura velada cujos movimentos são poesia, que dança levemente para fora do caminho de seu oponente e com ataques simples e fluídos o reduz a uma forma imóvel prostrada no chão?

Ela somente atende pelo nome de Lady Khan. Sua identidade verdadeira deve ser ocultada, ou a reputação de seu pai como um diplomata Bengali poderia ser arruinada. Fatima Khan - sendo Khan um sobrenome comum entre os muçulmanos do sul da Ásia - é uma dos poucas mestras de Baraqah, uma arte marcial secreta e ilusória do Islã, mas para seus amigos e família ela é somente uma estudante graduada em Washington D.C.

Fátima começou a estudar Baraqah quando era uma criança em Bangladesh, ensinada por um dos últimos mestres da arte. Seus pais foram relutantes a princípio, temendo que os praticantes do estilo Baraqah fossem um grupo de estranhos místicos heterodoxos, mas Fátima persuadiu-os do contrário. Ela foi excelente em seus estudos - todos eles, incluindo caligrafia e filosofia - e provou ter um verdadeiro dom para o Baraqah. Sua devoção ao Baraqah e suas disciplinas relacionadas verteram em si pelo resto de sua vida, tornando-a mais intensa e séria, mas ao mesmo tempo pacífica e aceitável.

O primeiro teste à fé de Fátima veio aos 17 anos, quando sua mãe foi morta por um carro-bomba. Seu pai vinha aconselhando seu governo contra as negociações com Mriganka, levando Bangladesh a retirar as negociações; "terroristas" retaliaram explodindo o automóvel da família Khan. Fátima chorou e jurou em silêncio que ela se juntaria a jihad (guerra santa) contra a Shadaloo. Ela dobrou seus esforços no treinamento e começou a construir um plano de ação.

Ao mesmo tempo em que Fátima Khan iniciava seus estudos de graduação como advogada, em Washington D.C, Lady Khan aparecia pela primeira vez no circuito. Lady Khan parece preferir lutar contra Street Fighters de equipes da Shadaloo. Por enquanto ela continua seu treinamento em preparação para o dia em que ela deverá levar a sua luta contra a Shadaloo para a própria Mriganka.

Aparência: Fátima Khan possui uma beleza exuberante, sua pele da cor do crepúsculo, com olhos negros e um longo cabelo ébano. Ela veste-se como uma típica estudante universitária – calças jeans, tênis e blusas. Em ocasiões mais formais, ela vestirá um sari bengali. Lady Khan veste-se com roupas simples, justas e amarradas na cintura com cordas – a qual ela é capaz de desemaranhar rapidamente e usar como um chicote ou garrote quando necessário. Como Lady Khan, seu cabelo é preso em um rabo-de-cavalo com um cordão simples, e a metade inferior de seu rosto é coberta por um véu.

Interpretando Lady Kahn: você é quieta e reservada - embora você certamente saiba como se desprender como Fatima Khan! - e fala o mínimo possível. Você é uma oponente misericordiosa, preferindo interromper os ataques do inimigo a devolvê-los com violência, mas você não hesita em causar dor se necessário. Entretanto, você almeja nada mais do que pôr seu chicote em volta do pescoço de Bison e enviá-lo ao Paraíso para o seu bastante atrasado julgamento final.

Lema: *Talvez o Paraíso tenha piedade de sua alma.*

Nome: Lady Kahn
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Baraqah
Escola: Bangladesh
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mulher Misteriosa
Assinatura: Se abaixa para rezar.

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

Sensei	●●●●●
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

Soco	●●○○○
Chute	●●○○○
Bloqueio	●●●●○
Apresamento	●●●●●
Esportes	●●●●○
Foco	●●●●○
Chicote/Corda	●●●○○

Manobras Especiais

Dislocate Limb, Sleeper
Disengage, Deflecting Punch
Ice Blast, Triple Strike
Regeneration, Foot Sweep
Missile e Energy Reflection
Stunning Shout
Grappling Defense
Iron Claw
Back Roll Throw

Combos: Grappling Defense para Triple Strike; Deflecting Punch para Back Roll Throw; Roundhouse para Foot Sweep

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 20 Derrotas: 4
Empates: 3 KO's: 8

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

SARAH LEWIS

Aparentemente, a família de Sarah sempre foi o modelo do sonho americano suburbano - a casa, o carro, o cão. Mas por atrás das máscaras desenhadas, onde os vizinhos nunca poderiam ver, havia algo completamente diferente - o pai alcoólico e vão, a mãe abusiva, as brigas constantes. Sarah aguentou até o seu 18º aniversário, e então foi embora o mais rápido que pôde.

Seis estados distante, sozinha em uma cidade estranha, Sarah decidiu que ela precisava de uma direção em sua vida. Ela sabia que ela precisava aprender uma forma de defesa pessoal, então ela procurou por "artes marciais" nas páginas amarelas. E um anúncio lhe chamou a atenção: "A gentil arte da defesa pessoal". Ela havia tido pouca e preciosa gentileza em sua vida, e estava faminta por mais.

Era uma nova vida para ela: ela tinha sua própria casa, onde ninguém podia maltratá-la - ela a compartilhava somente com seu gato, que era muito afetuoso desde que o seu prato estivesse cheio. No clube de Aikidô, ela tinha amigos, amigos de verdade que podiam ajudá-la a lidar com seus problemas, e acima de tudo, ela estava aprendendo a tomar conta de si mesma. Com o Aikidô, ela não sentia mais medo de qualquer estranho que ela conhecesse.

Ela mergulhou no estudo do Zen, e então no Taoísmo, com vigor e entusiasmo - aqui estava uma filosofia que mostrava a ela que a vida era boa, e que não era uma constante luta entre forças opostas, mas um ciclo harmonioso e interdependente do positivo e do negativo. Tendo visto quase nada além de aspectos negativos da vida por tanto tempo, ser capaz de finalmente ver o lado positivo era como um milagre para ela.

Seis anos mais tarde, Sarah agora é uma faixa preta em Aikidô e reconhece que está apenas começando a dar os primeiros passos. Ela já tinha participado de muitas competições de Aikidô, mas mesmo quando ela as vencia, ela sentia-se insatisfeita com a experiência. Ela passou a sentir que o estudo do Aikidô era muito pesadamente arraigado à academia - que as formas que ela havia aprendido eram quase inúteis na aplicação no "mundo real". Ela vagueou de torneio em torneio até que encontrou o circuito Street Fighter. Ela não tem grande desejo por Glória, ou de se tornar uma Guerreira Mundial, mas ela está interessada em competir contra ao menos um praticante de cada um dos principais estilos de luta e vencê-los. Quando este objetivo tiver sido completado, ela voltará a seus estudos regulares.

Aparência: Sarah é de média altura, com um cabelo castanho claro de comprimento médio, usualmente jogado para trás em uma trança francesa, e olhos castanhos amendoados. Ela veste um tradicional gi de Aikidô no ringue e roupas soltas e casuais fora dele. Ela quase sempre traz um sorriso - mesmo quando está perdendo. Ela parece ter satisfação em cada pequeno prazer com uma calma desapegada.

Interpretando Sarah: Você já foi uma delinquente, com neuroses de sobra e indo para os estágios iniciais do alcoolismo, sua vida sofreu uma guinada de 180º e você agora é uma jovem mulher feliz, segura e sábia.

Você não possui malícia para com ninguém – você nem ao menos odeia tipos como M. Bison - mas isto não significa que você fique parada e deixe as pessoas cruéis simplesmente agirem como quiserem. Quando você vê alguém causar dor aos outros, você fará o seu melhor para pará-lo. Você tem estado tão completamente imersa no Aikidô e no Taoísmo que isso reflete em todos os aspectos de sua vida - você é terna, gentil, pacífica e, ainda assim você é forte, e possui um tipo de autoridade "efetiva".

Lema: *Todo o esforço que você depositou naquele soco cruzado foi desperdiçado ao simplesmente eu dar um passo para trás. Agora você está ficando cansado, e eu nem mesmo suei.*

Nome: Sarah Lewis
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Aikidô
Escola: Oakland Aikidô
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Estudante Sábia
Assinatura: Sorri e reverencia.

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	●●●○○
Recursos	●●○○○
Sensei	●●●○○
Contatos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Buffalo Punch, Pin
Double Hit Kick, Improved Pin
Foot Sweep, Jump
Monkey Grab Punch, Kippup
San He, Throw
Air Throw
Deflecting Punch
Grappling Defense
Zen no Mind

Combos:

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 5 Derrotas: 4
Empates: 1 KO's: 0

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

MATRIX

Matrix é um enigma, envolto em mistério. Ninguém, nem mesmo Matrix, sabe de onde ela veio. Alguns dizem que ela foi um experimento em cibernética abandonado, enquanto outros acham que ela foi desenvolvida como um protótipo de assassino cibernético e escapou. Tudo o que se sabe com certeza é que ela apareceu no circuito Street Fighter há 2 anos e está crescendo em fama.

Durante seu tempo no circuito ela fez poderosos amigos e igualmente poderosos inimigos. Uma vez, em uma entrevista televisiva, ela foi questionada sobre seus implantes mecânicos - em particular, onde eles foram fabricados. Matrix respondeu que embora ela não tivesse uma resposta definitiva, seus membros artificiais "deveriam ter sido construídos nos EUA - somente os EUA possuem a especialidade para tais obras-de-arte"

"E o Japão?" o repórter perguntou. Matrix recompôs seu ar superior, dizendo, "Japão? Todo mundo sabe que a eletrônica japonesa não chega nem perto de ser sofisticada como sua contraparte americana. Porque eles não são mais do que meras imitações aproveitadoras da boa e velha ingenuidade americana."

Independente da inverdade estrondosa desta afirmação, o Japão ficou furioso com a falta de tato de Matrix. Desde aquele momentâneo lapso de discrição, o qual foi televisionado repetidamente pela NHK Tokyo, a vida de Matrix tem se tornado uma luta após a outra. Lutadores japoneses, ciborgues em particular, procuram por Matrix, jurando fazê-la pagar caro por sua arrogância. A maioria destes ciborgues acabaram derrotados, mais por sua falta de experiência e treinamento do que por alguma vantagem tecnológica que Matrix pudesse ter sobre eles.

Desde então Matrix tem desenvolvido um respeito aversivo pelos japoneses e sua engenharia avançada. Embora ela possa respeitar os japoneses agora, ela ainda está sendo procurada e desafiada por Street Fighters deste país. Embora tente o quanto possa, ela simplesmente não consegue abalar o rótulo de sectária.

Aparência: Matrix é uma jovem mulher de constituição média com cabelo azul curto. Ela poderia ser considerada atraente se não fosse pelas placas artificiais cromadas em suas pernas e em seu braço direito. A maioria dos homens acha seu olhar exótico extremamente sensual à distância; quando perto, a maioria dos seus fãs mais durões acha o toque gelado de sua mão desencorajador. Dentro da arena, ela veste uma roupa justa de academia para permitir liberdade de movimentos, mas prefere cobrir seus membros prateados.

Interpretando Matrix: você é uma proscrita sem memória de sua origem ou de sua família. Isto a torna difícil de integrar-se à sociedade. Você tende a chicotear com comentários agressivos aqueles que lhe aborrecem. Com mais freqüência que o comum, esses depoimentos da sua língua afiada metem você em problemas. Você diz o que está em sua mente, freqüentemente sem perceber as implicações disso.

Lema: *Nossa, isso foi só uma piada! Controle-se, está bem?*

Nome: Matrix
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ciborgue
Assinatura: Posa sensualmente.

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

Cibernético	●●●○○
Fama	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Renome

Glória

●●●●○○○○○○

□□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 15 Derrotas: 7
Empates: 0 KO's: 13

Chi

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

●●●●●●●○○○

□□□□□□□□□□

Manobras Especiais

Jump
Fist Sweep
Air Smash
Power Uppercut
Spinning Back Fist
Double Hit Kick
Double Dread Kick
Slide Kick
Shock Treatment

Combos: Jump para Slide Kick para Power Uppercut (Dizzy)

Experiência

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

MIDNIGHT

Quase todo mundo já ouviu falar do enigmático Meia-Noite (Midnight). Embora ele não seja um Guerreiro Mundial, a maioria dos Street Fighters o consideram apenas um passo abaixo deste Posto. Ele aparece misteriosamente, derrota todos os desafiantes, e então desaparece de volta para as sombras da noite. Por anos, Meia-Noite tem travado uma guerra contra a Shadaloo, tornando-se um constante empecilho para as operações de M. Bison. A despeito das melhores investidas da Shadaloo, a organização ainda não eliminou Meia-Noite. Um bom número de chefes da Shadaloo cancelaram suas operações ao saberem que Meia-Noite poderia estar na área. O que ninguém sabe é que este misterioso Street Fighter, temido e respeitado ao redor do mundo, está morto.

Meia-Noite tinha um assistente, um jovem homem chamado Alexander Matthews. Alexander cresceu venerando Street Fighters, e ele treinou nas artes marciais. Entretanto, Alexander ficou desencorajado depois de algumas falhas em torneios. Ele decidiu cair fora do circuito e ver se ele podia conseguir algum dinheiro como carregador de toalhas, enquanto ele direcionava seus esforços para sua nova ambição, o drama. Alexander imaginou que ele podia ganhar o bastante para se sustentar com o salário de pessoal de apoio do circuito até que ele conseguisse sua grande chance.

Meia-Noite encontrou o jovem homem, viu algo nele e ofereceu a Alexander um trabalho bem pago como seu assistente. Alexander aceitou e, repentinamente, ele se viu envolvido em uma guerra em tempo integral com a Shadaloo. Uma vez que a Shadaloo identificou-o como estando com Meia-Noite, Alexander imaginou se ele algum dia estaria em segurança. Ele se ressentiu tanto de seu trabalho quanto de seu mentor.

Meia-Noite trabalhou com Alexander, forçando-o a aprimorar suas artes marciais e praticar sua representação. Depois de um tempo, Alexander parou de se ressentir de Meia-Noite. O Street Fighter começou a educar Alexander acerca das atividades da Shadaloo e contou a Alexander sobre M. Bison. Conforme Alexander aprendia mais, ele percebia que a Shadaloo tinha que ser detida. Ele entendeu as razões por trás da guerra secreta de Meia-Noite.

Na noite em que Meia-Noite morreu - emboscado e mortalmente ferido pelos Revenants da Shadaloo - ele conseguiu alcançar Alexander primeiro. Conforme Alexander segurava seu mentor em seus braços, ele fez um último pedido. Ele pediu a Alexander para dar certeza que a guerra nunca acabaria. Por dias, Alexander estave dividido entre tentar voltar ao mundo real ou lutar a guerra de Meia-Noite. Ele sabia a escolha que queria fazer, mas como ele poderia lutar contra a Shadaloo? Meia-noite tinha lhe deixado dinheiro, mas dinheiro não poderia parar M. Bison. Finalmente, Alexander tomou sua decisão. Ele pode não ser o Meia-noite... mas se ele fosse um ator bom o bastante, ninguém jamais saberia.

Aparência: como Meia-Noite, Alexander veste um traje ninja preto, seu rosto inteiro está envolto em uma máscara opaca. Em público, Alexander veste-se casualmente, com jeans e camisetas.

Interpretando Midnight: Você sabe que "o verdadeiro" Meia-noite está morto, mas contanto que o mundo não saiba, a guerra dele contra a Shadaloo pode continuar. Você se arrisca pouco, preferindo aparecer enigmaticamnte, fazendo alguns poucos depoimentos criptografados, e até mesmo desferindo alguns socos contra agentes da Shadaloo, e então desaparecendo. Você começou a buscar por aliados nesta longa cruzada, porque você sabe que não conseguirá interpretar este papel para sempre.

Lema: *Tal como este é o destino daqueles que sofrerão minha ira. [risada sinistra]*

Nome: Midnight
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu
Escola: Midnight (verdadeiro)
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ator
Assinatura: Some em uma nuvem de fumaça.

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

Recursos	●●●●○
Fama	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Shikan-ken
- Boshi-ken
- Shuto
- Power Uppercut
- Triple Strike
- Punch Defense
- Deflecting Punch
- Jump
- Shrouded Moon

Combos: Bloqueio para Bastão Strong ; Punch Defense para Foot Sweep

Renome

Glória

●●●●○○○○○○

□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Divisão: NA
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

PRAETORIAN

O sentimento é o mesmo em todo lugar: a adrenalina corre durante a batalha, o entusiasmo das multidões ensurdecedoras, e a exaltação da gloriosa vitória. Ele pára sobre seu oponente caído, seu corpo musculoso molhado de suor, suas mãos erguidas triunfantemente para os céus, e sempre seu pensamento é o mesmo: Em lugar algum a batalha é tão excitante quanto neste mundo.

Dos muitos mundos que ele visitou, nenhum tem um sistema tão organizado ou extenso de gladiadores como este. Houve uma época em que ele foi forçado a viajar de planeta em planeta para lutar com guerreiros - geralmente prisioneiros como ele - com uma variedade de estilos marciais e poderes incríveis. Mas ele pode encontrar todos aqui.

O destino foi gentil para com ele no dia que sua nave roubada colidiu com a Terra.

Evitando por muito pouco a destruição flamejante iniciada devido a uma brecha no tanque de combustível da nave, ele fugiu para as montanhas ao redor e tratou suas muitas feridas, físicas e mentais. Ao menos, ele encontrou liberdade de seus donos e perseguidores que o forçaram a lutar batalha após batalha. Isto não era lutar como ele imaginava - ele havia nascido para isso, afinal - mas seu espírito estava impaciente e ansiava por liberdade. Então ele roubou uma nave e fugiu, iludindo o Phalanx e finalmente chegando a este planeta antes que uma falha dos sistemas o forçasse a aterrissar.

Eventualmente, ele aprendeu sobre o Street Fighting, e viu nele a chance de fazer o que ele havia nascido para fazer, mas sem as obrigações da tirania de Phalanx. Aqui, Praetorian foi bem recebido e apreciado. Embora sua aparência seja estranha, ele não é mais estranho do que outros Street Fighters e ele é reconhecido como nada mais do que um mutante de um ou outro tipo. Ele está contente em manter esta mentira – ela é preferível à verdade sobre seu passado. Embora Praetorian seja um competente duelista e ocasionalmente engaje-se em combate com armas, ele prefere a liberdade e independência de lutar na divisão Estilo Livre.

Aparência: Praetorian é um alto humanóide muito musculoso com pele bronzeada e cabelo escuro. No ringue ele veste sua tradicional armadura de gladiador dourada - que na verdade expõe seu corpo mais do que o protege. Ele adicionou uma tanga preta à sua roupa. Escravos gladiadores de Phalanx tipicamente não vestem nada, então qualquer peça de roupa é considerada como luxo e uma insígnia de sua liberdade.

Interpretando Praetorian: Por enquanto, você viaja pelo circuito, testando sua força contra as dos outros gladiadores, finalmente feliz com seu destino na vida. Você está aprendendo devagar como viver a vida como um homem livre e não como um escravo. Sua única dificuldade é em ajustar-se às poucas restrições e regulamentos impostos no Street Fighting - consideravelmente mais do que o combate "vale-tudo" dos currais de gladiadores de Phalanx. A liberdade que antes você só sentia nos ringues agora você também aproveita fora deles.

Mas o que aconteceria se Phalanx encontrasse você - ou este mundo?

Lema: *Venha, Street Fighter - vamos nos encontrar como iguais no ringue!*

Nome: Praetorian
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Jerr-If'nawhan
Escola: Gladiadores de Phalanx
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Gladiador Alienígena
Assinatura: Braços e rosto para os céus!

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

Recursos	●○○○○
Fama	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Buffalo Punch, Kippup
Power Uppercut, Regeneration
Hyper Fist, Tough Skin
Foot Sweep, Shock Treatment
Double Hit Kick, Triple Strike
Psychokinetic Channeling
Maka Wara
Punch Defense
Missile Reflection

Combos:

Renome

Glória

●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 9

Situação Atual

Vitórias: 52 Derrotas: 2
Empates: 1 KO's: 43

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

JACKIE QUACE

"Aqui está ilegal, e então aqui é ilegal" – é dessa maneira que Jackie raciocina sobre seu hobby Street Fighting com sua profissão como policial. "Olha, existe tanta coisa ilegal agora que todo mundo está descumprindo a lei de alguma forma. Eu não sou uma babá, eu sou uma policial. Eu mantenho as pessoas a salvo. Eu vou atrás de traficantes, ladrões, psicopatas que pensam que aterrorizar pessoas inocentes é divertido. Street Fighters são todos adultos - eles sabem que eles estão fazendo. É uma estupidez e uma perda de tempo querer prender Street Fighters enquanto os verdadeiros criminosos estão por aí."

Jackie é um oficial dedicada em Miami, e ela provavelmente tem sido promovida muito mais vezes do que ela poderia. Ela não quer um cargo administrativo: ela já tem mais papelada do que ela é capaz de cuidar como está. Ela simplesmente quer encontrar o bandido culpado e acabar com ele. É nisto que ela é boa, e é isto que ela gosta de fazer.

Jackie acredita que seu julgamento é uma de suas mais valiosas ferramentas, e sua intuição a levou a pegar os culpados diversas vezes. Entretanto, isto faz com que ela tenha tendência a ignorar crimes menores ou, em raras ocasiões, a deixar o criminoso fugir porque "eles tiveram suas razões." Ela tem sido conhecida também por deixar as suas emoções tomarem conta de si quando embosca um assassino ou seqüestrador particularmente esquivo, e ela tem tido várias acusações de brutalidade aparecendo vez ou outra, mas ela não deixa que isto a aborreça. Seus chefes sabem que ela é uma boa policial, e eles ficarão ao lado dela.

Aparência: Jackie é uma mulher magra de 1,50m, mas seu corpo é rígido como ferro e musculoso, e quando ela assume sua "voz de policial" ela pode rugir como uma leoa. Seu cabelo é castanho escuro, de comprimento médio, e geralmente está em um coque. No ringue ela veste calças largas escuras e um top cinza que diz "Propriedade da Academia de Polícia de Miami". Fora do ringue ela geralmente veste camisas de flanela e jeans. Quando está trabalhando, ela usa seu uniforme e uma pistola.

Interpretando Jackie: você é uma policial durona e sensata. Você veio de uma família de policiais - seu pai e mãe eram ambos policiais, e eles tentaram persuadi-la a ser qualquer outra coisa que não fosse uma policial. Seu pai foi assassinado em serviço e sua mãe se aposentou como uma velha amarga, mas você ama o seu trabalho. Você gosta de ajudar pessoas, mas principalmente você gosta de caçar bandidos.

Lema: *Vamos garotão, me dê o seu melhor golpe.*

Nome: Jackie Quace
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Judô
Escola: Polícia de Miami
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Tira dura-na-queda
Assinatura: Cracks knuckles!

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	●●●○○
Apoio	●●○○○
Contatos	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Power Uppercut, Jump
Spinning Back Fist, Kippup
Air Throw
Grappling Defense
Improved Pin
Pin
Throw
Air Smash
Breakfall

Combos: Throw para Pin (Dizzy); Bloqueio para Improved Pin

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 12 Derrotas: 7
Empates: 2 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

RAVANA

Ele rasteja pela noite, espreitando nas mais escuras sombras de nosso mundo, buscando uma satisfação encontrada no sangue e na dor. Ele é Ravana, o Demônio Gritante (pois Ravana significa “grito”), anteriormente aprisionado em um templo na Índia até que arqueólogos acidentalmente o libertaram no mundo; agora, ele ronda pelo mundo, provando sua força contra aqueles mais merecedores de seu desafio.

Ravana é um rakshasa, um dos demônios da mitologia Indiana. Sua espécie foi banida de nosso mundo, trancada atrás de uma grande barreira; mas ele foi deixado para trás, preso a um leito enterrado em um templo subterrâneo abaixo de Calcutá. Agora, com os selos de sua prisão quebrados, ele está livre para correr a Terra.

Sendo um dos demônios guerreiros, Ravana anseia por nada mais que derramamento de sangue e violência; foi a sua insaciável sede por combate que levou-o a atacar os deuses e foi por seu orgulho e tolice que ele foi aprisionado para contemplar sua burrice. Imóvel por milênios, sua meta era apenas escapar, mas, em vez disso, ele aprendeu a virtude da paciência.

Quando Ravana foi libertado, ele viu que um admirável mundo novo o aguardava, um novo campo para derramar sangue. Entretanto, ele não poderia mais travar guerras sem pensar. Em vez disso, ele decidiu que seria mais cauteloso ao selecionar sua presa, escolhendo apenas os mais valiosos guerreiros. Se a presa fosse uma vítima desafiadora, Ravana poderia se banquetear com seu coração e cérebro, para honrá-lo e absorver seu poder. Embora os deuses pareçam ter desaparecido, ele encontrou uma equipe valorosa de oponentes no circuito Street Fighter. Uns poucos lutadores têm desaparecido, e seus corpos horrivelmente mutilados vêm sendo encontrados mais tarde. Entretanto, a existência de Ravana permanece um segredo.

Agora ele aguarda em silêncio, observando seu novo campo de batalha. Ele espreita nas sombras de torneios e assiste aos melhores lutadores, contemplando sua próxima presa.

Aparência: Exceto por sua pele vermelho-escura, Ravana aparenta ser humano. Seu longo cabelo é de um preto opaco e seu corpo é imensamente musculoso e cheio de cicatrizes. Seu rosto é tipicamente sem expressão, denunciando poucas emoções que não sejam prazer quando um oponente mostra uma certa medida de habilidade ou ousadia. Ele luta vestindo uma simples tanga longa junto usa adornos dourados como braceletes e um cinturão. Quando está caçando, ele fica armado com sua pata e seu katar.

Lema: *Prove a si mesmo, guerreiro - eu estou com fome esta noite.*

Nome: Ravana
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Rakshasa
Assinatura: Uivo alucinante!

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

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

Soco	●●●●●○
Chute	●●●●○
Bloqueio	●●●●○
Apresamento	●●●○○
Esportes	●●●●○
Foco	●●●●○
Faca/ Espada	●●●●○

Manobras Especiais

Triple Strike, Fireball
Flying Knee Thrust, Yoga Flame
Slide Kick, Yoga Teleport
San He, Ghost Form
Cannon Drill, Regeneration
Missile Reflection, Stunning Shout
Spinning Foot Sweep
Energy Reflection
Extendible Limbs

Combos:

Renome

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: NA
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

RIX

Richard Hardell, mas conhecido nas ruas como “Rix,” iniciou como uma boa criança em uma péssima vizinhança. Guerras de gangues eram constantes, mas Rix sempre se conseguia evitá-las. Ele ia para a escola, ele estudava duro, ele fazia tudo que era a coisa “certa” a fazer.

Quando os tumultos de Los Angeles estavam em seu pior momento, Rix estava tentando desesperadamente fugir para casa e sair das ruas - ele foi encontrado pela polícia, golpeado na cabeça com um cassetete e jogado em uma van. Ele passou três dias na cadeia, e saiu de lá uma pessoa muito diferente.

Ele estava furioso, desiludido e frustrado. Ele estava exasperado com o secretário que o havia prendido por causa da cor de sua pele; ele estava furioso com a sociedade que tinha criado a situação; ele estava cansado de ficar ouvindo que se ele fizesse a coisa certa, a vida poderia ser boa.

Mas, acima de tudo, ela estava cansado de depender da misericórdia dos outros. Se algum gângster viesse pra cima dele com uma faca, ou algum policial com um cassetete, ele não conseguiria se defender. Ele decidiu que se deveria haver opressão para ser feita, ele seria o opressor.

Ele perambulou em diversas escolas de artes marciais mas foi impaciente com todas elas - ele não estava interessado em aprender uma forma de esporte, ele queria aprender a lutar. Finalmente ele encontrou um dojô num beco que dizia ensinar “as técnicas secretas de luta do Jeet Kune Dô”. O lugar era 75% “feijão-com-arroz“, mas 25% era técnica real; isto, combinado com estudo cuidadoso do combate, era o bastante para começar. Ele entrou no circuito Street Fighter, mas foi derrotado estrondosamente - mas ele aprendeu da experiência e entrou em outra luta, a qual ele venceu. Ele tem competido regularmente desde então, vencendo mais do que perdendo, refinando sua técnica a cada luta.

Aparência: Sendo um alto e esbelto afro-americano, com cabelo curto e olhos penetrantes, Rix é inteligente e está constantemente examinando sua situação. No ringue ele fica sem camisa, vestindo somente calças largas e uma faixa na cabeça, ambos vermelhos.

Interpretando Rix: você é o típico jovem problemático. Você é basicamente uma boa pessoa, mas você tem uma incrível inclinação para se meter em problemas nos lugares mais inócuos, e isto o tira do sério. Você tem notado que deixa sua raiva tomar conta de você, o que geralmente o leva a problemas maiores ainda. Você não segue mais as regras dos outros - você faz suas próprias regras agora. Você segue os ditames da sua consciência - mas algumas vezes a tentação o leva a ponderar, o que o leva aos problemas...

Lema: *O ponto fraco do Air Hurricane Kick é que se você se abaixar e desferir um Hanstand Kick, e acertar um ponto de pressão específico, você sabe no que vai dar.*

Nome: Rix
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Jeet Kune Dô
Escola: Mundo Real
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Garoto Amargurado
Assinatura: Sopra as unhas e esfrega no peito

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

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Head Butt, Flying Heel Stomp
Hyper Fist, Jump
Power Uppercut, Kippup
Backflip Kick, Air Hurricane Kick
Handstand Kick
Deflecting Punch
Punch Defense
Throw
Air Smash

Combos: Bloqueio para Handstand Kick; Jab para Strong para Jump + Roundhouse (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 7 Derrotas: 7
Empates: 1 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

SHADE

O pai de Bruce Garibaldi, Enrico, era o “cabeça” de um grande sindicato do crime em Nova York; a mãe de Bruce morreu em um acidente de carro quando ele ainda era uma criança. Quando ele não estava estudando nas mais exclusivas escolas internas do mundo, ele estava de férias em locais exóticos e badalados, longe dos negócios da família: seu pai queria que ele se tornasse um médico ou um legítimo homem de negócios, não um gângster.

A despeito de sua afluência - ou por causa dela - Bruce sentiu-se mal-amado. Ele quase nunca via seu pai, em vez disso gastava seu tempo com seus capangas. Ele tornou-se determinado em fazer o seu nome sozinho e devotou-se aos estudos. Ele também aprendeu a lutar com os professores da academia e com personal trainers, praticando por horas todos os dias. Seus professores se preocupavam com o fato de o garoto parecer ser bem mais velho que a sua idade. Depois da graduação, Enrico deu a Bruce qualquer coisa que ele quisesse como um presente: Bruce escolheu uma viagem ao Japão.

Lá Bruce conheceu Mestre Ryuichi, um monge Zen-Budista que ficou impressionado com a disciplina física e mental de Bruce, mas também podia ver que Bruce era assombrado pelos seus demônios interiores. Ryuichi pediu a ele que viesse até o seu monastério Zen para exorcizar aqueles demônios, para ganhar a paz consigo mesmo e com o mundo. Bruce passou os próximos sete anos aprendendo a arte do Kabaddi. A despeito dos ensinamentos de Ryuichi, entretanto, Bruce sucumbiu ao seu lado negro. Ele usou suas artes para trazer dor e maldade no mundo e Ryuichi expulsou-o.

Bruce retornou à Nova York para saber que seu pai tinha sido assassinado por um rival, e assim acabou descobrindo o segredo do seu pai. Ele assumiu a posição de seu pai como o “cabeça” da família. Durante as poucas semanas que se seguiram, os “cabeças” das outras três famílias do crime foram encontrados assassinados. Os jornais noticiaram que uma figura sombria rastejava pela noite, assassinando chefes do crime. Este era Bruce.

Bruce secretamente adotou o nome e personagem de Shade para que ele pudesse acobertadamente cuidar dos seus negócios sujos. A obra de Shade atraiu a atenção de M. Bison, e uma aliança foi formada. O sindicato do crime de Bruce vende as drogas da Shadaloo nas ruas de Nova York, enquanto Shade elimina os inimigos da Shadaloo (ou os seus).

Shade é um Duelista bem conhecido pelos Street Fighters, mas ele nunca compete publicamente. Ao invés disso, ele sequestra Street Fighters e força-os a lutar em sua arena secreta, O Fosso, a qual ele também usa para recrutar pessoas para sua própria organização ou se livrar de incômodos.

Aparência: Bruce é um homem bonito, bem-vestido de altura média e constituição poderosa que usa um cabelo na altura dos ombros em um curto rabo-de-cavalo. Ele é sofisticado e possui boas maneiras. Bruce prefere trajes sociais europeus fora da arena. Como Shade, ele usa um uniforme de peça única preto com capuz preto, para ocultar sua identidade.

Interpretando Shade: Você é um solitário. Ninguém o ama ou se preocupa com você. A única coisa que faz você suportar isso é a sua riqueza e poder. Você é determinado e impiedoso dentro e fora da arena. Misericórdia é para os fracos. Pessoas o temem, e você gosta disso. Quando você está em uma de suas missões ou lutando na arena, você se sente vivo.

Lema: *Este será o último erro que você cometeu.*

Nome: Shade
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Monastério Zen
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Diletante
Assinatura: Ri sarcasticamente

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	●●●○○
Recursos	●●●●●
Staff	●●●●●
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Head Butt, Ghost Form
Triple Strike, Regeneration
Slide Kick
Double Hit Kick
San He
Energy Reflection
Missile Reflection
Jump
Kippup

Combos: Jab para Triple Strike para Stunning Shout (Dizzy);
Stunning Shout para Lança Fierce;
Lança Fierce para Slide Kick (Dizzy);
Double Hit Kick para Lança Strong

Renome

Glória ●●●●●●●●●○ / □□□□□□□□□□

Honra ●●●○○○○○○○ / □□□□□□□□□□

Divisão: Duelista
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

SHAN LUNG

Shan Lung cresceu em Kowloon – ou, mais precisamente, ele cresceu abaixo dela. Shan Lung uma vez foi um dragão - não um dragão ocidental, mas um dragão-serpente e sábio do oriente. Ele bebia chá com os Oito Imortais, brincando com seus irmãos dragões e ouvindo os contos do grande Rei Macaco.

Então, um dia, humanos atraíram sua atenção. Shan Lung gostava de assistir suas rotinas diárias: era engraçado ver seus afazeres, trabalhando, construindo, lutando e criando. Ele decidiu tomar uma forma humana e caminhar entre deles, para ver como era.

Shan Lung não gostou da experiência. Humanos eram gananciosos. Eles eram grosseiros e maldosos. Era difícil para Shan Lung esconder o que ele era - seus maneirismos estranhos e Chi forte faziam-no chamar a atenção. Até mesmo aqueles que eram legais o assediaram quando descobriram sua real natureza. Alguns até mesmo tentaram enganá-lo e escravizá-lo. Quando ele escolheu voltar à forma de dragão, ele ficou horrorizado ao descobrir que havia esquecido como fazer isso.

Desanimado e furioso, Shan Lung fugiu da cidade para o interior da China. Evitando vilarejos e cidades, eventualmente ele topou com um monastério. Os monges o receberam e ofereceram sua paz. O grande mestre Wu estava impressionado com a energia interna de Shan Lung, mas ele também via sua raiva e frustração. Mestre Wu tomou Shan Lung como seu estudante e ensinou-lhe os caminhos da paz interior através do Kung Fu. Ele ficou no monastério por 100 anos, eventualmente tornando-se um Sifu.

Quando Shan Lung estava preparado, ele retornou para o mundo dos humanos. Com sua raiva há tempos apagada, e agora decidida a sua situação, ele vaga pelo mundo. E como dragão, ele faz o que quer e como quer. Algumas vezes isto inclui lidar com criminosos, como a Shadaloo. Shan Lung viaja por onde quer que sua imaginação e destino o leve.

Ele juntou-se ao circuito Street Fighter como uma maneira de melhorar suas habilidades e ganhar dinheiro. Embora ele não goste de admitir, sua natureza de dragão aprecia a honra e a atenção que os combates trazem. Algumas vezes ele toma um estudante ou dois e os ensina a sua arte.

Aparência: Shan Lung parece com um homem velho frágil. Sua aparência engana seus oponentes, fazendo-os subestimarem-no, pois ele é muito mais forte e rápido do que parece. Seus movimentos são graciosos e serpenteantes. Quando luta, Shan Lung prefere a tradicional e larga roupa dos artistas marciais chineses. Seu cabelo branco é longo e trançado, preso em um único rabo-de-cavalo. Shan Lung tem um olhar penetrante que poucos podem desafiar por muito tempo. Fora dos ringues, ele fala pouco - somente o que precisa ser dito.

Interpretando Shan Lung: você está em paz com o mundo ao seu redor. Você não argumenta contra nada. Isto não significa que você é um molenga, entretanto. Quando provocado, você é poderoso e determinado: não há nada que possa ficar no seu caminho. Felizmente, isto não acontece com freqüência, agora que você estuda Kung Fu. Você ainda procura um meio de retornar à sua forma original. Você é inescrutável. Seus motivos são apenas seus.

Lema: *Seja como o pinheiro e o bambu. O pinheiro é forte e firmemente enraizado. Bambu é resiliente e inquebrável, e flexiona-se ante à fúria da tempestade.*

Nome: Shan Lung
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kung Fu
Escola: Templo Shaolin
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Dragão
Assinatura: Arqueia-se para o oponente

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

Contatos	●●○○○
Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Dragon Punch, San He
Rekka Ken, Punch Defense
Power Uppercut, Jump
Monkey Grab Punch, Regeneration
Air Hurricane Kick, Fireball
Backflip Kick, Flying Heel Stomp
Dragon Kick, Kippup
Double Dread Kick, Stunning Shout
Double Hit Kick

Combos: Roundhouse para Double Dread Kick (Dizzy); Short para Fierce para Rekka Ken

Renome

Glória

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 42 Derrotas: 6
Empates: 2 KO's: 19

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

Capítulo 2: TIMES

Alguns animais lutam sozinhos e outros em bandos. Está na natureza de cada animal lutar de uma certa maneira - não há a melhor maneira ou melhor método, cada animal tem uma natureza própria. O mesmo acontece com o Street Fighting. Alguns lutadores, como certos animais, são orientados a bandos e então lutam em grupos. Lutar ao lado de alguém pode ser um desafio maior do que lutar sozinho, e membros de time são respeitados por seus esforços.

- T. Hawk, em "Esporte Ilustrado"

A maioria das trupes Street Fighters ultimamente competem em times, e este capítulo apresenta personagens para preencher estas necessidades. Como no capítulo anterior, os times podem ser escolhidos pelos jogadores e pelo Narrador, para serem usados em aparições curtas ou longas. Os times podem ser fortalecidos ou enfraquecidos, com mais membros adicionados ou removidos de acordo com a vontade do Narrador.

ROLLING THUNDER

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Rolling Thunder é um dos mais novos - e significativos - times do Circuito. Seus oponentes tem muitas razões para temê-los: somente os piores ex-soldados pavios-curtos e agressivos cheios de melhoramentos cibernéticos foram chamados para o time.

O mentor/ comandante/empresário do Rolling Thunder, Roger McRee - Coronel aposentado do exército americano - recrutou os membros do time de vários programas das Forças Especiais. Ele sempre busca por indivíduos que possuem um histórico de comportamento violento, treinamento nas Forças Especiais e melhoramentos cibernéticos. Estas três qualidades, McRee acredita, são a cara do Rolling Thunder. E ele está certo.

MEMBROS

Apelido	Nome Real	Estilo	Posto
Mace	Lamadis Montrose	Forças Especiais	4
Legion	Jean-Paul Chevalier	Forças Especiais	5
Nychus	Jennifer St. Vincent	Forças Especiais	4

MACE

Há mais tempo do que ele possa lembrar, Lamadis “Mace” Montrose tem usado somente seus punhos para resolver seus problemas. Nascido em um beco escuro do Harlem, Lamadis passou 18 de seus 29 anos rastejando e rasgando seu caminho para sair de lá - quebrando cabeças e pulverizando espinhas de todos em seu caminho. Depois do Ensino Médio, Mace juntou-se ao exército dos EUA porque, francamente, ele não tinha outra opção. Mace foi apresentado a Ft. Bragg para não mais do que duas semans antes de ele ser convocado pelo Exército Ranger, porque sua incrível força e atitude natural para subjugar...hã, destruir seus adversários.

Depois de 6 anos, Mace tinha recebido mais de 15 condecorações por valor em batalha, como a vez em que ele sozinho destruiu uma metralhadora próxima à Khafgi. Depois de seu retorno aos EUA, Mace foi recrutado pela CIA e enviado para sua primeira missão “úmida”. Tudo que Mace consegue lembrar são flashes de luta e dor e então caminhando sobre uma mesa em Langley com dois braços de titânio no lugar de seus originais. Dois anos mais tarde, Mace era honradamente dispensado do exército e estava imediatamento contratado por McRee. Desde aquele dia, Mace está ocupado vivendo no padrão que o Coronel manda - que tem sido “não deixe nenhuma coluna intacta”.

Aparência: Mace é um grande afro-americano com um cavanhaque e uma cabeça raspada. Ambos braços foram trocados por implantes cibernéticos de titânio. Ele tende a vestir calças com padrões de camuflagens de inverno e coturnos pretos de combate.

Interpretando Mace: muita careta. Você é um homem desprezível e gosta de se parecer assim. Não toma insulto de ninguém e quebra aqueles que lhe insultarem.

Lema: *Você acha que é forte hã? Venha cá e nós veremos quanto você dura antes que eu quebre sua coluna.*

Street Fighter

Nome: Mace
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Roger McRee

Time: Rolling Thunder
Conceito: Pugilista
Assinatura: Shadow-boxes

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

Cibernético	●●○○○
Empresário	●●●○○
Recursos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Buffalo Punch
- Power Uppercut
- Ear Pop
- Haymaker
- Flying Knee Thrust
- Air Throw
- Throw
- Jump

Combos: Ear Pop para Buffalo Punch; Jab para Power Uppercut

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 13 Derrotas: 3
Empates: 0 KO's: 7

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

LEGION

Depois que ele nasceu de mãe-solteira nas profundezas de Lousiana, Jean-Paul “Legion” Chevalier foi abandonado em um bote e deixado à deriva. Afortunadamente, o bote encontrou seu caminho até Baton Rouge, onde os gritos da criança foram descobertos por um clérigo que levou-o para seu orfanato.

Jean-Paul aprendeu a usar seus punhos cedo em sua vida, no parquinho da escola católica. Três crianças gostavam de importuná-lo e sua resposta natural era quebrar a cabeça de uma criança e morder os narizes de outras. Ele continuou fazendo e se metendo em problemas. Até o dia em que saiu da escola, quando o orfanato persuadiu Jean-Paul a juntar-se ào Corpo da Marinha no seu aniversário de 18 anos.

Jean-Paul foi enviado para Parris Island para o treinamento básico, onde ele excedeu todas as expectativas nos exercícios. Entretanto, isto não foi nada se comparado ao dia em que ele capturou a bandeira inimiga sozinho durante seu AIT Bivouac, quando Jean-Paul chamou a atenção do Capitão James Boorman, que rapidamente raptou o jovem Cajun para fora de seu ciclo AIT e levou-o para o Acampamento LeJune, onde ele tornou-se um dos poucos, orgulhosos e mortais - Forced Recon.

Depois de 12 missões em Grenada na Coréia do Norte - bem como um ataque coberto no Camboja - Jean-Paul tinha feito um grande nome para si mesmo, chamando a atenção da Delta Force, que estava ávida por contratar o mortal Cajun. Entretanto, em sua última missão como Marina, Jean-Paul foi abatido. Ele não consegue lembrar-se de quantos eles eram - tudo que ele sabe é que foi atingido por muito poder de fogo. Quando Jean-Paul (ou Legion - Legião, como ele era chamado) acordou, ele estava em um laboratório subterrâneo em Langley e seu braço esquerdo havia sido substituído por dois membros metálicos.

Aparência: Legion é um homem de meia-altura com três braços - um natural (direito) e dois braços esquerdos cibernéticos. Ele mantém seu cabelo conforme o regulamento e comumente veste roupas de cor verde-oliva no ringue.

Interpretando Legion: você tem um sotaque francês acentuado, mas ninguém diz nada sobre ele se quiser continuar respirando. Você é imprudente e arrogante e, para azar dos outros, você nunca volta atrás. Você é a arma mais mortal que os Marinas tem e agora você é a arma mais mortal da força do Coronel.

Lema: *Deixe me ver o quão bem você sorri com sua traquéia quebrada.*

Street Fighter

Nome: Legion
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Marinha dos EUA
Equipe: Roger McRee

Time: Rolling Thunder
Conceito: Ciborgue esmagador
Assinatura: Cruza dois braços, flexiona o terceiro.

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

Cibernético	●●●○○
Empresário	●●●○○
Recursos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

HEad Butt, Air Smash
Bear Hug, Jump
Spinning Back Fist, Air Throw
Brain Cracker
Neck Choke
Pile Driver
Throw
Grappling Defense
Wounded Knee

Combos:

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Estilo Livre
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 19 Derrotas: 0
Empates: 1 KO's: 11

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

NYCHUS

Se um coisa pode ser dita sobre Jennifer "Nychus" St. Vincent, é que algumas garotas não são feitas de açúcar, temperos e tudo que há de bom.

Jennifer tinha uma vida de privilégios e luxúria, acostumada com coisas finas. Ela era popular no colégio, uma líder de torçida com olhos brilhantes, mas tudo mudou em uma fatídica noite. O namorado de Jennifer - que não quis ser identificado - tentou fazer algumas coisas que ela não aceitou, respondendo com golpes dolorosos. Quando ela voltou para casa mais tarde, seus pais a repreenderam por suas ações, pois ela tinha ido longe demais. Esta foi a gota dágua. Ela imediatamente saiu do colégio e ingressou como recruta na Marinha.

Depois de ser introduzida ao básico, Jennifer imediatamente ingressou na escola SEAL - para felicidade de todos na base, principalmente porque não havia nenhuma mulher nos SEALs naquela época. O que o treinador aconselhou não importava, ela tinha convicção que queria ir para Monterey.

Os SEALs eram tudo que Jennifer esperava que podiam ser. Verdade, os caras podiam acertá-la no clube NCO, mas então ela também podia quebrar seus narizes e acabar por aí. No final de sua primeira encrenca, Jennifer tinha uma reputação real como encrenqueira - ela chamou a atenção do Time 7 da SEAL, o melhor time dos SEAL da Marinha. Em sua primeira missão com o time, a vida de Jennifer mudou em um borrão de sangue e metal. Algo estava errado e o time havia sumido. Ela acordou mais tarde no subsolo do Hospital Naval de Bethesda, amarrada em uma mesa, com menos de dois terços de seu corpo trocados por implantes biônicos. Depois de receber alta, Jennifer foi recrutada por McRee em um bar de Georgetown onde ela estava tentando arrancar a cabeça de dois oponentes.

Aparência: Nychus é uma mulher na casa dos 20, com um longo cabelo ruivo que ela mantém em um rabo-de-cavalo. Ela possui uma faixa verde que cobre todo o seu lado esquerdo do rosto, aceentuando seu olho cibernético que ela implantou mais tarde. Suas pernas são completamente metálicas, escondendo 4 implantes de lâminas serrilhadas. Nychus também tem garras afiadas adicionadas ao seu arsenal biônico.

Interpretando Nychus: você é a melhor - não, você é a mulher mais mortal da face da Terra. Você despreza todos, especialmente os homens. Mais do que tudo, você se delicia com a dor que causa. Você é a morte silenciosa e fatal que todos os homens temem.

Lema: *Isto irá doer em você, mas dor é meu afrodisíaco.*

Nome: Nychus
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Marinha dos EUA
Equipe: Roger McRee

Time: Rolling Thunder
Conceito: Rainha do Gelo
Assinatura: Faz caretas.

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

Cibernético	●●●●○
Empresário	●●●○○
Recursos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Thigh Press
- Suplex
- Flying Body Spear
- Flying Heel Stomp
- Eye Rake
- Kippup
- Hurricane Kick
- Spinning Foot Sweep
- Double Hit Kick
- Double Dread Kick
- Forward Flip Knee

Combos:

Renome

Glória

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 14 Derrotas: 1
Empates: 1 KO's: 9

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

EXTREME

Time Street Fighter e Unidade de Operações de Apoio

Divisão: Estilo Livre

História:

O Time Extreme (Radical) é uma das primeiras tentativas oficiais do governo americano de infiltrar agentes no circuito Street Fighter para acabar com as atividades criminosas da Shadaloo. Liderados pelo Coronel William Stanton, o primeiro (e até então único) dois recrutas do Time Extreme foram recrutados especialmente para agirem disfarçados de Street Fighters. Usando seus disfarces - com Stanton agindo como seu empresário - o Time Extreme viaja o circuito, usando seu disfarce nas suas atividades. Como as atividades da Shadaloo não tem fronteiras, o Time Extreme pode viajar para qualquer lugar no mundo e encontrar algumas atividades criminosas que devem ser paradas ou ações terroristas que devem ser contra-atacadas.

Para o resto do circuito, o Time Extreme parece com nada mais do que um time jovem profissionalmente empresariado e bem financiado. Mas quando a Shadaloo arranja um carregamento de drogas ou agenda encontros secretos, o Time Extreme está lá para pegá-los. Suas roupas de Street Fighters são trocadas por uniformes mascarados. Por enquanto, suas identidades secretas estão seguras, mas até quando?

MEMBROS

Apelido	Estilo	Posto
Randi Cooper	Forças Especiais	4
Izzy Cooper	Forças Especiais	3
Bill Stanton	Forças Especiais	NA

RANDI COOPER

Miranda Cooper cresceu nas ruas de Chicago, depois de fugir de casa com seu irmão Izzy. Miranda viveu por seu raciocínio, conseguindo dinheiro para comida e roupas furtando pessoas. Eventualmente, ela juntou-se a uma gangue, formando o mais próximo de uma família que ela jamais teve. Ela rapidamente cresceu ao começaram a roubar bebidas e lojas de conveniência. Depois de muitos roubos, Randi (como ela prefere ser chamada) foi finalmente capturada e presa. O juiz lhe deu uma escolha - cadeia ou exército. Randi, aos 19 anos, escolheu o Exército.

No exército, Randi continuou a se meter em problemas. Durante seu primeiro tour, ela passou a maior parte do seu tempo nas prisões dos quartéis. Depois de sua terceira infração, ela foi levada ao Coronel Willian Stanton. Stanton reconheceu seu talento para a briga bem como sua tendência a se meter em problemas. Ele ofereceu a Randi outra escolha - ser expulsa do exército ou juntar-se a uma unidade especial. Randi tornou-se o primeiro membro do Time Extreme. Stanton tinha sido um causador de problemas também, até que a disciplina do exército controlou seu comportamento irresponsável. Stanton pôs esta jovem sob um rígido treinamento, aprimorando suas habilidades de combate mano-a-mano.

A missão atual de Randi é penetrar no mundo dos Street Fighters, descobrir agentes da Shadaloo, e desmascarar suas operações por trás dos panos. Um dia ela apareceu na arena, com uma equipe bem estruturada por trás dela. Outros lutadores no circuito não sabem que ela ainda está seguindo ordens do exército. Quando questionada, ela admite que esteve no exército, mas que foi expulsa por gostar demais de lutar. Desconhecido para outros Stret Fighters - e para a Shadaloo - seus pais ainda vivem em um apartamento em Chicago. Se alguém encontrá-los, eles podem ser usados como chantagem contra esta eficiente agente.

Aparência: outros lutadores a chamam de “Fogo e Gelo”. Fora dos ringues, Randi é uma rata de festas. Ela veste-se sensualmente e aprecia a atenção que as pessoas põem sobre ela - ela é fogo. Dentro do ringue, ela é eficientemente mortal e mortalmente séria - ela é gelo. Ela veste calças de seda largas e um top. Ela mantém seu cabelo curto mas estiloso. Randi já quebrou muitos corações com seu sorriso perverso e olhos faiscantes.

Interpretando Randi: você gosta de sua música alta e suas motos rápidas. Você vive intensamente, procurando desafios. Seus superiores a chama de “bala-perdida”. Você chama eles de velhos conservadores e não se preocupa com suas opiniões. Fora dos ringues, você não participa da festa - você é a festa. Dentro do ringue, ou em missões, você está para negócios. Você gosta de sua ocupação atual e seu estilo de vida como Street Fighter de sucesso. Tudo que você não pode fazer como profissional, pode fazer como Street Fighter.

Lema: *Você é uma gracinha. Nós podemos nos divertir. Pena que eu terei de te dar um pé na bunda depois...*

Nome: Randi Cooper
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Willian Stanton

Time: Extreme
Conceito: Moleque
Assinatura: Faz pose e manda beijos

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

Empresário	●●●○○
Apoio	●●●●○
Sensei	●●●○○
Staff	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Buffalo Punch, Jump
Spinning Back Fist, Kippup
Flash Kick, Flying Heel Stomp
Spinning Clothesline
Foot Sweep
Kick Defense
Punch Defense
Knee Basher
Thigh Press

Combos: Strong para Strong para Knee Basher (Dizzy); Knee Basher para Buffalo Punch (Dizzy)

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual

Vitórias: 12 Derrotas: 3
Empates: 2 KO's: 9

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

IZZY COOPER

Como sua irmã mais velha, Israel fugiu de casa para escapar de um pai alcoólico e abusivo. Vivendo em uma construção abandonada com sua irmã Randi, ele dependia dela para conseguir comida e roupas. Ele não gostava que Randi roubasse dinheiro, mas que escolha eles tinham? "Izzy" detestou a idéia dela ter se juntado a uma gangue mais tarde, mas a gangue protegia-os de uma vida mais perigosa nas ruas. Randi fez questão de enviá-lo à escola, nunca deixando ele ir com ela em suas atividades ilícitas. Ela queria que ele deixasse as ruas usando sua inteligência.

Quando ela foi capturada e setenciada a ir para o exército, Izzy perdeu sua protetora e provedora. Mentindo sobre sua idade, ele entrou para o exército também. O treinamento básico era horrível - as corridas de 15Km, as barras, os sargentos gritando. Ele não gostava do treinamento técnico também, entretanto, ele aprendeu sobre eletrônica. Em adição, o exército provia comida, abrigo e roupas. Nada muito anormal, mas para sua surpresa ele aprendeu que podia lutar razoavelmente bem. Enquanto Randi congelava seus ombros na cadeia, Izzy estudava eletrônica avançada, estudando rádios, computadores a radares. Suas habilidades estavam crescendo, até mesmo seu físico já era mediano.

Quando o Coronel Stanton recrutou Randi para seu time de operações especiais, ela insistiu para que seu irmão fosse junto. Devido às habilidades intelectuais de Izzy, o Coronel aceitou. Porém Stanton pôs o garoto em um rígido regime para construir sua força física. Depois de meses de intensivo treinamento, Izzy estava pronto para aprender o Treinamento das Forças Especiais.

A missão atual de Izzy é a mesma de sua irmã - penetrar no mundo Street Fighter e descobrir os planos da Shadaloo. Ele luta ao lado de Randi na arena, e ele é seu parceiro como agente secreto. Enquanto ela é o "músculo" ele é o "cérebro". A especialidade de Izzy são os sistemas de segurança e dispositivos de camuflagem. Porém sem que ninguém saiba, ele deseja sair do exército após acabar o seu período de seu serviço. Secretamente, Izzy quer trabalhar como um agente independente. Outros Street Fighters acham que ele tem coragem em subir na arena, porém a maioria o considera um nerd.

Aparência: Izzy parece muito mais fraco do que ele realmente é. Seu corpo esguio e maneiras quietas fazem com que muitos oponentes o subestimem. Dentro do ringue, ele veste um uniforme que combina com o de sua irmã - calças azuis e um colete. Ele prefere roupas confortáveis, jenas e camisas de flanela. Quando ele está empolgado, ele torna-se mais e mais ansioso - quanto mais sério for o assunto, mais focado ele fica.

Interpretando Izzy: você quer brilhar, para ser parabenizado por suas próprias realizações. Você é um pouco tímido, e deseja ser mais parecido com sua irmã. Se você pudesse sair debaixo de sua sombra, você conquistaria mais respeito.

Lema: *Não, você vai à festa sem mim. Eu vou ficar aqui e vou ler estes novos manuais técnicos que eu peguei. Coisas interessantes.*

Nome: Izzy Cooper
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Willian Stanton

Time: Extreme
Conceito: Moleque
Assinatura: Palmas e vivas

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

Empresário	●●●○○
Apoio	●●●●○
Sensei	●●●○○
Staff	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Hyper Fist, Jump
Power Uppercut
Spinning Back Fist
Head Butt
Foot Sweep
Wounded Knee
Kick Defense
Deflecting Punch
Knee Basher

Combos: Roundhouse para Spinning Back Fist para Foot Sweep (Dizzy);
Wounded Knee para Wounded Knee para Head Butt (Dizzy)

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 4 Derrotas: 4
Empates: 2 KO's: 1

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

CORONEL WILLIAN STANTON

Bill Stanton cresceu em um parque de trailers em Fort Worth, Texas, o produto de uma típica infância de classe média. Ele era escoteiro e jogava na Liga Júnior. Na escola, ele jogava futebol americano. Quando chegou à adolescência, entretanto, as dificuldades começaram. A escola disse que ele tinha "problemas de disciplina". Ele cabulava aulas e frequentemente estava na sala de detenção, por causa de brigas na escola. Frustrado, os pais de Bill enviaram-no para um escola militar.

A escola militar era dura, mas ela trouxe à tona a natureza dura de Bill. A vida na escola lhe trouxe disciplina e respeito. Depois de formado, enquanto outros jovens iam para a faculdade, Bill se alistava no exército. Ele serviu duas vezes no Vietnam como Boina Verde. Ele foi enviado em missões em Laos e Camboja - sabotando depósitos de suprimentos ao longo dos trilhos de Ho Chi Minh. Stanton foi condecorado por bravura e valor. Depois da guerra, ele permaneceu no serviço e tornou-se um soldado. Infelizmente, ele nunca encontrou a pessoa certa para casar. Ele não tinha filhos.

Quando o exército decidiu forma um time de operações secretas, eles tornaram-no Coronel Stanton, que evetualmente recrutou Randi e Izzy Cooper. Eles eram brigões, mas reconheceu seu potencial. Ele ensinou-os Honra, orgulho, dever e treinamento nas Forças Especiais. Agora Stanton serve como empresário, sensei e "mãe" para o Time Extreme. Ele ainda está aprendendo os negócios de empresário - marcar reservas, apostar em lutas, inscrever-se em torneios, e aprender sobre as arenas pelo mundo. Isto não é apenas um cargo governamental que ele está ocupando. Mas ele está pronto para a tarefa.

Aparência: Stanton é um soldado conservado e formal, mesmo quando está sob disfarce. Ele é alto e musculoso, de barba bem feita e seu cabelo loiro é mantido curto. Ele usa casacos esportivos, jaquetas e usualmente gravata. Stanton rapidamente ganhou a reputação de conseguir tirar o urso de um homem, e possui uma boa reputação entre os Street Fighters. Durante uma luta, Stanton grita com seus dois agentes, avisando e encorajando-os.

Interpretando Coronel Stanton: você gosta de fazer as coisas do jeito certo. Tudo que você precisa saber está "no livro", e está por uma razão. Infelizmente você perdeu os velhos dias - saltando de aviões, rastejando através da lama, destruindo coisas. Mas empresariar um time de Street Fighters é sua missão agora. Você adora Randi e Izzy - um pouco mais do que aparenta. Você cuida deles como se fossem seus filhos. Você faz com que eles tenham tudo que precisem - dentro do possível, é claro.

Lema: *Você tinha combinado estar no ponto de encontro as 8h. Você está atrasado. Eu não quero ouvir desculpas, e não vou tolerar comportamento preguiçoso nesta unidade. Então...o que você encontraram lá?*

Nome: William Stanton
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Nenhuma

Time: Extreme
Conceito: Soldado
Assinatura: Peito pra fora, barriga pra dentro, queixo pra 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

Contatos	●●●●●
Apoio	●●●●○
Recursos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Hyper Fist, Jump
Power Uppercut, Kippup
Spinning Back Fist
Spinning Knuckle
Double Hit Kick
Flash Kick
Lightning Leg
Maka Wara
Knee Basher

Combos: Strong para Roundhouse para Strong (Dizzy); Spinning Knuckle para Knee Basher (Dizzy); Jump + Jab para Lightning Leg

Renome

Glória

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

Honra

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: NA
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

IMPRONUNCIÁVEIS

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Existem coisas piores no mundo Street Fighter do que a Shadaloo. As motivações de lutadores aberrações conhecidos como Unspeakables (Impronunciáveis) permanece um mistério. Porém, assim é melhor.

Desde que os Impronunciáveis apareceram há dois anos atrás, o time subiu através dos Postos do circuito Street Fighters. Muitos sentem que a ascensão dos Impronunciáveis ao status de Guerreiros Mundiais é apenas um questão de tempo - ou, como o Molusco diz, "quando as estrelas alinharem-se."

O poder do time somente é equiparado à sua falta de misericórdia. Os Impronunciáveis evitam amizade com outros Street Fighters, e gostam de sentir o prazer de brutalmente incapacitá-los. Há também rumores que dizem que o time faz mais do que incapacitar seus adversários. Rumores sobre lutas em arenas secretas possuem certa reputação - lutas onde os oponentes dos Impronunciáveis nunca mais são vistos.

O empresário dos Impronunciáveis é o mais parecido com um humano da equipe, a despeito de seus olhos esquisitos, sua boca larga e pescoço comprido - sem dúvida uma condição hereditária de algum tipo. Entretanto, ele é de alguma forma o mais perturbador. Conhecido somente como o Alto Sacerdote, ele evidentemente atende os Impronunciáveis de forma espiritual e logística. Foi ele quem convocou os membros do times dos cantos mais longínquos da Terra, e é ele quem decide os objetivos nefastos do time. O Alto Sacerdote é também responsável por marcar as lutas do time; como os Impronuciáveis tem subido de Posto, os requisitos para o Alto Sacerdote permitir uma luta com seu time tem se tornando cada vez mais bizarros (uma dada luta tem que ocorrer durante o solstício de inverno, ou enquanto a estrela Algol é vista no céu, ou dentro de um círculo específico de pedras em pé, etc).

MEMBROS

Apelido	Estilo	Posto
Molusco	LLNA	4
A Coisa	Sumô	3
Sss'lussthu-Kha	Kabaddi	7

MOLUSCO

Donald Three Pines era um dos melhores e mais brilhantes homens. Nascido na pobreza de uma reserva no Sudoeste, Donald atordoava seus professoress com sua atitude científica. Na faculdade suas habilidades não eram menos impressionantes e Donald ganhou medalhas de pretígio no Instituto de Oceanografia de Woods Hole.

Porém os talentos de Donald eram limitados ao seu intelecto. Buscando aprimorar sua auto-disciplina e auto-confiança, ele ingressou cedo nas artes marciais. Donald tornou-se um lutador habilidoso e até mesmo estudou com o poderoso T. Hawk.

O único defeito de Donald, se é que pode ser chamado assim, era sua obsessão. Ele não podia, como T. Hawk suplicou, "exist within, not without". Donald tinha que saber, provar, analisar e entender. Desta forma, quando ele ouvia rumores de sinais próximos a Puget Sound, Washington - sinais de uma espécie de polvo que, pelas suas contas, fazia o Octopus Apollyon indígena daquelas águas parecer um anão - ele tinha que investigar pessoalmente. Com publicações dançando em sua cabeça, Donald juntou dinheiro e desceu a Costa oeste.

O primeiro mergulho de Donald às cavernas desconhecidas com muitas espécimes impressionantes, mas nada nas proporções que ele queria. Nada feito em sua segunda, e seu terceiro mergulho estava destinado ao fracasso. Então, sem pensar nos perigos de mergulhar sozinho - narcose de nitrogênio ou a criatura por si só - Donald desceu mais profundamente do que era prudente. 100 pés...125...150...

Ele encontrou-o em águas iluminadas. Ou melhor, ele foi encontrado. A primeira coisa que aconteceu foi Donald sentir três tentáculos esmagando-o. As reservas de oxigênio de Donald caíram pela metade. A criatura era maior do que os relatos - possivelmente nem era deste planeta.

A criatura ponderou sobre sua presa com seus olhos, percebendo o seu tamanho diminuto. Aquela coisinha que nadava era tão pequena que não serviria para apaziguar seu apetite. Entretanto, ele poderia ser usado sob as ondas. Sim...ele precisava de um escravo na superfície para preparar o caminho para a Ascensão. Mas certamente e mais prazerosamente, uma forma menos restritiva era necessária.

As enzimas de devolução fizeram seu trabalho. Mais tarde, algo rastejava de dentro do Pacífico para a Puget Sound bem no local onde Donal Three Pines havia mergulhado. Mas não era Donald Three Pines. Era somente o Molusco.

Aparência: O Molusco é algo difícil de entender; muitos oponentes tem repulsa de subir ao ringue com ele...lutar contra homens-gato é uma coisa, mas quem quer lutar contra uma meleca de 2,10m bípede? O molusco é de uma coloração marron-acionzentada e possui manchas pretas. seus olhos balançam no topo de minúsculos tentáculos em sua cabeça e possuem uma camada de muco que os protege. Seus braços lembram tentáculos, possuindo ventosas.

Interpretando o Molusco: você lidera o time na ausência do Alto Sacerdote, por que você não é fanático irracional como Sss'lussthu-Kha e nem uma fera cega como a Coisa. Você faz rapidamente o que o Alto Sacerdote manda, embora você se considere um aliado e não um servo. Você curiosamente passou a ser paciente após a transformação. Logo o tempo irá chegar, e Ele caminhará sob a Terra mais uma vez. Até então, você nega aqueles poucos espécimes de humanidade que podem posar e passar dificuldades na Noite da Purificação.

Lema: *A hora da extinção de sua espécie está próxima, micróbio humano.*

Nome: O Molusco
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre Nativo Americana
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Os Impronunciaveis
Conceito: Híbrido Molusco
Assinatura: Joga meleca no oponente.

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

Híbrido Animal	●●●●●
Mascote	●●●●●
(Polvo Gigante)	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Bear Hug
- Spinning Clothesline
- Head Bite
- Grappling Defense
- Neck Choke
- Regeneration
- Acid Breath

Novas Manobras Básicas:
Radula Scrape (5), Tentacle Squeeze (5); Slime Pit (5) - sem dano, mas deixa o oponente cego até remover a meleca dos olhos.

Renome

Glória

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 37 Derrotas: 4
Empates: 3 KO's: 12

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

A COISA QUE NÃO DEVERIA EXISTIR

A criatura jaz semi-enterrada em rocha sedimentar no fundo da Fossa das Marianas, como tinha estado por dez milhões de anos. Mas ela não tinha consciência de tais coisas como a passagem do tempo, ou o fato de que era dez vezes maior que o tamanho das maiores baleias. Tampouco ela percebia que seu ciclo de gestação, iniciado no Período Eoceno, estava chegando ao fim. Um tremor sutil em seu corpo montanhoso e uma momentânea interrupção de seus sonhos foram as únicas indicações que ela tinha dado cria.

Logo a planície abissal foi engolfada por milhares de larvas, as quais, segundo os costumes de sua espécie, começaram a se canibalizar umas às outras. Eventualmente, somente uma larva – a mais forte e mais astuta – sobreviveu.

Mas, em sua voracidade, a larva devorara sua fonte primária de subsistência, e logo a fome a corroeu. Ela agora era grande demais para ser saciada pelos ocasionais "bocados" bioluminescentes, embora ainda fosse pequena demais para batalhar as maiores lulas e regalecos das profundezas. Então, ela foi atraída na direção da superfície, guiada por instintos ancestrais da época que as primeiras baratas ergueram suas antenas da lama.

Em uma noite escura e sem lua a criatura chegou à superfície, estendendo seus pseudópodos que se assemelham a um periscópio para averiguar seus arredores. Assim orientada, ela ondulou-se em direção à massa de terra mais próxima – a costa leste de Honshu. As luzes e o barulho do Distrito Ginza de Tóquio a atraíram, e logo os trabalhadores noturnos e boêmios começaram a desaparecer da orla.

A criatura foi descoberta pelo renegado sumotori Tetsu, infame por suas conexões com a Yakuza e sua falta de honra. Tetsu a enxergou como uma arma em potencial para seu império criminoso em crescimento. Já a criatura tinha outras idéias: a massa de 227 Kg de Tetsu dariam um saboroso lanche noturno.

Mas o Chi do sumotori não foi tão facilmente digerido quanto sua carne, órgãos e ossos. Uma metamorfose bizarra ocorreu: seu núcleo começou a se enrugar e se dilatar, espelhando os vincos e dobras do cérebro de Tetsu, mesmo enquanto a criatura absorvia o órgão em seu citoplasma. A duplicação, embora longe de ser perfeita, foi o bastante. Quatro horas mais tarde, a criatura encarou o sol nascente em suas recém-expelidas pernas em uma crua aproximação de uma postura de Sumô, gorgolejando mantras Zen em um "piado" japonês.

Sua recém-descoberta compreensão da sociedade humana, combinada com sua natureza anfíbia, a tornaram apta a facilmente evitar as autoridades de Tóquio. O "Alto Sacerdote" era mais persistente (e igualmente anfíbio), e a Coisa logo se juntou aos postos dos "Impronunciáveis".

Aparência: A Coisa se cobre da cabeça (?) aos pés (?) em um manto longo com capuz, o qual encobre completamente sua forma. Uma máscara encerada sem feições esconde sua face. A Coisa sustenta uma vacilante estatura de 2,29m – mais ou menos, porque o corpo sob o manto constantemente muda e ferve. Qualquer oponente (ou um inocente próximo a ele) que vir a verdadeira forma da Coisa sob o manto deve imediatamente testar seu Vigor para não ficar atordoada.

Interpretando A Coisa: Você é uma criatura simples; a maioria de suas ações são tropismos guiados por instinto na direção de comida ou segurança. Ocasionalmente um vestígio da personalidade de Tetsu se manifesta dentro de você, comunicando uma quantia módica de astúcia.

Lema: *[em japonês, direcionado ao oponente] Grande – forte (gorgolejo) – deve ser (lambe os beiços) DELICIOSO.*

Nome: A Coisa que não deveria existir **Estilo:** Sumô **Time:** Os Impronunciaveis
Jogador: NPC **Escola:** Desconhecida **Conceito:** Aberração
Crônica: **Equipe:** Nenhuma **Assinatura:** Tekeli-Li! Tekeli-Li!

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

Híbrido Animal	●●●●○
(Pseudópode)	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Toughskin
San He
Bear Hug
Grappling Defense

Novas Manobras Básicas:
Suck (5), Absorb (5), Surround (5)

Renome

Glória

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6

Situação Atual

Vitórias: 18 Derrotas: 7
Empates: 2 KO's: 5

Experiência

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

SSS' LUSSTHU-KHA

Ela permanece no centro da arena, protegida pelas chicoteadas de sua sinuosa cauda. As lâmpadas dos holofotes estão suspensas sobre ela, o locutor grita irritantemente, mas ela está a milhares de quilômetros e milhares de anos de distância.

Em seus ouvidos ecoa as flautas e os tambores de guerra da submersa Lemuria. Em seus olhos permanecem as torres entrelaçadas de seu povo, se elevando nas florestas e nos vapores dos pântanos, de um continente perdido. Em sua mente sussurram legiões de células progenitoras, concedendo-a a mais perfeita sabedoria.

Ela é Sss' Lussthu-Kha, "Morte aos ladrões de Ovos" no dialeto de Lemuria. Sacerdotisa da terceira geração, mestra no estilo Kabaddi e última de sua raça. Somente alguns dos povos serpentes sobreviveram à inundação, e aqueles que foram perseguidos e caçados por milênios pela "Árvore Maldita", são os mesmos que agora a criticam e vaiam, gritando da platéia... Ela apenas deseja devolver o planeta aos seus legítimos donos.

O bruto homem diante dela, é um sem cérebro desajeitado, incapaz até mesmo de alimentar os filhotes. Ele levanta os braços em uma grotesca postura defensiva.

Ela pode ver claramente seis falhas em sua defesa - Ele avança... Ela lhe permite iniciar o ataque, para poder avaliar sua estratégia de batalha. Ele lança uma série de socos fulminantes, os quais ela contorna milímetro a milímetro, ou se defende usando seus escamosos antebraços. Mesmo assim ela não aplica um contra ataque, apenas o observa com seus olhos amarelos de pupilas escuras e opacas.

Ele está desconcertado... Ela pode sentir o medo e a raiva em seu suor. Sem qualquer delicadeza e preparação, ele grita e se atira atacando-a, esperando ter sucesso onde ela falhar. Mas SSS 'Lussthu-Kha tem técnicas próprias. Um gesto de fé, uma oração aos deuses esquecidos, e ela desaparece em uma nuvem sulfurosa, reaparecendo atrás de seu inimigo surpreendido. Vozes de seus ancestrais sussurram em sua mente. Acabe com ele!

Ele mal tem tempo para se virar, e já sente aquela escamosa cauda atingir seu peito. O som das costelas quebrando é audível até mesmo sobre o barulho da multidão. Ele é arremessado do outro lado da arena, se chocando de cara no concreto. Os holofotes da arena iluminam o sangue escuro borbulhando de sua boca. Ela chega calmamente e se agacha próximo ao corpo da presa. Nesse momento a platéia urra num tom ensurdecedor. Ela crava sua mandíbula direto no peito dele, quatro dentes a cada dois centímetros de comprimento, então chicoteia seu corpo em um movimento fluido, e o atira nove metros a frente. Ele grita como uma criança, já sentindo novamente aqueles dentes penetrarem em sua cocha. Mais rápido do que os olhos possam ver, ela se afasta e retoma a sua postura ereta.

Por um momento permanece um silencio, como uma leve brisa antes da tempestade. Então, ele prostrado em 90 graus, com o sangue quente, começa a ter espasmos pelo chão como um brinquedo quebrando, dando gritos e sentindo todo veneno através de seu corpo. Ele é grande e levará cerca de três minutos para morrer. Sss'Lussthu-Kha se cobre com seu capuz demonstrando sua vitória, e observa aquela platéia asquerosa, sedenta por sangue.

Consegui... menos um...

Aparência: SSS' Lussthu-Kha lembra o cruzamento entre uma linda mulher e um lagarto. Ela possui uma crista de escamas que vai do crânio até as costas, olhos de serpente amarelados, pupilas negras e uma sinuosa cauda. Enfeita-se com jóias exóticas de Lemuria e geralmente usa um capuz quando não esta em combate.

Interpretando SSS' Lussthu-Kha: Você não trata seus inimigos com desprezo, mas transmite o olhar frio de um réptil examinando-os totalmente. Você aprecia particularmente esmagar monges Kabaddistas, para que eles nunca mais blasfemem contra os anciões Lemurianos e aprendam a respeitar suas artes de combate. Alguns lutadores até podem criar um interesse amoroso por você; mas sua meta é a restauração da raça Lemuriana... porem às vezes uma corrida de meio-híbridos e mamíferos é melhor que nada.

Lema: *Eu esperei 65 milhões de anos para destruir você!*

Nome: SSS' Lussthu-Kha
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kabaddi
Escola: Lemuria
Equipe: Nenhuma

Time: Os Impronunciaveis
Conceito: Sacerdotisa Lemuriana
Assinatura: Sibila, levanta a crista e mostra a língua.

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

Híbrido Animal	●●●○○
Mascote	●●●●○
(Cobras)	○○○○○
Recursos	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Toughskin
- Yoga Teleport
- Extendible Limbs
- Venom
- Cobra Charm
- Telephaty

Novas Manobras Básicas:
Bite (3), Tail Slash (3)

Renome

Glória

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Honra

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7

Situação Atual

Vitórias: 28 Derrotas: 1
Empates: 1 KO's: 27

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

THE WAR HOUSE

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:
Esse time tem feito mais do que a sua obrigação e enquanto é bem respeitado pelos outros Street Fighters, ele ainda tem que ganhar a admiração dos fãs. Isso deve ter alguma relação com o fato de que seus principais promotores tem trazido esses membros às lutas de bastidores ou aos eventos menos visitados. Enquanto esse grande time foi destruindo vários outros times mais fracos, isso somente forçou o grupo a permanecer unido. Seus integrantes treinam, comem e ainda por cima vivem juntos. Mexa com um deles e estará mexendo com todos.

MEMBROS

Apelido	Estilo	Posto
Reba Miller	Capoeira	3
O Corrente	Forças Especiais	2
K.O.	Thai Kickboxe	1
Dana, a Vara	Karatê Shotokan	2
Eric, o Red so Fine	Kung Fu	1
Jack, o Mecânico	-	-

REBA MILLER

A mãe de Reba Miler deu a luz a esta garota durante uma luta no interior da Geórgia, e desde então Reba tem chutado e mordido qualquer coisa. Ela lembra muito pouco de sua infância nos Estados Unidos, mas ela adquiriu um amor pela música country, antes mesmo que virasse moda. Quando ela tinha seis anos, sua família se mudou para o Brasil e Reba começou a misturar Capoeira, que uma senhora a ensinou, com seu gosto pela musica country.

O seu amor pela luta, combinado com qualquer atividade que tivesse que fazer na vila, conspiraram para que ela se tornasse uma lutadora extremamente forte. Aos dezoito anos, todos os lutadores na região reconheciam sua superioridade e foi naturalmente que ela ingressou no circuito de lutas.

Por ela sempre ter sido uma das melhores lutadoras, ela sempre teve dificuldade em encontrar parceiros que estivessem à sua altura. Um de seus primeiros parceiros – Nathan "For Hire" Hale – a trouxe para a War House, mas desapareceu há tempos e desde então nunca mais foi visto.

Enquanto Reba não fazia parte do time, ela ficou em sua companhia por mais tempo do que qualquer outro integrante. Os outros a viam como sua líder de fato, uma posição que ela ocupou bem, mas que a incomodava freqüentemente.

Aparência: Alta, negra e com um sotaque do interior, Reba usa seu cabelo pintado de um tom loiro alaranjado. Ela prefere trajes com lantejoulas e botas de vaqueiro com pedrinhas para usar com qualquer outra roupa.

Interpretando Reba: Garota, você sabe que é boa, mas a falta de popularidade da War House esta começando a te deixar irritada. Você exala uma aura de confiança, mas na verdade você duvida realmente de suas habilidades de liderança. Você tem um grande compromisso para com o time, contanto, e vai fazer qualquer coisa para mantê-lo unido.

Lema: *Agora se todos 'cês pegarem eles por trás e nós acertá-los pela frente, nós quebraremos sua confiança mais rápido que um trator dentro de um convento.*

Nome: Reba Miller
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Capoeira
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Gata Infernal
Assinatura: Yahoo!

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

Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Head Bite
- Drunken Monkey Roll
- Backflip Kick
- Double Hit Knee
- Musical Accompaniment (Country)

Combos:
Drunken Monkey Roll para Head Bite

Renome

Glória

●● ○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 4 Derrotas: 3
Empates: 2 KO's: 3

Chi

●● ○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

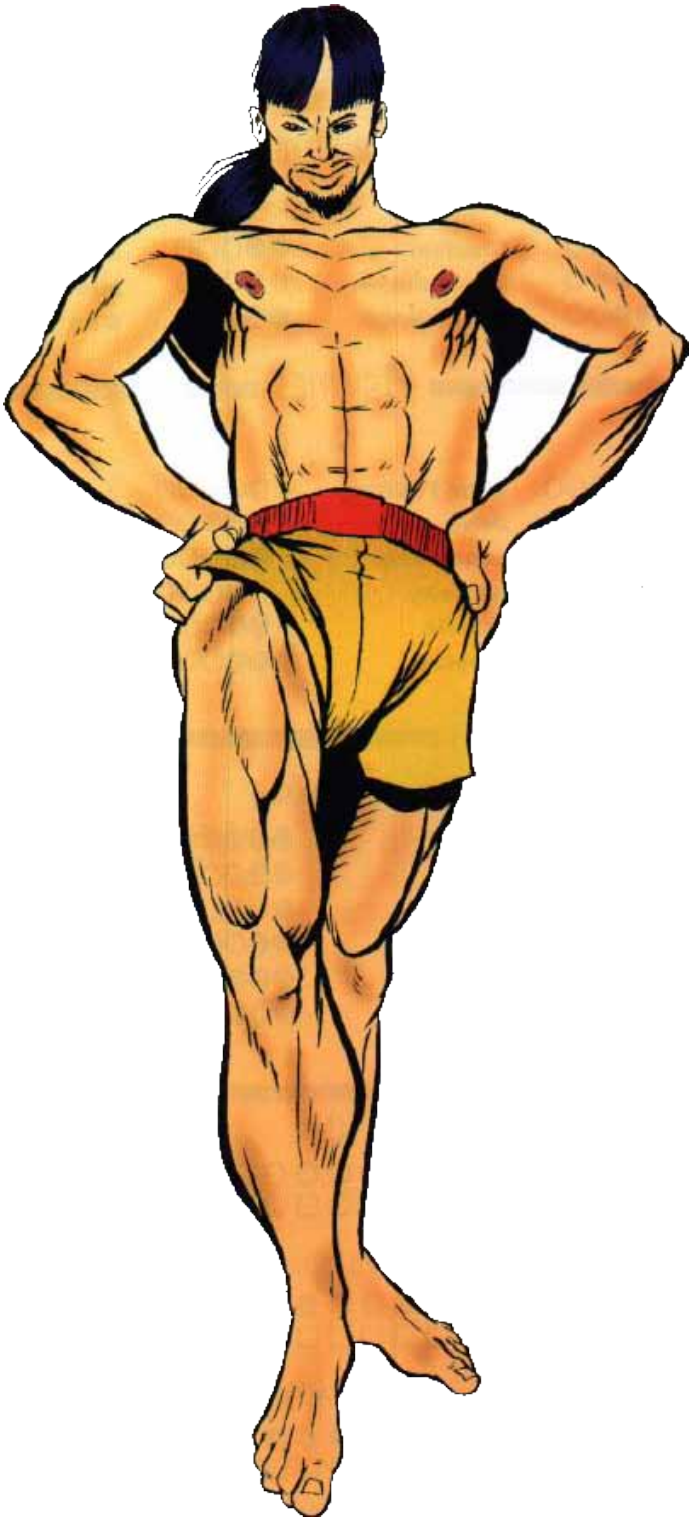
○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Experiência

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

O CORRENTE



Somente dois traços permaneceram em Marco Charanya desde sua infância nos bairros grafitados: suas magníficas pernas e seu ódio por todas as coisas artísticas. Antes Marco chegou a conclusão de que as forças armadas proviam o único meio dele sair do bairro, então ele se juntou ao exército com 16 anos e começou a trabalhar ainda mais suas já maravilhosas pernas, para se tornarem ainda mais atraentes. Ele entrou para as Forças Especiais treinando durante seus primeiros meses de serviço e mesmo assim continuava a praticar constantemente.

Quando finalmente deixou o exército, Marco encontrou um jeito de ganhar a vida enquanto continuaria a aperfeiçoar suas pernas. E as lutas de rua deram uma oportunidade perfeita para isto. Ele teve pouco sucesso por si mesmo, mas está se saindo melhor desde que entrou para a War House. Mas seus sentimentos anti-artistas tem modo errado de tratar as pessoas e freqüentemente ele tem de usar seu Spinning Clothesline para sair das encrencas que sua língua o põe.

Aparência: O Corrente é um latino de porte médio, com cavanhaque, bigode e rabo-de-cavalo. Ele se recusa a usar roupas arrojadas ou com estampas e desenhos. Na arena ele veste shorts de boxe.

Interpretando O Corrente: Você tem muita fé em suas habilidades, mas se torna barulhento e agressivo quando fica inseguro. Você cuida de seus companheiros de time, mas eles gastam mais tempo lhe livrando de encrencas do que você ajuda eles.

Lema: *É claro que eu posso com eles. Eu e minhas pernas vamos fazê-los implorar por piedade rapidinho. Porque, eu lembro de uma situação muito familiar...*

Nome: O Corrente
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Bravo
Assinatura: Posa mostrando as pernas

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

Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Renome

Glória

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Situação Atual

Vitórias: 4 Derrotas: 2
Empates: 2 KO's: 1

Chi

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Manobras Especiais

Spinning Clothesline
Foot Sweep
Handstand Kick
Jump

Combos:
Jab para Handstand Kick (Dizzy)

Experiência

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

DANA DO BASTÃO

A fascinação de Dana por armas data de seus primeiros momentos, quando ela agarrou o bisturi do obstetra e começa a cortar! Conforme ela crescia, ela pôs suas mãos em mais e mais armas, usando-as com um contentamento que poucos poderiam comparar. Quando ela soube que praticantes de Karate Shotokan podiam usar o fogo como arma, ela se inscreveu de uma vez.

Sua arma preferida era o bastão longo, e os oponentes comentam sobre o que teria atordoado mais homens – seu bastão ou sua beleza. Poucos podem lidar muito com ambos. Somente seu o amor intenso pela luta a impede de avançar nos Postos do circuito. Ela tende a se concentrar mais em lutar do que vencer.

Aparência: Uma linda polonesa. Dana é alta e tem cabelos negros. Ela se veste confortavelmente, preferindo usar um gi colorido para lutas.

Interpretando Dana: Você só possui um interesse na vida: a luta. Todo o resto está em segundo plano. Quando não está lutando, você é ansiosa e agitada, incapaz de ficar parada por mais de cinco minutos. Quando está lutando, no entanto, você é fria e extremamente controlada. Embora você raramente escolhe começar uma luta, você entrará numa pela menor das provocações.

Lema: *Você realmente quer brigar? Hein? Hein? Você quer? Por favor?*

Nome: Dana do Bastão
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Beleza Estonteante
Assinatura: Gira o Cajado

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

Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Fireball
Foot Sweep
Stunning Shout
Jump

Combos:
Bloqueio para Foot Sweep

Renome

Glória

●●●●○○○○○○

□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 1

Situação Atual

Vitórias: 2 Derrotas: 3
Empates: 1 KO's: 1

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

K.O.

Kalin Olench nem sempre adorou chutar coisas, mas certamente parece ser seu maior prazer. Ele começou a estudar o Thai Kickboxing para que os garotos mais velhos parassem de azucriná-lo, e ele fez isso com paixão. Isso trouxe à tona um talento que nem mesmo ele sabia que tinha e ele continua praticando seu Kickboxing até hoje, tanto nas arenas profissionais quanto nas ruas.

Contudo, chutar não é o grande amor de K.O. O que a maioria das pessoas não sabe é que apesar de parecer tailandês, K.O. tem uma mãe irlandesa. Por toda sua vida ele abrigou um amor secreto por tudo que é irlandês e até esconde uma tatuagem da Ilha Esmeralda em seu corpo. Ninguém nunca viu, mas é o maior tesouro de K.O.

Aparência: Magro e resistente, K.O. parece mais tailandês do que irlandês. Ele usa um cavanhaque fino com bigode e veste roupas justas e botas pretas.

Interpretando K.O.: Você é quieto, mas é propenso a ataques de mau idiota. Seus companheiros nunca sabem quando você vai botar sua cabeça pra dentro do quarto deles e dar-lhes um peteleco na orelha ou um grito de gelar os ossos, só para perguntar se está tudo bem.

Lema: *A estrada pro inferno são asfaltadas com chicletes de cinco centavos.*

ERIC, O RUIVO BOA-PINTA

O ruivo boa pinta é o membro mais misterioso da War House e foi recrutado recentemente. Ele simplesmente pulou na arena um dia desses e começou a lutar ao lado deles. Embora ele tenha sido desqualificado do evento, a War House imediatamente integrou ele ao time.

Sua habilidade no Kung Fu é inegável, mas nenhum dos outros membros do time sabe muito sobre ele. Apesar disso, ele não tem dado razões para que eles se preocuparem e o time está contente por tê-lo ao seu lado.

Aparência: Alto, barba feita e um cabelo ruivo bem vermelho, Eric gosta de liberdade, roupas folgadas em qualquer situação. Seus olhos parecem percorrer todos os lados, raramente se fixando em algo por mais de um segundo.

Interpretando Eric: Você fala pouco, mas seus olhos não deixam nada escapar. Você tem um modo de sempre aparecer do nada que enerva seus amigos e inimigos também. Apesar de não ser o primeiro a entrar numa briga, quando você entra, é decisivo.

Lema: *[suspiro inaudível]*

Nome: K.O.
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Thai Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Garoto
Assinatura: bebe uma latinha de Thai Iced Tea

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

Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Double Hit Kick
Lightning Leg
Knee Basher

Combos:
Short para Lightning Leg (Dizzy)

Renome

Glória

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 1

Situação Atual

Vitórias: 3 Derrotas: 2
Empates: 1 KO's: 0

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

Nome: Eric, o Ruivo Boa-Pinta
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kung Fu
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: War House
Conceito: Enigma
Assinatura: Arqueia-se

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

Recursos	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Estilo Livre
Posto: 1

Situação Atual

Vitórias: 2 Derrotas: 0
Empates: 1 KO's: 2

Chi

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

Força de Vontade

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

Saúde

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Manobras Especiais

Monkey Grab Punch
Deflecting Punch
Punch Defense
Throw
Flying Knee Thrust

Combos:
Flying Knee Thrust para Roundhouse (Dizzy)

Experiência

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

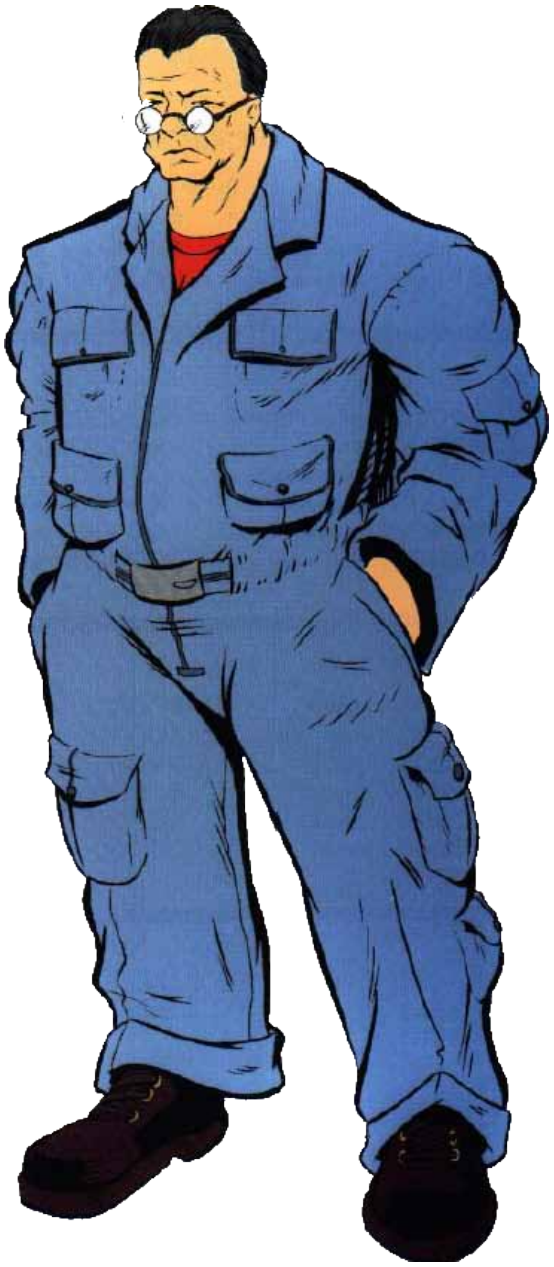
JACK, O MECÂNICO

A inabilidade do War House para atrair atenção preocupou Reba, que acreditava que alguém podia estar armando contra o time. Ela e outros membros do time recentemente juntaram seus recursos para contratar Jack, o Mecânico, um conhecido hitman das platéias que atua como empresário e promotor do time. Até agora ele servidor mais como motorista do time, mas Reba espera que ele estará apto a torná-los ricos - ou ao menos encontrar quem está trabalhando contra eles.

Aparência: uma vez que Jack nunca sabe quando podem se meter em dificuldades, ele tende a vestir um macacão com várias ferramentas de sua profissão em vários bolsos. Ele é um homem baixo com óculos cuja modéstia desmente sua habilidade.

Interpretando Jack: Você sempre sabe o que está fazendo - mesmo nas raras ocasiões em que você não sabe. Você descobriu que fazer as pesoas acreditarem em você é tão importante quanto fazer realmente o que elas querem.

Lema: *Eu posso tomar conta de tudo para você.*



Nome: Jack, o Mecânico **Estilo:** Nenhum **Chefe:** Time War House

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

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Segurança	●●○○○
Interrogação	●●○○○	Condução	●●○○○
Perspicácia	●○○○○	Furtividade	●●●○○
Lábia	●●○○○	Contatos	●●○○○
Manha	●●●○○	Recursos	●○○○○
Investigação	●●○○○	Soco	●○○○○
Computador	●○○○○	Chute	●○○○○
Arena	●○○○○	Bloqueio	●●○○○
Lábia	●●○○○	Apresamento	●○○○○

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

Manobras e Poderes

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

OS MERCADORES NEGROS

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Há muito tempo a Shadaloo percebeu o valor das lutas de rua. E os Mercadores Negros são aqueles que tentam tirar essa vantagem do esporte. Esses três lutadores se provaram muito efetivos na arena, mas seu verdadeiro potencial é visto principalmente fora delas. Ao mesmo tempo em que não são oficialmente membros da Shadaloo, eles respeitam a corporação e cumprem sua vontade. Eles aproveitam o disfarce de lutadores para poder contrabandear mercadorias, realizar ataques e perseguir os inimigos da Shadaloo. Vencer na arena é menos importante do que vencer fora dela.

MEMBROS

Apelido	Estilo	Posto
Wesley Adams	Ninjitsu Espanhol	3
Bluegrass	Sumô	2
Flailer	Boxe	2

WESLEY ADAMS (CYNDI BELL)

Quando a Shadaloo capturou o traidor Wesley Adams, o belo ninja espanhol acreditou que seus superiores fossem matá-lo, mas ao invés disso eles tinham um destino muito pior reservado para o rapaz. Ele seria usado como cobaia nos experimentos de transplantes cerebrais da Shadaloo. Adams, então encontrou-se preso numa mesa oposta a outra na qual se encontrava uma garota de treze anos. A próxima coisa que ele percebeu foi estar vendo o mundo através dos olhos dela e ela havia tomado conta de seu corpo!

Agora Cyndi Bell habita o corpo de Wesley, enquanto este enlouquecia trancado num hospício para menores de idade. Sem querer desperdiçar seu potencial, a Shadaloo ensinou Cyndi a como usar o corpo de Wesley com sua melhor performance, ela acabou tornando-se uma assassina mais fria e efetiva que o próprio homem jamais fora. Ela é a líder dos Mercadores Negros, mas somente porque os outros membros não tem idéia que Wesley Adams é, na verdade uma jovem garotinha.

Aparência: Wesley é um homem belo com ombros largos, cabelos ruivos e longos. Ele carrega consigo uma rapieira, sempre que está numa missão ou pressente perigo.

Interpretando Wesley: Você aprende a mascarar-se como um homem crescido e tende a ser ate mais sagaz do que o próprio Wesley era, mas ao mesmo tempo você ainda é uma garota. Ficando frustrada facilmente e também sempre procurando o meio mais fácil para fazer as coisas. Mas mesmo assim, com seus meio coniventes e as habilidades físicas de Wesley, you é uma oponente perigosa.

Lema: *Quem ousa se opor ao meu poder? Minha rapieira já provou o sangue de homens mais fortes que você. Não gosta de mim?*

Nome: Wesley Adams
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu Espanhol
Escola: Vega
Equipe: Shadaloo

Time: Mercadores Negros
Conceito: Transplante de Cérebro
Assinatura: Bate Palmas!

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

Recursos	●●○○○
Contatos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Jump
Slide Kick
Backflip Kick
Suplex
Wall Spring
Diving Hawk

Combos: Bloqueio para Slide Kick para Diving Hawk

Renome

Glória

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 7 Derrotas: 3
Empates: 2 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

KEN "BLUEGRASS" PADUCAH

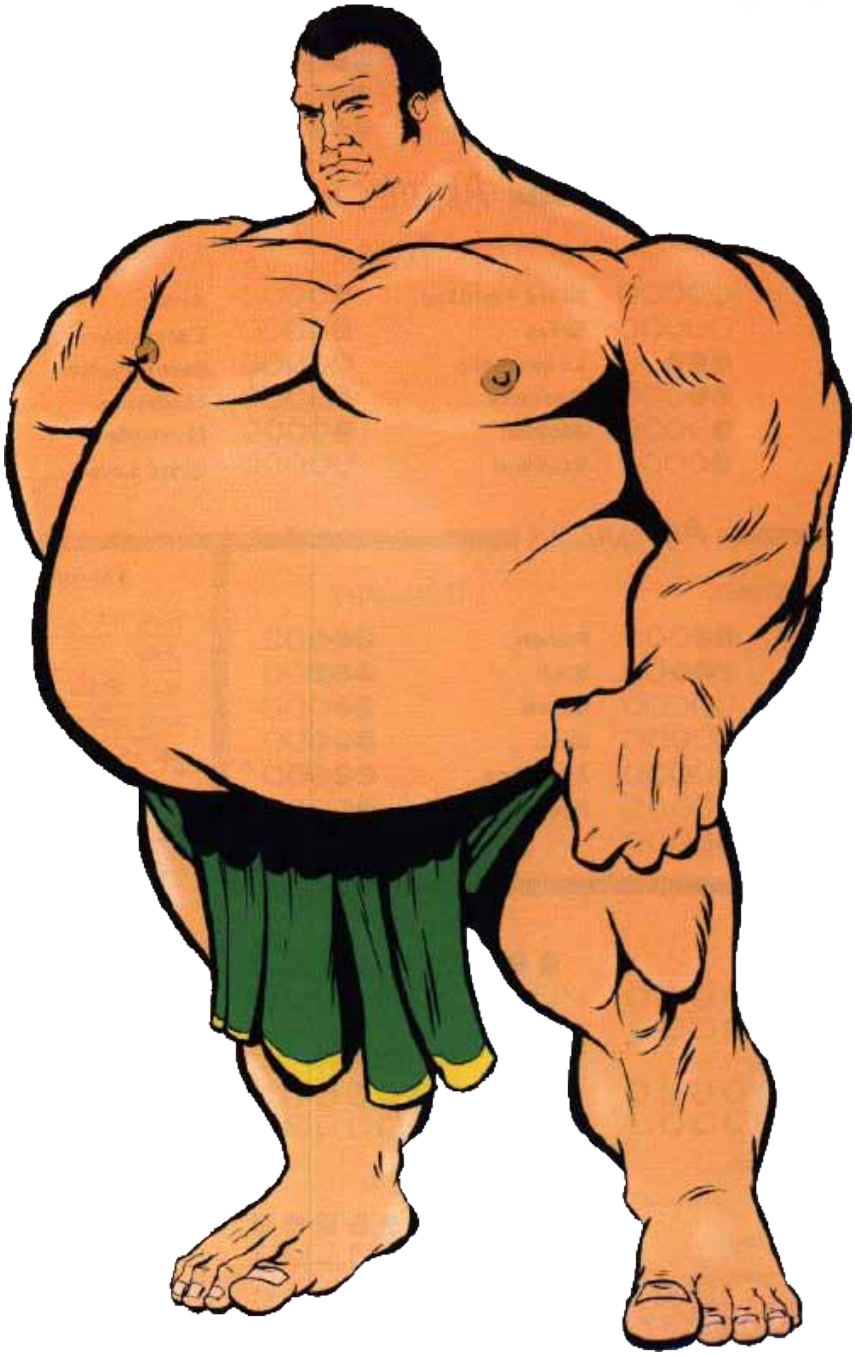
Criado no oeste do Kentucky sob uma dieta de purê de batatas e carne de cavalo, Bluegrass (Gramazul) cresceu grande e forte – e então continuou crescendo. Na época em que terminou o ensino médio, seus pais decidiram que era hora do rapaz se tornar um Sumotori. Gramazul, contudo, não estava muito certo disso.

Preocupado com o que estaria fazendo e especialmente assustado com as historias que ouviu sobre a xenofobia japonesa. Gramazul procurou ajuda no lugar errado: Shadaloo. Um mandante do crime local prometeu tomar conta de tudo para o rapaz e conforme prometido, ele encontrou os japoneses tão educados e amigáveis quanto qualquer um no Kentucky. Obviamente o criminoso não havia feito nada – Gramazul não tinha nada o que temer. Embora o chefe do crime achasse que não houvesse razão para Gramazul saber sobre este detalhe, ate porque agora o grande rapaz está retribuindo o "favor".

Aparência: Gramazul tem uma aparência muito bem tratada apesar do seu tamanho. Com cabelos negros e costeletas, ele se mostra uma figura imponente, mas na maior parte do tempo tem um sorriso que abre a guarda até mesmo dos mais desconfiados.

Interpretando Bluegrass: Você não tem interesse em machucar ninguém ou fazwer a coisa errada, mas você sente que não tem escolha. Você faz o seu melhor para a Shadaloo simplesmente porque você não conhece outro jeito de fazer as coisas, mas nunca põe o seu coração nisso. Tudo que você queria – não que você tenha compartilhado esse sonho com seus companheiros – é voltar para o Kentucky e abrir uma loja de curtume.

Lema: *Oh, droga!*



Street Fighter

Nome: Ken Paducah
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sumô
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Mercadores Negros
Conceito: Cara Grande
Assinatura: Mãos na cintura.

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

Recursos	●●○○○
Contatos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Jump
- Head Butt
- Foot Sweep
- Knee Basher
- Air Smash
- Flying Head Butt

Combos: Bloqueio para Flying Head Butt para Knee Basher

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Situação Atual

Vitórias: 6 Derrotas: 2
Empates: 1 KO's: 0

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

FREDDY "FLAILER" EARTHER

Freddy Earther nunca foi bom boxeador quanto ele achou que seria. Ele treinou e treinou, praticou e praticou, mas tinha sempre alguém que era melhor do que ele. Não importa o quanto ele lutasse, ele nunca parecia ser capaz de destituir os campeões.

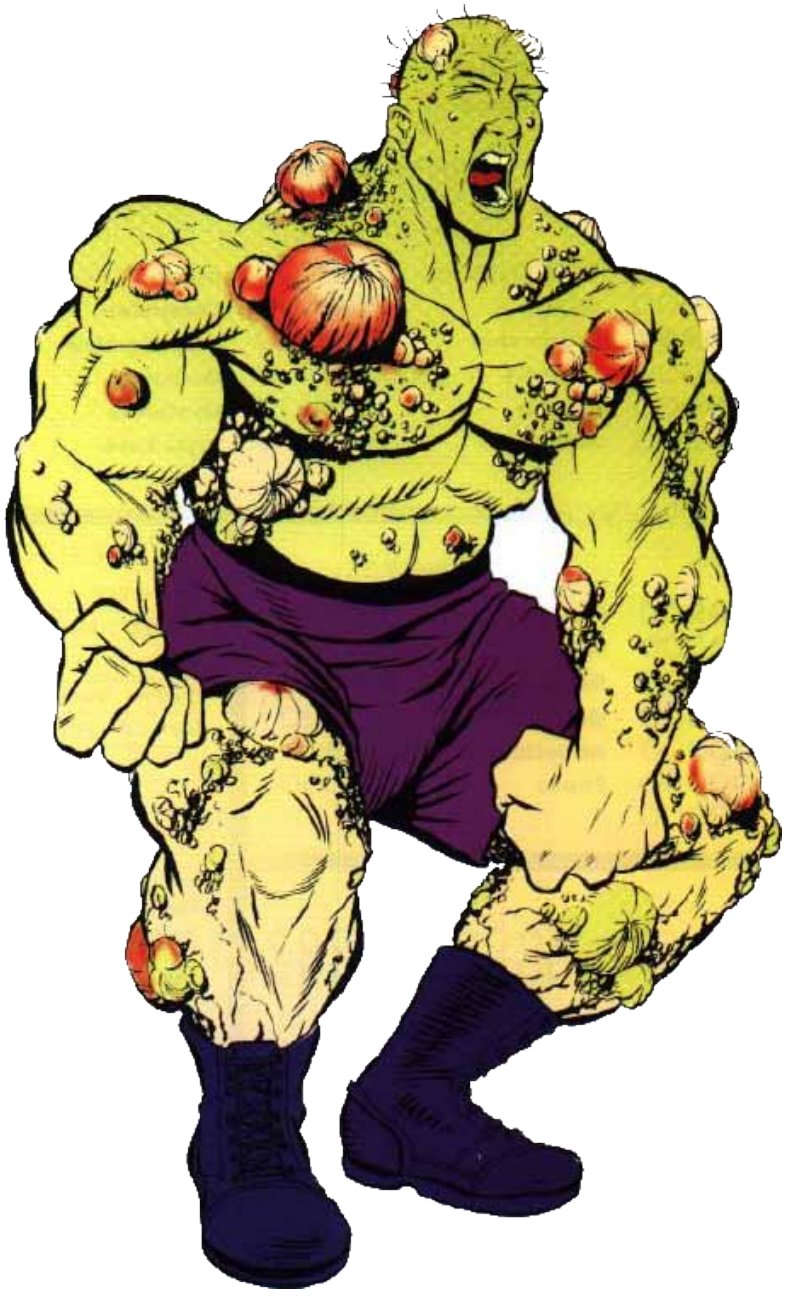
Num momento de desespero, Freddy procurou por ajuda com um traficante que o abordou há um tempo tentando oferecer-lhe alguns esteróides. Freddy então adicionou tais produtos químicos na sua rotina diária e rapidamente ele começou a se sentir maior e mais forte. O que ele, na sua euforia, não percebeu foi que tais produtos não eram esteróides normais, mas sim medicamentos experimentais da Shadaloo.

Logo na sua próxima luta Freddy enlouqueceu. Ele não pode se conter e surrou seu oponente impiedosamente. Quando o juiz tentou interferir, Freddy o jogou a lona. Ao fim de tudo ele tinha matado dois homens, hospitalizado mais dois e foi então apelidado de, O Destruidor (The Flailer)! O único abrigo que ele conseguiu encontrar foi na Shadaloo, onde ele realiza alguns serviços desde então.

Aparência: Outrora extremamente atlético, agora os esteróides começaram a afetar sua aparência. Coisas esquisitas começaram a crescer em seu corpo e agora o Destruidor vive com medo de se tornar um horrível e deformado tumor.

Interpretando Flailer: Você tenta se manter longe da confusão, mas não consegue evitar em ficar longe dela. De algum jeito uma luta vai começar e você não vai ser capaz de se controlar.

Lema: *Não me deixe nervoso. Você não vai gostar de mim quando eu... [POW]*



Nome: Freddy Earther
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Boxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Mercadores Negros
Conceito: Criatura Homicida
Assinatura: Pulmões

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

Recursos	●●○○○
Contatos	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Fist Sweep
- Dashing Punch
- Jump
- Jumping Shoulder Butt
- Buffalo Punch

Combos: Jab para Fist Sweep para Buffalo Punch (Dizzy)

Renome

Glória

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

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: Estilo Livre
Posto: 2

Situação Atual

Vitórias: 8 Derrotas: 1
Empates: 1 KO's: 8

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

O MASSACRE DO ANEL TRIPLO

Time Street Fighter

Divisão: Estilo Livre

História:

Muitos dos lutadores dessa mistura internacional foram originalmente recrutados de circos e como um time, eles ainda mantém uma atmosfera circense em suas aparições: acrobacias, roupas coloridas e chamativas e um gosto por lâminas afiadas – em adição a uma apresentação violenta – representa a marca registrada do Massacre do Anel Triplo no circuito Street Fighter. Os proprietários e representantes do time perceberam o quão popular tal "Circo de Lutas" pode ser, então eles rodaram o mundo procurando por lutadores em potencial, e ficaram mais do que satisfeitos quando encontraram. Até mesmo quando seus lutadores perdem, O Massacre do Anel Triplo conquista a platéia que retribui pelo espetáculo.

MEMBROS

Apelido	Estilo	Posto
Rosie Cielo Ponce	Capoeira	3
Tick & Tock	Karate Shotokan	3
Vanda Pegazzani	Tai Chi Chuan	3

ROSIE

Tão famosa por causa do sangue brilhante que ela faz jorrar quando está na arena. Como uma acrobata, ela voa pelos ares – com a maior facilidade, é claro – e raramente erra um alvo. Tendo aprendido da pior maneira que cinco metros é uma longa distancia para cair, aée mesmo com a rede de proteção abaixo.

Rosie nasceu em Cielo Ponce, na cidade do Panamá, somente Panamá para uma família circense. Quando criança, ela começou a combinar seu treinamento em Capoeira com as habilidades acrobáticas, produzindo estonteantes movimentos, misturando saltos e movimentos atléticos com a ginga dançante da Capoeira. Ela foi o primeiro membro da família a conseguir a fama internacional por conta própria. Contudo ela nunca esqueceu suas raízes e abandonou sua próspera carreira quando sua família precisou dela por estar indo à falência. Retornar ao seu antigo padrão de vida não foi nada fácil, na verdade foi uma mudança muito radical. E numa oportunidade ela entrou no circuito Street Fighter, e descobriu ser tão bem sucedida que agora ela viaja o mundo, enviando dinheiro aos seus pais, satisfazendo suas necessidades e a de seus pais.

Aparência: Rosie tem uma linda pele morena. Ela não hesitaria em usar sua aparência para forçar um oponente a ser descuidado. Ela veste um brilhante traje de leopardo digno de uma grande artista acrobata – tudo do melhor para que seu oponente saiba o que o acertou.

Interpretando Rosie: Você é esperta, um fato que muitos ignoram por causa de sua aparência. Acima de tudo, você adora a adrenalina de entrar na arena. E como sempre esteve acostumada a ter de confiar em outros para pegarem você, você é ótima trabalhando em equipe.

Lema: *Si vienas por esta puerta, te mato!*

Street Fighter

Nome: Rosie
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Capoeira
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Massacre do Anel Triplo
Conceito: Acrobata
Assinatura: Cartwheel

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

Recursos	●●○○○
Fama	●○○○○
Staff	●●○○○
Empresário	●●●○○
Apoio	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Backflip Kick
- Double Hit Knee
- Forward Flip Knee
- Handstand Kick

Combos:

Renome

Glória

●● ○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Honra

●● ○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 6 Derrotas: 3
Empates: 1 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

TICK E TOCK

Usman e Momin são irmãos gêmeos vindos de Islarnabad, no Paquistão. Com a conexão psíquica que somente os gêmeos têm, eles fazem malabarismo com qualquer coisa, em qualquer lugar – uma habilidade desenvolvida enquanto vendiam mangas no mercado. Pareceu bem natural para os dois trocar o malabarismo de frutas para armas. Com uma caravana circense de passagem pela cidade e uma péssima colheita eles jogaram o juízo pelos ares e decidiram se juntar ao show.

Aparência: Ambos são altos e musculosos com rabos-de-cavalos idênticos e olhos penetrantes, a concentração dos irmãos é obvia enquanto eles estão girando lâminas no ar ou rodopiando socos em seus adversários.

Interpretando Tick & Tock: Embora tecnicamente sejam duas pessoas, vocês agem em tamanha sincronia que outros vêm você como uma única entidade – a ser considerada. Você usa movimentos extremamente rápidos para distrair seus oponentes enquanto seu irmão o acerta em cheio até o fim.

Lema: *AM k'dam kyaal heng? (Qual o preço das mangas?)*

Nome: Tick & Tock
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Massacre do Anel Triplo
Conceito: Gêmeos Malabaristas
Assinatura: Malabarismos com machados.

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

Recursos	●●○○○
Staff	●●○○○
Empresário	●●●○○
Apoio	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Spinning Back Fist
- Triple Strike
- Kippup
- Kick Defense
- Punch Defense
- Backflip Kick

Combos:

Renome

Glória

●● ○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Honra

● ○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 5 Derrotas: 5
Empates: 0 KO's: 0

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

VANDA

Vanda é uma equilibrista vinda de Cassino, na Itália. Ela não nasceu numa família circense e seu imenso talento só foi descoberto quando sua mãe a encontrou andando nas altíssimas ruínas de um monastério de onde se podia observar toda a cidade. Ao mesmo tempo seus pais começaram a fazê-la se apresentar, buscando fama e fortuna para eles. Embora Vanda, tenha ficado magoada com seus pais, ate mesmo ela admite que hoje em dia lutar é sua vida e o equilíbrio e concentração desenvolvidos durante anos fazem dela uma oponente mais traiçoeira do que arame farpado.

Sua principal desvantagem é velocidade. Os muitos anos de praticas vagarosas e cuidadosas sobre a corda bamba tiveram sua parcela de culpa, ensinando-a a agir devagar e deliberadamente. Entretanto, Vanda tem se saído bem e o time está feliz por tê-la a bordo.

Vanda começou a estudar Tai Chi Chuan para aumentar seu equilíbrio e a força nas suas pernas. Após anos de estudos dedicados, ela prosseguiu se desenvolvendo no combate com bastão. Seu bastão pode ser tão mortal quanto salvador.

Aparência: Vanda possui um dorso troncudo bem definido que lhe concede graça e equilíbrio, mas sua força é incontestável, ela acredita que sua performance é mais importante que sua aparência. E também odeia qualquer coisa supérflua atrapalhando seu senso de equilíbrio.

Interpretando Vanda: você é uma lutadora estável e muito confiável. Também é introspectiva e não faz amigos com facilidade. Contudo, você confia no seu time com sua vida.

Lema: *A vida é um delicado equilíbrio entre o meu bastão e a sua cabeça.*

Nome: Vanda
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Tai Chi Chuan
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Massacre do Anel Triplo
Conceito: Artista da Corda-Bamba
Assinatura: Posa em um pé.

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

Recursos	●●○○○
Staff	●●○○○
Empresário	●●●○○
Apoio	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- Grappling Defense
- Knee Basher
- Back Roll Throw
- Thigh Press
- Foot Sweep

Combos: Aparar para Bastão Fierce; Bloqueio para Foot Sweep

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Estilo Livre
Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 6 Derrotas: 3
Empates: 1 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

RAGTAG

Grupo de Rock e Ímã de Problemas

História:

Cuidado mundo! Quando Ragtag está na cidade é melhor trancar as portas, esconder os objetos frágeis porque seus dois guitarristas, "Gonzo" Bob Hellstrom e Donna "Ciclone" Garetti, logo saíram pelos lugares procurando por emoção e se metendo em confusões.

Gonzo e Ciclone não são pessoas más, na verdade – são somente irritadiços e aventureiros, com um gosto por adrenalina. Ragtag é tão bem sucedida que suas duas estrelas sempre usam seus talões de cheque quando as coisas acabam destruídas. É um milagre que eles ainda não tenham sido presos ou pegos de jeito! Algumas cidades baniram os shows da banda, mas a maior parte do mundo é ávido para ver o show da banda mais problemática dos últimos tempos. Sua energia inesgotável, seu amor pela musica e seus estouros de vendas que vão de Sydney a Los Angeles. Embora os gêmeos psicóticos não sejam lutadores de rua é bem provável que se estiverem dando umas voltas pela cidade durante uma luta, Gonzo e Ciclone vão cruzar os caminhos de alguns lutadores de um jeito ou de outro...

Ragtag tem um som bem sólido, um rock irrepreensível: distorções pesadas e uma atitude rebelde que reflete o modo agitado da vida do time de guitarras. Enquanto os outros três membros continuam com suas excentricidades ate o momento do show, Bob e Donna se enfiam em qualquer confusão, festa ou desafio audacioso que possam encontrar – pulando de pára-quedas, caçando, escalando montanhas, surfando, brigando, farreando, esquiando, ou qualquer coisa que os chame a atenção. Boatos dizem que a Interpol já os usou em missões (como peões, é claro), nas quais eles já acabaram com rotas de tráfico, derrubaram poderosos traficantes, combateram animais selvagens com as mãos... e a lista continua, especialmente quando são eles que contam essas histórias. Eles sabem do circuito de lutas e estão loucos para tentar sua sorte na arena.

Você não esta grato por não estar pagando suas apólices de seguro?

Comparados aos então chamados: Irmãos Trovão, o resto da banda é um pessoal bem tranqüilo. Mike Summers, o baixista, é o membro mais velho e despreocupado. Ele coordena a maioria das atividades da banda fora dos palcos e sempre se preocupa com o fato de seus amigos "loucos por aventuras" possam se machucar seriamente algum dia. Um jovem alto afro-americano com quase trinta anos é o vocalista, sua voz suave acentua seu físico esbelto e temperamento tranqüilo.

Jhonny Pyro é baixo e intenso, sempre que está longe da sua bateria ele está sempre batendo, incansavelmente, seus dedos nos ritmos mais complexos possíveis, em qualquer superfície. O mais novo membro da banda é tímido pessoalmente e raramente fala quando num grupo. Você nunca saberia que ele é o homem atrás da parede de som do Ragtag ao menos que o visse no palco. Então Pyro se perde, gritando rouco enquanto submete sua bateria a seus golpes. Quando o show acaba, ele rapidamente se recolhe no camarim. Os outros dizem que ele tem uma namorada, mas a imprensa nunca a viu. Johnny gosta desse jeito.

Thelma Saint-Germain é muito amigável e entusiástica. Por trás de seus teclados, ela sorri constantemente e oscila como uma serpente. A imprensa a adora e lhe faz favores em troca de entrevistas. Sua beleza agradável só é ofuscada pela atração causada pelo magnetismo animal de sua "irmã", mas ela parece não se importar. Thelma é atraente e descolada, mas guarda seus sentimentos mais profundos. Se um dia ela visse as lutas de ruas, poderia ficar chocada. Mechas ruivas caem em seus olhos castanhos. Ela corre diariamente mantendo-se em forma.

IDÉIAS DE HISTÓRIAS PARA GONZO E CYCLONE

Este par de problemáticos pode trabalhar em uma crônica existente de Street Fighter de muitas maneiras: eles podem virar amigos de um ou mais jogadores, interferir com a vingança de um lutador, atrapalhar um sequestro ou uma tentativa de resgate, instigar uma briga de bar, ou simplesmente estarem no local errado na hora errada - ou somente no momento certo de trocar a luta por um favor de um jogador. Gonzo e Cyclone não são malignos, somente descuidados, mas seu egoísmo causa problemas reais para qualquer um dentro do seu raio de problemas. Quando as coisas dão errado, eles irão tentar arrumar sua parte do problema - a menos que eles não sejam os únicos que necessitam ser salvos. Qualquer que seja a festa que eles toquem, estes dois podem se tornar bons personagens, aparecendo quando se menos precisa ou espera.

GONZO BOB HELLSTROM

Hiperativo? Seria a palavra ideal para descrever o filho de Bob-Hood. Se houver uma árvore que todas as crianças estavam com medo de subir, um vizinho mal humorado que todos estavam com medo de irritar, ou qualquer outra travessura que nenhum outro garoto teria coragem de fazer, Bob Gonzo resolvia na base da brincadeira. Suas façanhas (geralmente aplicadas em professores) o levaram a expulsão de 3 escolas; e foi aos 10 anos de idade que seu primo o mostrou o caminho da musica através da guitarra. Aos 15 anos ele já era mestre no instrumento copiou suas técnicas de vários guitarristas famosos como Alex Lifeson, Ace Frehley e Eddie Van Haley. Aos 16 anos ele montou sua primeira banda.

A morte de seu baterista por overdose de heroína deixou Bob Mais pensativo. Ele nunca seria fã de drogas, foi o que jurou, quando sua banda se desfez. Sua forte amizade por Donna (futuramente Cyclone Garetti) lhe fez deixar o seu egocentrismo de lado; ele aprendeu a respeitar outros gêneros musicais, os quais ele não dava a mínima até seu velho amigo Mike aparecer, e foi assim que ele fundou a "Ragtag" sua nova banda. O espectro da morte ainda assombrava Bob, mas isso só alimenta cada vez mais o seu desejo pela vida. Lembrava de quando o baterista chegou para ele muitas vezes, Bob queria poder cuspir na cara dele, mas esse foi para o túmulo satisfeito, pois sabia que tinha feito tudo que um homem pode fazer na vida. Bob buscou emoções cada vez maiores, fez esportes arriscados sobrevivendo por pura sorte.

Rir da morte se tornou diversão para Bob, a maioria das músicas que ele escrevia misturava humor com desafios a morte; abordar tudo na vida com um sorriso triste porem selvagem se tornou a marca registrada de Bob... Felizmente Ragtag logo teve um contrato de gravação, e quando Cyclone Garetti assumiu uma guitarra no grupo, seus vídeos arrebentaram no mundo dos Headbanger's. Agora Bob tinha tanto

dinheiro que poderia enfim saciar sua sede de aventura.

As habilidades Gonzo Bob vieram do tempo, da vida, e de sua ousadia. Ele aprendeu tudo que sabe da maneira mais difícil, especialmente seu estilo alternativo de luta. Embora ele saiba bater o suficiente para sobreviver às ruas, Bob Gonzo não é estúpido, ele não vai subir em um ringue sem aprender os movimentos de um real Street Fighter. Ele vai oferecer aulas (de guitarra) ou dinheiro para quem quiser ensiná-lo a lutar. Além de sua dedicação à guitarra, Bob tem disciplina, mas pouca visão de futuro. Atualmente ele é um cara legal, às vezes meio arrogante, e se recusa a levar a vida a serio. O baixista Mike acha que no fundo Bob deseja a morte, e a todo instante se ele pergunta se o tempo que vive ao lado de Cyclone é realmente uma boa idéia. Mike pode estar certo, mas ninguém pode criticar o sentido da vida para Bob, pois tudo o que ele faz, desde um solo de guitarra ou subir uma montanha de mãos vazias, ele faz de uma forma que sempre vale a pena...

Aparência: um cara levemente musculoso na casa dos vinte anos, Gonzo Bob tem um cabelo castanho selvagem, uma barba curta e um grin psicopata, como um escoteiro bárbaro com dinamite nas calças. Ele tende a andar sem camiseta quando ele quer, e veste swashbuckler camisas largas de outras formas. Seus jenas são sempre rasgados e seu high-topped sneakers sempre parecem scuffed. Ele anda muito de pés-descalços, e veste uma jaqueta de motoqueiro, Bob é amigável e divertido, com uma natureza generosa e um carisma maníaco.

Interpretando Gonzo Bob: Whee! A Vida é um jogo e você tem as melhores cartas. Então jogue o quanto puder... Sua paixão imflama suas canções e escoa em tudo que você faz. Embora você raramente mostre, há uma tristeza atrás da sua alegria, uma convicção que o Ceifador está esperando na próxima esquina por você. Isto arremate você em loucuras incansáveis, onde nada é mais importante do que se sentir vivo. Você odeia drogas depois da morte dos seus amigos, e xinga usuários de drogas. Eles estão somente simulando os prazeres que você sabe serem reais. Embora você tem alguns arranhões desagradáveis, você não gosta de matar, mesmo alguns dizendo que a pessoa merecia. A vida é um presente; faça os outros verem desta maneira.

Lema: *Vamos lá caras, os freios se foram! Wahooo! Eu não tenho tanta diversão desde que os tubarões mastigaram minha jaula na Barrier Reef na última primavera!*

Nome: Gonzo Bob Hellstrom **Estilo:** Imprudente **Chefe:** Ele mesmo!

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

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●○○○○		○○○○○
Manha	●●●○○		○○○○○
Lábia	●○○○○		○○○○○
Música	●●●●○		○○○○○
Soco	●○○○○		○○○○○
Esportes	●●○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Manobras e Poderes

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

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

CYCLONE GARETTI

"Garota levada" era um eufemismo: Donna Garetti superou cada garoto de seu litoral da Flórida em luta, surfe, corrida e aventura. Como sua futura alma gêmea, Donna era uma criança hiperativa com um temperamento impaciente e um excesso de adrenalina. Ela conseguiu uma medida de disciplina nas aulas de dança e no karatê da juventude, mas encontrou o amor de sua vida na guitarra Stratocaster de seu irmão. Depois de protestar por uma semana ou mais, ele amoleceu e ensinou à menina as escalas musicais da guitarra. Ela logo ficou melhor do que ele um dia poderia ser, e ele deu o instrumento a ela.

Rejeitando a acústica "de menina", Donna (apelidada de "a Ciclone" por seu irmão) era mais inclinada ao "metal" e "surf-punk". Ela também encontrou um lado mais negro dos cenários festivos, e isso poderia ter lhe subido à cabeça se não fosse pelo Rag Tag e por sua amiga Thelma Saint-Germaine. Esta última, uma compositora de longa data, colocou a diabinha adolescente em algumas apresentações estilo karaokê, onde ela se juntou ao trio, Rag Tag.

Bob e Donna se odiaram à primeira vista. Ele a acertou. Ela lhe deu um soco. Ele criticou o fato de ela beber. Ela atirou uma cerveja em sua cara. Ele se gabou a respeito de sua habilidade com a guitarra; ela apostou com ele que podia tocar melhor. Eles tomaram o palco como Mike, John e Thelma tocando ao fundo e começaram um duelo de guitarra. Isto se tornou amor daquela noite em diante, e suas apresentações "eu-aposto-que-você-não-consegue" se tornaram a marca registrada da banda.

A "Ciclone" tinha um lado que nem mesmo Gonzo podia amortecer; ela era baderneira demais e logo entrou em apuros com a lei. Quando Bob pagou sua fiança, eles saíram em um longo passeio de carro e desapareceram por uma semana. Depois que eles retornaram, ela prometeu que havia parado com as drogas e logo se juntou à banda. Quando Thelma terminou de organizar tudo, um empresário amigo dela patrocinou uma fita demonstrativa. Rag Tag logo tinha um contrato e a agressiva química dos guitarristas duelando criou uma "sensação" nos canais de clipes. A fúria bestial de Donna conquistou a atenção do mundo inteiro e "Ciclone" se tornou uma

Nome: Cyclone Garetti **Estilo:** Determinado **Chefe:** Ninguém!

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

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○		○○○○○
Manha	●●○○○		○○○○○
Lábia	●○○○○		○○○○○
Música	●●●●○		○○○○○
Esportes	●●○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Manobras e Poderes

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

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

palavra falada em todas as casas.

A fama não a intimidou nem um pouco; com o dinheiro de seu sucesso, Donna e Bob prometeram "dominar o mundo" e vencer. Seu dinamismo frenético agora os leva a toda situação tensa que eles possam encontrar. Sempre otimista, Ciclone anima Bob, tirando-lhe seus medos ocasionais, e ele puxa as rédeas do temperamento explosivo dela. Embora ela fique com a maior parte das funções vocais do Rag Tag, Donna canaliza sua constante energia na música e no karatê. Ela descobriu o circuito Street Fighter há cerca de um ano, e é o sonho dela desafiar – e derrotar – todos os homens neste esporte. Não é muito comum, mas todos devem ter um hobby...

Aparência: O bronzeado profundo de Donna e seus cabelos descoloridos e emaranhados mostram suas raízes de surfista. Um pente poderia se quebrar nos cabelos dela, se é que alguma vez ela usou um! Seus olhos metálicos mudam de tom conforme seu humor, de um verde alegre a um cinza tempestuoso, e sua voz límpida parece perpetuamente estar "ligada" no volume máximo. Ciclone Garetti prefere um collant de dançarina preto sob calças jeans cortadas como uma bermuda e fica descalça sempre que possível, mesmo no palco. Ela prefere usar jóias com correntes e ostenta várias tatuagens negras em seus braços e tornozelos, e pode ser bastante intimidadora quando ela quer ser. Seu senso de humor, como seu sorriso, tem uma ponta de maldade.

Interpretando Ciclone: Você é a melhor no que faz – exceto talvez pelo seu parceiro Bob! A pose convencida dele lhe dá uma agradável arrogância que lhe coloca de "cabeça quente", mas ninguém disse que a vida era fácil. Se Bob parece desesperado, você é determinada. A vida não é apenas para ser vivida – é para ser bem-sucedida!

De vez em quando, você pára de se mover por tempo o bastante para abrir seus olhos para o resto do mundo, e o que você vê a deprime. Talvez seja isso que a impulsiona adiante: uma necessidade de cuspir na cara da desesperança. Quando as coisas ficam pesadas demais, você apenas ri, faz uma piada e encontra um pouco de diversão! É muito melhor do que "esfregar o chão".

Lema: *Isso soou como um desafio para mim... Sério? Você está dentro! O primeiro a gritar paga a bebida, supondo que nós sobrevivamos.*

Capítulo 3: Elenco de Apoio

Sai daqui!
- Guile, empurrando um cameraman

Não presuma que os personagens das crônicas de Street Fighter devem ser limitados exclusivamente aos Street Fighters. Qualquer crônica que leva personagens fora do ringue, no entanto, terá que desenvolver um elenco de apoio não-Street Fighters. Mesmo se o seu Street Fighters nunca sair da arena ou do torneio, há ainda uma série de personalidades que podem ser encontrados no circuito, de fotógrafos a massagistas.

Do mesmo modo, você não deve presumir que qualquer pessoa que não é um Street Fighter não pode ter um efeito dramático sobre a vida de um Street Fighter. Mesmo os Guerreiros Mundiais têm de interagir com as pessoas comuns, e uma Handstand Kick só irá tão longe quando se trata de um avarento gerente de banco. Alguns dos personagens introduzidos neste capítulo podem causar aborrecimento, mesmo que não ameaçam diretamente Street Fighters, algumas delas podem causar um mundo de problemas para eles! Você também nunca sabe quando uma mão pode vir para ajudar.

JASON BEST
FÃ

Ele memorizou o histórico da vida de cada Guerreiro Mundial. Ele sabe mais sobre estilos que mais Street Fighters aprenderam em uma vida inteira. Ele pode te dizer quem ganhou cada torneio nos últimos cinco anos. Ele é Jason Best, Extraordinário Fã de Street Fighter.

Jason viaja utilizando todos os poucos centavos que tem para assistir as lutas de Street Fight, guardados em uma Poupança e com a ajuda de um tio rico que realmente não quer lidar com ele. Após Jason se formar no colégio, ele decidiu seguir o circuito de Street Fighter. Isto já tem três anos e contando.

Jason não tem residência fixa. Há um grande número de fãs que seguem seus Street Fighters favoritos, especialmente os Campeões Mundiais, a cada torneio. Jason é apenas um pouco mais fervoroso do que a maioria. Ele tenta recolher lembranças e autógrafos de todos os Street Fighters. Ele tem uma toalha que Balrog utilizava, uma pulseira de Chun Li, e até mesmo

um pouco do pêlo de Blanka. Ele vai procurar satisfazer um Street Fighter que ele goste, e ele provavelmente irá convidar alguns amigos ao longo do caminho. No passado, Jason até arrumava um ônibus para a equipe, pagava um Fighter para jantar com ele, e até mesmo vestia-se com mantas, assim ele poderia esgueirar-se em um vestiário com uma câmera.

Quase todo o pessoal de segurança e pessoas nas arenas conhecem Jason. Nos bate-papos com ele, Jason consegue um monte de informações - e algumas valiosas. Ele entrega livremente suas informações com Street Fighters que ele gosta.

Aparência: Jason é ligeiramente gordo, e tem cabelo comprido. Ele frequentemente veste roupas de fã, como uma camiseta do Ryu, calça do Dee Jay e um boné de beisebol do Blanka. Ele sonha em ficar em forma, encontrar um Sensei e ele próprio se tornar um Street Fighter, mas reconhece que seu sonho está muito longe da realidade.

Interpretando Jason: Além de saber tudo o que há para saber sobre vários Street Fighters, você gosta de saber os nomes dos concorrentes e criar cânticos sobre eles. Você aparece com grandes slogans, e você poderia sempre explorar a sua criatividade, você pode ser um grande publicitário. Porém, agora, você é apenas um fã.

Lema: *Ei espere, Guile, assine aqui para mim?! Você é o meu favorito!*

Nome: Jason Best **Estilo:** Nenhum **Chefe:** Nenhum

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

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●○○○○	Segurança	●○○○○
Liderança	●○○○○	Condução	●○○○○
Perspicácia	●●●○○	Furtividade	●●○○○
Lábia	●○○○○		○○○○○
Mistérios	●●●○○		○○○○○
Investigação	●●○○○		○○○○○
Estilos	●●●●○		○○○○○
Arena	●●●●●		○○○○○
Lábia	●●○○○		○○○○○

Chi ●○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□

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

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

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab			
Strong			
Fierce			
Chute: Short			
Forward			
Roundhouse			
Apresamento			
Bloqueio			
Movimento			

MARCIE CALAHAN
EMPRESÁRIA DE LUTAS

Não diga a Márcia que mulheres não pertencem ao ringue: ela foi uma lutadora profissional até cinco anos atrás. Agora ela ajuda jovens Street Fighters a chegarem onde parou - com um melhor empresário, que ela jura que nunca teve!

Márcia é dura, mas com a proteção de Lutadores estáveis. Ela não irá tolerar qualquer lixo em seu bando, mas também não permitirá que ninguém tire proveito deles. Márcia tem um coração mole, mas uma língua afiada: um extenso vocabulário de palavreados como os lutadores mais veteranos. Desde sua infância em uma vila rural irlandesa. Calahan tem lutado em favor do direito de ambos os sexos – dentro e fora do ringue. Ela prefere formar esperançosos lutadores - "quem tem fome e não têm uma atitude" - a vários veteranos com problemas e ela adora os fãs. Embora ela nunca admita isso, Márcia procura substitutos estáveis para as crianças que nunca tiveram, e, por vezes, trata-os nesse sentido.

Calahan sabe todos os segredos e a maior parte das armadilhas: o suborno, a pontuação, as etapas, os negócios e os jogadores. Ela já viajou por todo o mundo mais vezes do que ela pode se lembrar e conhece até os meandros de cada cidade que ela nunca visitou.

Márcia fala francês, alemão, russo, cantonês, bantu, gaélico e japonês, sem grandes problemas e é cheio de amigos em lugares ruins. Ela é uma empresária de cinco pontos para um "T" e vale cada ponto gasto.

Aparência: Márcia Calahan é uma mulher em torno de quarenta anos. Seu cabelo curto castanho é bonito e a torna ainda mais atraente com a idade. Ela fala abertamente e honestamente, com um ligeiro sotaque irlandês e veste calças e casaco ao fazer negócios, não gosta de jeans e saias.

Interpretando Márcia: Você realmente só quer o que é melhor para seus filhos - se eles sabem ou não. Seja direto e não os jogue fora. Você pode fazer dele um companheiro estável quando o calor aumenta, mas quando é hora de trabalhar, você é que manda. Suas costas ainda doem em dias ruins. Tente não deixar que ele perceba, mas isso nem sempre é possível.

Lema: *Use esse tipo de linguagem comigo novamente e você irá comer sua próxima refeição sem os dentes.*

Nome: Marcie Calahan **Estilo:** Nenhum **Chefe:** Nenhum

Força	●●●○○	**Carisma**	●●○○○	**Percepção**	●●●○○	**Honra**	4
Destreza	●●○○○	**Manipulação**	●●●●○	**Inteligência**	●●●●○	**Glória**	1
Vigor	●●●○○	**Aparência**	●●●○○	**Raciocínio**	●●●○○	**Posto**	Nenhum

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Liderança	●●●●○
Interrogação	●●○○○	Condução	●●○○○
Perspicácia	●●●○○	Furtividade	●●●○○
Lábia	●○○○○	Contatos	●●●●○
Manha	●●●●○	Recursos	●○○○○
Investigação	●○○○○	Aliados	●●●○○
Computador	●○○○○	Intimidação	●●●○○
Arena	●●●●○		○○○○○
Estilos	●●●○○		○○○○○

Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

Manobras e Poderes

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

DR. LAO
MESTRE TAOÍSTA

Ninguém está inteiramente certo sobre quem é realmente o Dr. Lao. Ele parece ser um homem chinês de meia-idade que vive em um pequeno apartamento em Chinatown. Ele vende remédios de ervas e faz fortunas na sua vida, e é considerado por muitos dos habitantes de Chinatown como um grande líder comunitário, embora ele nunca diga a ninguém o que fazer ou como agir.

Dr. Lao parece saber muita coisa sobre a história mundial, em geral, e história chinesa em particular. Ele conta histórias dos grandes feitos de antigos heróis como se ele realmente tivesse testemunhado o evento, e conhece todos os tipos de informações esotéricas. Quando lhe perguntaram como é que ele sabe tanto, ele simplesmente responde: “Eu observo. Escute-me”.

Não há quase registros oficiais sobre ele: ele não tem documentos de imigração, sem carteira de motorista, e nenhum número de seguro social. Ele realiza todas as suas transações em dinheiro ou escambo - ele paga o apartamento dele, mantendo o prédio limpo e fornece medicamentos gratuitos para a senhoria e sua família.

Uma vez ou outra, alguns punks aparecem para tentar se livrar dele por achá-lo ingênuo. O punk invariavelmente acaba parando numa enfermaria ou, pior ainda, o Dr. Lao dá beliscões em suas orelhas acentuando a dor e isso somente por eles não terem respeito por anciões. Muitas pessoas têm ido ao Dr. Lao pedindo a ele para ensinar-lhes alguns dos seus segredos. A maioria destes pedidos ele recusou educadamente, mas de vez em quando ele promete pensar sobre um pedido ou dois.

Aparência: Dr. Lao é pequeno, de meia-idade, ligeiramente corpulento para um homem chinês. Ele geralmente tem um olhar pouco divertido no rosto, como se lembrar-se de uma piada ou uma agradável melodia. Ele parece um pouco desgrenhado, e sua roupa geralmente parecem pijamas. Seus olhos escuros e profundos - há vida após a vida útil de rugas em torno deles - e quando ele escolhe para que sejam, eles se impõem, quase de forma hipnótica.

Interpretando Dr. Lao: Você é gentil e suave, e com amor para ajudar as pessoas à sua volta. Você também é muito velho - muito mais velho do que aparenta. Seu conhecimento do Tao e os bons medicamentos e exercícios para manter o seu Chi fluindo corretamente, você tem se mantido mais jovem. Mesmo vivendo em um ambiente urbano, você ama a natureza, e que você tem um jardim de ervas no telhado do edifício onde vive. Você não gosta de exibir-se, e você não informa as pessoas das coisas que pode fazer. Se alguma vez for atacado, você geralmente prefere usar as manobras especiais que exigem menor movimento, como o Chi Push, porque você não gosta de fazer de si mesmo um espetáculo.

Lema: *Qual é a capacidade de quebrar pedras, em comparação com a capacidade de se criar uma única flor? Não existe mais poder em uma pequena semente que em cem buldogues.*

Nome: Dr. Lao
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Tai Chi Chuan
Escola: Desconhecida
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mestre Enigmático
Assinatura: Se mantém ereto.

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	●●●○○
Contatos	●●●●○
Recursos	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Combos:

Renome

Glória

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Nenhuma
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

SAI
A NINJA VERDE

Quando os pais de Kathy Bryan matricularam-na no Karate quando ela tinha seis anos, não tinham idéia do que ela viria a se tornar - Sai, a Ninja Verde, vingadora dos oprimidos.

O clássico patinho feio. Kathy tinha aulas e muitas idéias para seu próprio bem. As outras crianças sacaneavam ela, chamando-lhe "Geeky" e "Cara de Galinha". Para lhe dar uma saída e construir sua auto-estima, os pais de Kathy apresentaram o Mestre Feng, que selecionou uma pequena turma de crianças para ensinar Karate.

Mestre Feng ensinou Kathy muito mais do que ela fantasiava, ele inseriu sua honra e fascínio para com a natureza. Nos ventos, árvores e águas, ela viu os padrões de um equilíbrio delicado. Sintonizando-se a esses padrões, ela encontrou um jeito de escapar dos colegas e professores por um tempo. Naturalmente tímida, Kathy preferiu a solidão à companhia de outros. Escondida na floresta, ela própria explora sobre as lendas do Rei Arthur, os Quarenta e Sete Ronins e a Mulher-Maravilha. A sua grande aventura parecia muito mais importante do que a interminável rotina da escola e de interação social. Ela continuou suas aulas e cresceu como uma jovem mulher que discretamente evitava sua classe, mesmo quando foi anunciado sua transformação de patinho feio para gazela.

Então resolveram devastar a floresta.

Kathy estava furiosa quando viu a devastação, fez então um juramento de humilhar os vândalos que destruíram seu esconderijo. Usando suas habilidades em silêncio e diversão, Kathy destruiu os tratores, o escritório e rastreou o site da empresa. Quando ela descobriu uma série de práticas ilegais - resíduos tóxicos em lixões comuns, suborno, compra de voto - ela passou as informações para grupos ambientalistas e da imprensa. Chefes caíram, mas a floresta permanecera morta. Todos os seus esforços não tinham protegido seu refúgio. Mas, tinha aprendido lições e exemplos de seus ídolos, Kathy encontrou um destino e finalidade - a proteção da vida selvagem.

Não foi tão fácil como ela esperava. Uma mulher, independentemente das suas competências, não poderia fazer muito, e muitas de suas táticas eram ilegais. Uma noite, uma sombra aproximou-se dela perto de uma lixeira. "Quer saber o segredo do Nin-Do", ela perguntou, "e assumir o seu manto como protetora?" Apesar das suas desconfianças, Kathy disse que sim, e seguiu-se à sombra de um arvoredo de antigos salgueiros. A noite soprava uma brisa fria, a Associação de Nin a levou em sua formação e em suas formas. Só depois que ela aprendeu que Mestre Feng foi líder desses modernos cavaleiros, e que ela tinha sido preparada por uma década.

Seu trabalho envolveu mais do que apenas proteger a natureza. A Associação de Nin tinha sido formada para proteger os inocentes oprimidos, que sentiram sua existência sendo varrida por homens com muita ganância e muito poder. Proteger os inocentes é uma tarefa interminável, cada um dos nove Cavaleiros de Nin escolhe uma arma e um protegido. Kathy escolheu o Sai, que desarma rapidamente sem matar, e as madeiras, que a tinham abrigado em sua infância. Embora ela sabe que sua tarefa é fazer mais além, é a magnitude que garante que ela nunca vai procurar um outro propósito.

Aparência: Kathy é uma mulher fina em torno de vinte anos, com cabelo longo castanho-médio. Embora ela use lentes de contato para trabalhos Ninja, Kathy ainda utiliza óculos para ler ou passar o tempo sozinha. Ela parece atraente de uma forma tímida, e sua graça e força são apenas aparentes, quando ela age. Livros e uma dura bengala são seus companheiros constantes, e ela seu uniforme sob blusas soltas e coletes coloridos.

Sai usa um quimono verde e faixa verde. Os Sais ela optou em pendurar numa faixa na cintura, e suas mangas são preenchidas com bombas de fumaça, pequenas ferramentas, dispositivos de gravação, e outros truques.

Interpretando Sai: Você é a brisa que sopra forte e em silêncio, com ataque rápido que bloqueia a língua e a coragem dos inimigos. Em outras palavras, você é uma mística que adora metáforas floridas e chuta a bunda dos outros de maneira tranqüila. As pessoas poderiam viver sem você, mas as florestas são sagradas para você. Você é misteriosa e sozinha. Quando você tem de trabalhar com outros, fica afastada e crítica, e tenta inserir algum respeito pela floresta.

Lema: *Apenas com o caos no seu coração você pode ver as formas que rodeiam você. Ria se quiser, mas você só poderá adivinhar os segredos se eu quizer.*

Nome: Sai
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu
Escola: Mestre Feng
Equipe: Cavaleiros de Nin

Time: Nenhum
Conceito: Protetora Mascarada
Assinatura: Silêncio

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

Sensei	●●●○○
Aliados	●●●●○
Recursos	●●○○○
Contatos	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Power Uppercut
Spinning Back Fist
Triple Strike
Backflip Kick
Spinning Foot Sweep
Deflecting Punch
Kippup
Zen no Mind
Stunning Shout
Shrouded Moon
Speed of the Mongoose

Combos:

Renome

Glória

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

Honra

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

Divisão: Nenhuma
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

WOLFF SPRENGER
ÚTIL JORNALISTA IRRITANTE

Da escola para os grandes tablóides, Wolff Sprenger sabe como encontrar uma história! Sua curiosidade levou-o de volta a becos do Nepal e cais de Hong Kong; por sua lábia nas conversas e generosa conta é um custo mantê-lo vivo por muito tempo para relatar o que ele encontra.

Wolff (não é seu nome verdadeiro) estourou com a reportagem de uma cena no beco seis anos atrás, mostrou a história de Buzzsaw McClintlock's que tinha três esposas e um falso machucado no joelho. Desde então Wolff fez amigos e inimigos em todo o mundo, muitas delas as mesmas pessoas. Ele combina juízo rápido, forte hunches, e um verdadeiro talento para escrever com uma carreira lucrativa de freelance. Wolff é apenas outro Street Fighting vagabundo, só que ele é um guerreiro das palavras.

Wolff cobre encontros secretos para um número de lutadores clandestinos, mas ele é mais bem pago do que no seu habitual tablóide. Ele realmente não guarda uma grande parte do tempo em notícias - ele prefere o ar áspero do metro em qualquer dia! A jornalista é uma boa fonte de informações, desde que os Street Fighters estejam do seu lado. O poder da imprensa sobre uma reputação nunca deve ser subestimada, nem todas as "pessoas certas" estão nos relatórios de Wolff. Sua carreira pode tornar-se intrusivo e até mesmo abusivo, mas Wolff tem um código de ética próprio; ele só destrói a reputação de alguém se merecer. Toda mesmo, ele pode ser uma verdadeira dor de cabeça...

Aparência: Wolff é parte de uma cruzada jornalística - cabelo com gel e características amigáveis, jaqueta barata, sapatos confortáveis e notebook. Ele carrega um gravador portátil e uma mini-câmera com flash embutido, e estes itens já o salvaram mais de uma vez. Wolff é amigo de uma forma superficial, e conspiratório quando se trata de comprar ou vender informações.

Interpretando Wolff: Você é um sleazeball. Mas você é um bom sleazeball - coração bom e bom no que faz. Assuntos rápidos são a sua especialidade: bajular, adular, pechinchar, ameaçar. Você pode realmente fazer uma boa impressão quando quiser, mas você não costuma ter cuidado. Lembre-se que é o seu trabalho saber de absolutamente tudo sobre todos na clandestinidade - você nunca sabe quando a informação informação pode vir a calhar.

Lema: *Será que devo ligar ou desligar o gravador?*

Nome: Wolff Sprenger **Estilo:** Nenhum **Chefe:** Nenhum

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

Habilidades e Vantagens

Prontidão	●●○○○	Segurança	●●●○○
Interrogação	●●●●○	Condução	●●○○○
Perspicácia	●●○○○	Furtividade	●●●●○
Lábia	●●●●○	Contatos	●●●●●
Manha	●●●●○	Recursos	●●○○○
Investigação	●●●●●	Aliados	●●●○○
Computador	●●○○○	Intimidação	●○○○○
Arena	●●●●○	Fama	●●○○○
Estilos	●○○○○	Armas de Fogo	●●○○○

Chi ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□

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

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

Manobras e Poderes

	Vel.	Dano	Mov.
Soco: Jab			
Strong			
Fierce			
Chute: Short			
Forward			
Roundhouse			
Apresamento			
Bloqueio			
Movimento			

MESTRE TAKASHI
MONGE ZEN

Descendente de uma longa linhagem de guerreiros samurais, Ichi Takashi ficou órfão aos três anos durante a Segunda Guerra Mundial. Não tendo outros parentes com quem ele poderia viver, ele foi levado para um mosteiro Zen onde ele iria passar a maior parte de sua vida tutorado pelos monges, estudando Aikido, meditando, e realizando boas obras entre os camponeses.

Duas pessoas chegaram a dominar e moldar Takashi enquanto vivia no mosteiro. O primeiro foi um alegre e amável monge chamado Sato. Quando Takashi chegou ao mosteiro, a sua amizade fez um estranho emparelhamento. Sato teve um especial, quase paternal, interesse por Takashi em relação a educação. Quando o rapaz estava infeliz ou ferido, Sato iria acalmar ele. Numa tarde quente de Verão, ele contou sobre mitologia japonesa e chinesa. Mas, mais importante, Takashi fez Sato rir. Apelidado de Old Laughing pelos outros monges, Sato foi inteligente, jogava constantemente um sorriso nos lábios. Ele achava divertido este mundo de sofrimento, comparando os líderes políticos com celeiros de animais, imitando o mais obstinado monge, tendo pensamentos sujos ou pintava retratos de esqueletos dançando - tudo para ilustrar que nada neste mundo deve ser levado a sério, nem mesmo a morte.

A segunda maior influência sobre a vida de Takashi foi o stern Mestre Hiroshi. Este monge fez Takashi ter uma vida difícil, como se o homem tivesse algum ressentimento por Takashi, dando-lhe as tarefas mais desagradáveis - a limpeza das latrinas, remover rochas do jardim após uma tempestade, e ajudar os camponeses nos arrozais lamacentos. Takashi ia até tarde na noite, esfregando pisos e remendando objetos quebrados. O que fez de Takashi ser mais infeliz que Hiroshi foi o capitão do mosteiro: ele deu ao menino questões difícies de responder e batia cruelmente nele conforme suas respostas. Alguns dias, Takashi pensava em fugir de seu lar adotivo, mas, graças a Old Laughing Sato, ele ficou. Sato mostrou-lhe o humor da situação. “Quando você está até o seu umbigo na lama, ajudando com a plantação de arroz”, ele disse, “você deve ser feliz como um porco no estrume. Seja como o porco e chafurne na lama!”

Um dia, no início dos anos 1970, os monges do mosteiro se juntaram para prestar uma importante decisão - um monge estava de viajem para os Estados Unidos para abrir um mosteiro lá. Até agora, Takashi tinha se tornado um mestre zen por direito próprio, e alguns até sussurraram que ele tinha conseguido Buddhahood. Muitas outras surpresas para Takashi, Hiroshi o nomeou como um importante e auspicioso sucessor citando o seu altruísmo, devoção e temperamento. Toda a assembléia concordou, e Takashi se mudou para o Norte da Califórnia, e abriu o Centro de Estudos Budistas.

O Centro de Estudos Budistas teve seus altos e baixos, e é atualmente bastante conhecido no cenário Street Fighter - muitos lutadores vão até Mestre Takashi para este dar instrução ou cura.

Aparência: Normalmente, Takashi veste as roupas tradicionais de um monge Zen Budista. Embora Takashi tenha por volta de cinquenta anos, ele parece muito mais velho, devido a seus anos de trabalho árduo. Ele é careca, de pele áspera e enrugada de muito tempo no sol. Um ligeiro sorriso é apresentado nos lábios de Takashi, como se risse de uma piada particular.

Interpretando Mestre Takashi: De Sato, você aprendeu a não levar nada muito a sério, porque tudo é uma piada cósmica. Ria de seu sofrimento e você já não sofre. De Mestre Hiroshi, você aprendeu dedicação, disciplina e o valor do trabalho árduo. Não trabalhar é torturante para você, nenhuma outra situação é tão mesquinha. Você não gosta de lutar, pois é um desperdício de esforço e energia. A verdadeira luta para você se realiza dentro de você. No que diz respeito à Street Fighters, no entanto, você ensina a procurarem iluminação do seu próprio jeito.

Lema: *Formigas avançam para recolherem migalhas, negligenciando o pé que se prepara para esmagá-las. Não fique negligente ao recolher suas migalhas. Preste atenção!*

Nome: Mestre Takashi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Aikidô
Escola: Centro de Estudos Budistas
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Mestre Budista Zen
Assinatura: Arqueia-se

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

Sensei	●●●●○
Aliados	●●○○○
Fama	●●○○○
Contatos	●●○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

Dim Mak, Air Throw
Slide Kick, Zen no Mind
Spinning Foot Sweep, Mind Reading
Deflecting Punch, Regeneration
Back Roll Throw, Kippup
San He, Chi Kun Healing
Improved Pin, Jump
Breakfall, Throw
Telephaty
Pin

Combos: Deflecting Punch para Back Roll Throw para Improved Pin (Dizzy); Roundhouse para Spinning Foot Sweep ; San He para Jab para Fierce

Renome

Glória

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

Honra

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Divisão: Nenhuma
Posto: -

Situação Atual

Vitórias: - Derrotas: -
Empates: - KO's: -

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

Capítulo 6: Locais de Conflito

Conheça o outro, conheça a si mesmo,
E a vitória não será colocada em risco;
Conheça o terreno, conheça as condições naturais,
E a vitória poderá ser total..
- Sun Tzu, *A Arte da Guerra*

Todo dia está repleto de conflitos em potencial, e todo lugar é um cenário possível para um combate. O ringue não é o único lugar em que os competidores se encontrarão; seja um embate de punhos ou de vontades, qualquer lugar pode ser uma arena. Street Fighters em particular percebem que suas vidas são cheias de tensão e discórdia - seja em um estádio ou cercados por capangas em um beco, a violência parece seguilos onde quer que eles vão.

Os seguintes cenários representam uma variedade de locais para conflito. Alguns são verdadeiras arenas onde os competidores irão lutar pela vitória; outros são lugares onde os Street Fighters podem escolher visitar "fora do ringue" para descanso e repouso, somente para perceber que o conflito os segue por toda parte.

NO RINGUE...
O ABISMO

Poucas pessoas sabem que abaixo das ruas de Manhattan, onde milhares de pessoas passam por cima todos os dias, está uma das arenas mais perigosas dos Estados Unidos. Esta arena, conhecida apenas como The Pit (O Abismo), é a notória arena secreta de Shade, um assassino de reputação crescente. Shade usa sua arena para aprimorar suas habilidades, desafiar adversários e se livrar de seus incômodos. Desconhecido para muitos, Shade é Bruce Garibaldi, uma figura importante no mundo do crime na Costa Leste. Enquanto muitos sabem da existência do Abismo, a sua localização específica e sua verdadeira natureza não são totalmente compreendidas pela maioria dos Street Fighters ou os seus associados.

Quando a habilidade de um Street Fighter em particular chega a ser percebida por Shade, ele o seqüestra. Seus capangas – recrutados do sindicato do crime de Garibaldi para seu uso como Shade – localizam a vítima, drogam-na e atiram-na na parte de trás de um carro esperando por ela. A vítima desperta descobrindo-se prisioneira na masmorra privada de Shade.

O Abismo é uma grande e plana câmara de concreto três andares abaixo do solo, escondida embaixo de um prédio de apartamentos não muito distante da cobertura privada do próprio Garibaldi. Portas de aço se abrem para a arena em ambas as extremidades. Atrás de uma porta há um elevador que leva ao andar térreo do prédio. Uma chave especial é necessária para operar o elevador.

Atrás da outra porta há um bloco de celas, onde os "convidados" de Shade são mantidos. Os quartos, preenchidos com mobília confortável e decoração elegante, parecem mais suítes de hotel do que celas de prisão. A despeito do ambiente de luxo, contudo, as portas estão trancadas, estabelecendo firmemente o verdadeiro propósito do quarto. As celas são monitoradas por uma câmera de circuito fechado de televisão; Shade ou seus subordinados se comunicam com o prisioneiro por um sistema de intercomunicação bidirecional. Todas as necessidades e desejos de um prisioneiro são sanados com suprimentos de comida gourmet, personal trainers, médicos e massagistas de Garibaldi. Ele quer seus oponentes estejam em sua melhor forma – sem ferimentos, fora de forma ou fraco de fome. Quando chega o momento, o cativo é levado sob pesada guarda à câmara principal.

Junto ao teto da arena, estão paredes de vidro, por trás das quais as celebridades assistem às competições; o comparecimento é por convite, e somente aqueles com experiência e mau-gosto horrendo são convidados. Se uma palavra sair sobre quem estava na platéia, a carreira de um número de importantes empresários, artistas e políticos poderia ser arruinada; esta ameaça serve para manter os espectadores quietos sobre a localização da arena e os eventos que ocorrem lá: eles não podem revelar o segredo para que não destruam suas próprias vidas. Normalmente, nenhum dos convidados sabe a verdadeira identidade de Shade. Os convidados recebem um convite apenas um ou dois dias antes da luta, normalmente por telefone. Enquanto saboreiam champanhe e mordiscam caviar, os poucos privilegiados assistem o esporte sangrento.

Shade prefere seqüestrar e lutar contra outros Duelistas, a fim de comparar suas proezas contra as deles. Ele tem sido conhecido por raptar lutadores de outras Divisões também – tipicamente lutadores que tenham entrado em conflito com o sindicato do crime de Garibaldi. Se um lutador põe fim a uma transação de drogas ou rompe uma das operações de seu agente de apostas, ele pode esperar a visita dos capangas de Shade e uma viagem ao Abismo. Alguns Duelistas ambicionam o "convite" de Shade – tendo ouvido sobre sua reputação, eles aguardam ansiosamente a chance de testar suas habilidades contra o misterioso mascarado. Rumores dizem que aqueles que lutam muito bem são convidados a integrar a Shadaloo. Não há base real para esta especulação, embora Shade tenha começado a usar sua arena como um meio de testar recrutas em potencial para o seu sindicato do crime – ou de Garibaldi.

Fair Play não é uma das preocupações de Shade. Se um oponente combate desarmado, ele ainda usa sua lança – um ato claramente desonrado. Às vezes, quando Shade está inseguro do resultado da luta, ele espalha na comida de seu oponente o Crisântemo Negro. Se fica óbvio que o prisioneiro não comeu, então a droga é injetada nele à força. É menos provável que Shade drogue oponentes os quais ele raptou unicamente como um teste pessoal de habilidade.

O objetivo da arena de Shade não é acumular vitórias ou derrotas, e melhorar o Posto deveria ser a última coisa na mente de um cativo. O Abismo é sobre a vida e a morte, e alguns lutadores nunca retornaram de lá. Shade às vezes deixa um oponente caído à mercê da morte devido aos seus ferimentos não-tratados. Ocasionalmente, ele é até mesmo conhecido por golpear oponentes inconscientes com sua lança, assassinando uma pessoa indefesa. Se, num capricho, Shade decide deixar um oponente vivo, ele liberta o Street Fighter capturado após a luta. O prisioneiro é despejado em um local remoto, distante da arena. Se um lutador é raptado para "ensinar-lhe uma lição" e, em seguida, vence o primeiro duelo, ele é levado de volta à cela. Às vezes, ele é libertado, mas geralmente é mantido para uma revanche; para a próxima luta, o oponente é drogado com o Crisântemo Negro para garantir sua derrota.

Para aqueles que são seqüestrados como potenciais recrutas para a organização de Garibaldi e lutam bem, é oferecida uma posição após a competição: Street Fighters que recusem participar da organização de Garibaldi são simplesmente executados em um lugar isolado. Se a luta era só uma partida simples entre os lutadores, o cativo é, algumas vezes, libertado ileso, mesmo se Shade perder. Ele é drogado mais uma vez e levado para um beco ou terreno vazio longe do Abismo. Outras vezes, dependendo do capricho de Shade, o cativo simplesmente nunca mais é visto ou se ouve falar dele.

O Crisântemo Negro

Shade trouxe do Japão o segredo para sintetizar este potente narcótico, onde é usado por alguns clãs Ninjas. Os assassinos da Índia também eram conhecidos por usá-lo, assim como a Máfia Vietnamita.

Shade usa uma versão enfraquecida desta droga no Abismo: vítimas que são injetadas com esta exótica substância rolam seu Vigor (dificuldade 8). Falha indica que a Destreza do lutador é reduzida em um ponto durante uma hora; uma falha crítica dobra a duração. A versão mais potente desta droga, impraticável para uso no Abismo, deixa a vítima praticamente em coma por um dia.

Idéias de Histórias

Narradores podem usar o Abismo numa variedade de maneiras. Antes de realmente usar a arena, contudo, Narradores devem usar rumores sobre o Abismo para intimidar o time – deixe os personagens ouvirem histórias sussurradas amedrontadoramente a respeito de combates horrendos que lá ocorrem.

- Um personagem – particularmente um Duelista – é raptado por Shade para uma simples competição, para comparar estilos e habilidades.
- Uma organização do governo ou um dos Guerreiros Mundiais descobre sobre o Abismo e pede que os personagens o desativem.
- Um Street Fighter (ou um personagem jogador ou um NPC) está chegando muito próximo das operações de Garibaldi. Ele é seqüestrado e levado à arena para "aprender uma lição". O personagem deve tentar uma fuga ou testar sua chance na arena com Shade, enquanto o resto do time tenta localizar o Abismo e resgatar seu colega. Se o cativo é um NPC, então, obviamente, a ênfase será na missão de resgate. Caso contrário, a atenção deve ser dividida entre o cativo e os salvadores.

O Mundo da Batalha de Sonny Bennett

Esta arena foi fundada na metade da década de 1980 por Sonny Bennett. Ela não possui um local permanente, viajando em vez disso de cidade em cidade como um circo; um comboio de caminhões e ônibus é necessário para transportar o equipamento e pessoal. O Mundo da Batalha é mantido em qualquer que seja o estádio proeminente da cidade anfitriã, como o Madison Square Garden em Nova Iorque. Por duas ou três noites, Street Fighters lutam uns contra os outros para o deleite das multidões. Toda a operação, então, é desmontada e move-se para a próxima cidade da turnê.

A arena em si parece ser a mesma, não importa onde esteja instalada: é um ringue quadrado simples, com cordas em volta do perímetro. Competidores se encaram em partidas, gritando, em um palco lateral, enquanto suas atuações são transmitidas em telões acima. Os bastidores são um turbilhão de atividades, com técnicos correndo de um lugar para outro, administradores fechando negócios e fãs pressionando por autógrafos.

Sonny Bennett começou como um pequeno promotor de um torneio de artes marciais local na Filadélfia. Realizado anualmente, o torneio era uma vitrine para as escolas de artes marciais locais. Os competidores eram pouco mais que crianças e entusiastas de meio expediente. Guerreiros profissionais evitavam a arena de Bennett, nenhum empresário retornava suas ligações e a presença de espectadores era baixa. Bennett

estava num degrau abaixo da escada do sucesso, mas da noite para o dia ele se tornou um importante promotor, com uma grande banca. O segredo por trás da súbita prosperidade de Bennett foi a Shadaloo, que comprou a lealdade de Bennett e o instruiu a construir uma arena que pudesse fornecer cobertura para suas operações. Com o dinheiro da Shadaloo, ele desenvolveu a idéia de um crescimento rápido de artes marciais em viagem, similar a diversas operações de Luta-Livre profissional já em turnê pelo país. Agora, empresários estão disputando uns com os outros para agendar seus lutadores na arena de Bennett.

Bennett tem sua própria Equipe de lutadores: alguns são ativos, outros já tiveram o seu momento. Ressentimentos e rixas são tramados para fornecer uma razão para que os Street Fighters se confrontem, e para entreter os espectadores. No meio da luta, vinhetas são encenadas onde os lutadores se postam, discutem e trocam insultos. A maioria das brigas de uma noite é entre estes lutadores, mas é um aquecimento para o evento principal. Alguns dias, estas lutas são fixas, com o vencedor determinado previamente. Claro, Sonny e seus lutadores negam esta acusação com veemência.

O evento principal é normalmente reservado para Street Fighters independentes ou equipes. Os times são convidados para competir em lutas de duplas ou amplas lutas "livres para todos" contra times ou lutas individuais da própria Equipe de Street Fighters de Sonny. Lutadores independentes são agendados com semanas de antecedência e recebem o maior faturamento do pavilhão.

Mais e mais Street Fighters procuram Sonny e seu Mundo da Batalha, conforme a arena torna-se cada vez mais popular. Isto está fadado a crescer quando Sonny negociar um acordo para transmitir suas lutas na TV. Sonny também procura recém-chegados ao Street Fighting para dar-lhes um grande momento de invasão: diversos lutadores tiveram sua primeira chance nesta arena. Sonny está sempre à procura por novos talentos para adicionar à sua Equipe, no caso de um novo candidato quente ou um apagado (mas ainda popular) lutador. A eles é oferecido um exclusivo contrato de muitos anos com a Sonny Bennett Produções e é dado um camarim. Street Fighters sempre podem ser encontrados rodopiando sobre a arena, sejam eles visitantes para uma simples luta ou contratados por vários anos.

Sonny é cortês e amigável para convidados especiais, bajulando-os com presentes e cobrindo suas despesas de hotel e alimentação. Mas para aqueles que ele chefia, ele é duro e exigente. O que permanece um segredo muito bem guardado, pouco conhecido fora do Mundo da Batalha, é que Sonny explora seus combatentes regulares. Ele concede empréstimos para seus lutadores em taxas de agiota, então exige o pagamento em serviços: "Se você apenas levar este pacote para o bar das docas, eu esquecerei aquele último empréstimo..."

Mesmo se um lutador não estiver em dívida com ele, Sonny tem meios de conseguir o que quer. Ele apela para o sentimento de gratidão e culpa ("Pense em tudo o que eu fiz por você"), intimidando-os e oprimindo-os e, em alguns casos, ameaçando seus entes queridos. Um lutador insubordinado pode vir a estar continuamente em competições contra oponentes muito fáceis e perdedores e outras lutas que não contribuem para sua reputação. Um competidor rebelde pode vir a ser morto.

Assim, os lutadores empregados por Sonny tornam-se inconscientemente peões nos esquemas da Shadaloo. Viajando por todo o país, atraindo milhares de espectadores e dezenas de Street Fighters, o Mundo da Batalha serve como disfarce perfeito para as atividades criminosas da Shadaloo, já que pacotes e encomendas são entregues por todo o país. Os lutadores providenciam músculos e proteção quando é necessário. Apesar dos perigos, algumas informações sobre a operação de Bennett escaparam, e alguns Guerreiros Mundiais começaram a suspeitar do que realmente é o Mundo da Batalha.

Idéias de Histórias

Em adição a um aparecimento único, o Mundo da Batalha poderia facilmente tornar-se um acessório em progressão na crônica do Narrador. Histórias possíveis incluem:

- Os personagens são Street Fighters iniciantes e, inconscientemente, se inscrevem no Mundo da Batalha. O que começa como uma oportunidade de carreira espetacular se deteriora lentamente em uma imersão no mundo do crime e uma situação de vida ou morte.
- Os Street Fighters são chamados por Cammy ou Guile para infiltrarem-se nas operações de Bennett e participar de sua Equipe, procurando a oportunidade certa para revelar seus planos ou neutralizá-los.
- Uma amiga dos personagens, agora empregado de Sonny, vem pedir-lhes ajuda. Sonny vem aborrecendo-a e ameaçando-a, e agora ela teme por sua vida e pede aos personagens para protegê-la dos capangas de Sonny, os quais estão convenientemente em seu caminho.

FORA DO RINGUE... O PRIMEIRO ASSALTO

Esse bar na cidade de Nova Iorque é um dos locais de passatempo favoritos dos Street Fighters. Localizado no centro de Manhattan, fica no porão de um prédio de apartamentos, logo abaixo de uma loja de eletrônicos. Um sinal estampado com o nome do bar está pendurado em cima das escadas que levam para baixo do nível da rua até a entrada. Alguns dos melhores artistas marciais do mundo podem ser encontrados aqui, a qualquer momento, incluindo muitos dos Guerreiros Mundiais. O Primeiro Assalto (The First Round) é um lugar onde Street Fighters podem se reunir em uma "irmandade" e trocar histórias. Rancores são deixados à porta.

Embora pareça um "buraco-na-parede" visto da rua, o Primeiro Assalto é na verdade muito grande. Em adição ao longo e espelhado bar junto a uma das paredes, mesas estão espalhadas pela sala. Claro, Street Fighters gostam de se exibir e preencher o lugar, mas brigas de qualquer tipo são proibidas. Para proporcionar uma saída para os Street Fighters mais vaidosos, o bar patrocina vários testes de força e habilidade: na parte de trás do estabelecimento, separados por um muro baixo, estão um saco pesado e um saco de velocidade, ambos equipados com contadores que medem o desempenho de um atleta, bem como levantamento de peso. Apostas sobre quem pode socar mais duramente ou levantar mais peso são comuns.

A principal política do Primeiro Assalto é uma estrita proibição contra a luta - uma proibição em vigor desde a abertura do bar. Um grande cartaz sobre o bar informa os recém-chegados desta regra, e poucos se atrevem a quebrá-la; espera-se até mesmo dos inimigos tradicionais a aderência a esta diretriz. Fregueses prestativos de longa data põe uma "palavra de sabedoria" na orelha do ocasional cliente brigão, enquanto seguranças, geralmente Street Fighters sem sucesso, impõem a regra da "não-luta" da qual, é claro, eles estão isentos como requerido.

Se um cliente for forte demais para os seguranças deterem, há notícia de que os fregueses assíduos dão uma "mãozinha".

Se um cliente insiste em provocar uma luta, ele é rapidamente conduzido à porta de saída. Tais incidentes, no entanto, nunca se tornaram uma "briga de bar que esvazia o salão", e o visitante ofensor não pode contar com a ajuda de nenhum dos outros clientes. O Primeiro Assalto é um paraíso onde rixas são postas de lado e lutadores podem apenas relaxar. Ninguém quer ver essa frágil paz perturbada.

O Primeiro Assalto é de propriedade de Antoine Stewart, um estilista de Kung Fu e Street Fighter aposentado que lutara sob o nome de Punho do Tigre (Tiger Fist) até que uma lesão - uma perna quebrada que foi mal curada – o forçou a se aposentar. Stewart levou o dinheiro que tinha guardado em suas vitórias e comprou o bar. Ele o divulgou em torno do circuito, e logo atraiu outros Street Fighters para seu novo estabelecimento. Stewart continua gerenciando, e pode ser encontrado aqui em quase todas as noites.

Apesar de estar fora do circuito há anos, Stewart ainda parece magro e forte. Muitas vezes trabalhando no bar, recém-chegados o confundem com um funcionário - mas não por muito tempo. Ele habitualmente saúda os recém-chegados ao bar por seu primeiro nome, se eles já tiverem sido vistos no circuito de lutas de rua. Simpático e sempre pronto a dar conselhos sobre luta, ele se mantém a par dos acontecimentos atuais, e pode direcionar uma pessoa para um novo tutor ou sensei.

O Primeiro Assalto é um bom lugar para os recém-chegados conhecerem lutadores mais experientes (e outros que trabalham no circuito, como empresários) ou para procurar um conselho ou informação sobre uma arena particular. Contatos podem ser feitos, ou emprego encontrado. Uma visita de Guerreiro Mundial não é incomum. Em qualquer noite, um visitante pode encontrar Ken sentado no bar a beber um chá verde ou Guile bebendo cerveja americana. Os empresários também vêm aqui em busca de novos talentos, e os promotores se certificam de que as informações sobre os seus próximos torneios sejam anunciadas aqui.

Qualquer um interessado na classificação de um Street Fighter pode consultar Larry Williams, um ex-apostador profissional empregado agora por Stewart para manter um registro das vitórias e derrotas. Com seus muitos contatos de jogo em Las Vegas, Nova York, Monte Carlo, Londres e as Bahamas, Larry é capaz de manter o controle de praticamente todos os Street Fighters do mundo. Larry precisa seguir cada lutador para determinar as probabilidades, e é também um mestre em avaliar os adversários, o que ele não souber, ele pode descobrir com alguns poucos telefonemas rápidos.

O Primeiro Assalto também é famoso por sua culinária, e tem um menu incomum e extenso. Os artistas marciais têm alguns gostos bastante estranhos, e este lugar atende a todos eles. Stewart emprega três cozinheiros que abrangem uma gama de cozinhas - de vietnamita e tailandesa a indiana e russa. Fei Long pode obter um prato de caracóis com molho de feijão preto, enquanto Edmond Honda pode apreciar alguns sushis saborosos. O bar serve todos os tipos de bebidas - desde as sodas típicas, cerveja, às mais exóticas misturas como o leite de tigre e chá de capim limão. A especialidade da casa é o "Soco Poderoso", uma bebida especial de receita do próprio Stewart. Cheio de vitaminas, proteínas e sucos de frutas naturais, dizem que esta bebida serve para restaurar a energia e a força.

O Primeiro Assalto também tem sua parcela de problemas, no entanto, era inevitável que a fama de Stewart atraísse a atenção errada. Quando ele abriu o bar, Stewart teve alguns problemas com capangas da família da máfia que "apareceram para uma visita". Em resumo, eles queriam que ele comprasse as bebidas alcoólicas deles, para lhes permitir usar o bar para ocasiões especiais, e pagar-lhes por proteção também. Naturalmente, Stewart se recusou, e os bandidos foram embora, prometendo trazer-lhe problemas.

Stewart precisava de ajuda para impedir seu novo bar de ser destruído, então ele pediu ajuda a seus ex-colegas. Quando os capangas da família voltaram para destruir o lugar, eles encontraram uma surpresa desagradável esperando por eles: uma meia-dúzia de Street Fighters loucos por briga. Todos os cinco bandidos foram enviados ao hospital para uma visita um pouco demorada.

Este imbróglio iniciou uma guerra de seis meses entre O Primeiro Assalto e a Máfia. Cada vez que a Máfia enviou capangas para intimidar Stewart, ou para vandalizar o bar, Street Fighters vieram em seu socorro e enviaram os bandidos empacotados. Eventualmente, devido a muitos dos membros da família terem sido colocados "fora de ação", a máfia declarou trégua, e Stewart foi deixado em paz. Até hoje, porém, o sindicato mantém um rancor, ganhando tempo até que ele possa se vingar. A principal razão para que eles não tenham simplesmente bombardeado o lugar é que a família está esperando Stewart falir e dar-lhe uma chance de obter uma propriedade muito desejável.

Ultimamente, O Primeiro Assalto também tem atraído a atenção da Shadaloo. Lutadores das conhecidas Equipes da Shadaloo começaram a visitar o Primeiro Assalto, como se fossem quaisquer outros Street Fighters, mas Stewart e os freqüentadores regulares não gostaram. No entanto, como o bar é destinado a ser um lugar para Street Fighters colocarem de lado suas diferenças e descontrair, nada pode ser feito para impedir a Shadaloo.

Poucos sabem que os combatentes da Shadaloo fazem muito mais do que apenas socializar; eles vêm aqui para fazer negócios como agentes da Shadaloo: coleta de informação, captação de novas instruções e fechamento de negócios. A regra que proíbe a luta involuntariamente fornece à Shadaloo uma proteção. Enquanto os agentes não começarem nenhuma confusão, não precisam se preocupar. Até agora, nem Stewart, nem qualquer um dos clientes habituais do bar conseguiu descobrir as verdadeiras atividades da Shadaloo no Primeiro Assalto. O que vai acontecer quando eles finalmente descobrirem ninguém sabe.

Idéias de Histórias

Além da camaradagem e de coleta de informações que acontece no Primeiro Assalto, Street Fighters também podem encontrar aventura e conflito aqui. Narradores podem considerar as seguintes possibilidades.

- Os lutadores aprendem sobre as atividades da Shadaloo no Primeiro Assalto ao ouvir um crime sendo planejado, ou ficam sabendo depois do fato de que um crime havia sido planejado no bar. Os personagens tentam impedir a visitação dos Shadaloo ao bar ou mesmo parar o crime.
- A família da Máfia retorna com Street Fighters próprios (talvez treinados pela Shadaloo) para forçar Stewart a pagar o dinheiro de proteção ou apenas para se vingar. Stewart aborda os personagens para ajudar a defender o bar ou para se livrar do Sindicato completamente.

CENTRO DE ESTUDO BUDISTA DO NORTE DA CALIFÓRNIA

Na Chinatown de San Francisco está um prédio pequeno, despretensioso. Conhecido pelo público geral como Centro de Estudo Budista do Norte da Califórnia, é famoso entre Street Fighters por ter se tornado um lugar de reflexão e recuperação. Quando a pressão do Street Fighting torna-se demais, quando um lutador perde seu caminho ou precisa retirar-se do mundo, este é o lugar para vir. Mestre Takashi, o monge Zen que administra o Centro Budista, é conhecido como um homem honrado e um místico sábio.

O Centro foi fundado no início da década de 1970, no auge da "Era de Aquário" – quando paz, amor e filosofia oriental eram populares. Os jovens americanos vinham ao Centro para aprender sobre o Budismo Zen, para "sair do mundo e entrar em sintonia" e ficar mais íntimos de si mesmos. A qualquer hora havia uma dezena de estudantes recitando koans budistas em busca de iluminação. A sabedoria transcendental viria a quebrar o pensamento lógico e entrar em contato com o subconsciente, buscando respostas em seu interior. Em 1976, contudo, o Centro encarou tempos difíceis. As pessoas pararam de vir, e o prédio ficou quase vazio. A América mudou para uma nova moda.

Durante este tempo, com poucos alunos para ensinar, Mestre Takashi sustentou-se com ajuda dos moradores locais. Dedicou-se ao serviço comunitário, realizando trabalhos ocasionais em troca de comida ou outros serviços. Ele interviria em nome de um residente, auxiliando os doentes, adivinhando o futuro ou orando a Buda por assistência. Eventualmente, isso lhe trouxe problemas com uma Tong (uma gangue chinesa) local.

Na década de 1980, os sindicatos do crime chineses de Hong Kong se mudaram para muitas grandes cidades americanas. Os Crimson Tigers eram o tal sindicato que havia se mudado para o bairro de Mestre Takashi. Eles exigiram dinheiro de proteção, venderam drogas e introduziram a prostituição na área. Chinatown se tornou um lugar mais perigoso para viver e o índice de criminalidade aumentou.

Os comerciantes e moradores locais imploraram pela ajuda de Mestre Takashi. Ele interveio quando a Tong tentou assaltar um comerciante e ele expulsou os traficantes de drogas das esquinas próximas. Os Crimson Tigers estavam felizes em deixar o monge sozinho para queimar incenso e meditar, mas quando Mestre Takashi começou a se intrometer em seus negócios, a Tong reagiu.

Eles vieram para intimidar Mestre Takashi e ele os mandou para uma longa estadia no hospital.

Ao redor do bairro, histórias se espalharam sobre as proezas de artes marciais do monge, de como ele derrotou sozinho dez bandidos e desviou seus golpes como uma árvore se curva perante o vento. Eventualmente, embora Mestre Takashi tenha sido incapaz de se livrar completamente da Tong, os Crimson Tigers desistiram das quadras ao redor do Centro Budista e se concentraram em outras áreas. O impasse continua até hoje.

Em 1988, um famoso Street Fighter com posto quase de Guerreiro Mundial veio até Mestre Takashi procurando por ajuda. Antes de vir até Takashi, Ian Dixon tinha estrelado recentemente um filme de artes marciais de sucesso que lhe rendeu muito dinheiro e fama. Pessoas cercaram-lhe com ofertas de outros papéis, e propostas de negócios choveram de uma linha de mercado de vitaminas, suplementos de artes marciais e uma rede de escolas. Ele praticou pouco e gastou mais tempo vivendo uma boa vida; tornando-se cheio de si, o seu Kung Fu enfraqueceu-se. Tolamente, como parte de um golpe publicitário, ele concordou com uma luta muito anunciada em Las Vegas contra um adversário mais fraco. Dixon perdeu feio. Posteriormente, as ofertas sumiram, seu empresário o deixou e ele se viu sozinho. Buscando por si mesmo, tentando recuperar o seu centro, seu foco, Dixon veio até o Centro Budista.

A princípio, Mestre Takashi se recusou a ensinar Dixon. Takashi sentiu que Dixon não estava falando sério sobre "ajudar a si mesmo" e estava mais interessado em piedade. Mas Dixon persistiu, e Takashi viu algo enterrado dentro do "antigo" Dixon – o coração, a dedicação e a honra que ele possuía antes de perder seu rumo. Ele aceitou Dixon e, através de meditação e dedicação ao serviço, Dixon se tornou uma nova pessoa. A notícia do retorno triunfante de Dixon ao Street Fighting e o papel de Mestre Takashi no assunto espalharam-se rapidamente. Outros guerreiros começaram a vir ao Centro de Estudo Budista. Aparentemente, de um dia para o outro, o Centro foi transformado de um prédio vazio a um destino popular para guerreiros e estudantes.

Do lado de fora, o edifício parece com um simples prédio de tijolos de três andares, com apenas um pouco de esplendor arquitetônico tal qual um telhado arrebitado e telas de malha vermelha nas janelas para distingui-lo. Não há sequer uma sinalização anunciando sua localização– pretensos visitantes devem perguntar ao redor pelo endereço. No interior, o edifício é aberto e arejado. Muitas das paredes internas são telas de deslizamento japonesas, e um tatame cobre o chão de madeira. Em vez de camas, os visitantes dormem em futons (futon é um tipo de colchão usado na cama tradicional japonesa). No pátio central do edifício existe um jardim Zen, onde os visitantes podem meditar; pedras ásperas e cobertas de musgo estão em meio a um mar de pedras brancas. O edifício pode acomodar até três dúzias de pessoas. Os visitantes estão autorizados a ficar no Centro de Estudo Budista por quanto eles quiserem. O único pagamento exigido é a realização de tarefas simples ao redor do prédio, quando necessário – e sempre existe algo para fazer.

Este é o lugar onde os Street Fighters podem se isolar das pressões de suas carreiras, para curar tanto a mente quanto o corpo. Massagem shiatsu e banhos comunitários removem a tensão. Cura oriental antiga está disponível para a reabilitação do corpo, enquanto a meditação ajuda a dominar os demônios interiores ou escapar das preocupações do mundo. Com um fluxo de entrada de doações de Street Fighters gratos, o edifício foi reformado e uma equipe de nutricionistas, massagistas e fisioterapeutas foi contratada. A sabedoria de Takashi é procurada avidamente, e ele recentemente está admitindo estudantes para ensinar-lhes Aikido. Ele também permite que outros Street Fighters – aqueles com motivos puros e conduta apropriada – usem suas instalações para treinar seus próprios alunos. Assim, os lutadores que não têm recursos para abrir sua própria escola de artes marciais podem passar os seus conhecimentos para a nova geração.

Idéias de Histórias

O Centro Budista pode facilmente ter um papel central numa crônica, como um refúgio para personagens cansados ou feridos ou um lugar para buscar sabedoria e instrução de um sábio. Outras idéias incluem:

- As Tongs, temendo que Takashi lidere os Street Fighters e expulse-as de Chinatown em conjunto, formaram uma aliança e começaram a recrutar seus próprios Street Fighters. Estes lutadores começaram a atormentar os residentes ou visitantes do Centro.
- Quando o Centro Budista estiver pouco visitado, os Crimson Tigers planejam atacar seu velho inimigo e colocar o Centro de Estudos Budista fora dos negócios. Os personagens pegam o gancho deste plot, ou Takashi poderia pedir-lhes ajuda, ou eles estariam no local quando o ataque ocorresse.
- Os Street Fighters chegam ao Centro apenas para encontrá-lo abandonado, e perceber que Mestre Takashi está desaparecido. O rastro leva a Mriganka...

CENTRO DE ESTUDO

Mestres Zen usam pequenas histórias para confundir seus alunos. Estas são chamadas de koans. Elas são especificamente vazias em sua apresentação, mas quando os estudantes vierem a entender o "nada", eles também chegarão a compreender os koans.

- Miyamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis

A escola Budista Zen desconfia do uso de bolsas estudos – o estudo das escrituras (sutras) budistas – e da lógica para alcançar a introspecção. Tais métodos podem apenas distorcer a natureza de Buda e prolongar a ligação ao mundo das formas. Na Escola Rinzai de Budismo Zen, à qual Mestre Takashi pertence, a iluminação vem depois de esvaziar completamente a mente, para que a realidade possa ser experimentada diretamente. Para alcançar esta transformação, os estudantes lutam contra charadas enigmáticas, ou koans, para as quais não há resposta correta. As tentativas de resolver o insolúvel decompõem as paredes do ego, destruindo a estrutura conceitual que liga o mundo espiritual, conforme o estudante se esforça para encontrar a resposta. Aos alunos são feitas perguntas como:

- Podem os cães ter a índole de Buda?
- O que é realidade?
- O Universo existe ou não?
- Como?
- Qual é o som do aplauso de um homem que possui apenas um braço?

Apêndice 1: Alto Risco

Uma história introdutória para Street Fighter

Introdução

"Alto Risco" é uma história voltada para Narradores e jogadores iniciantes. Tudo o que você precisa para jogar a história está aqui, apenas leia toda a história e reuna os seus jogadores para narrá-la.

Linha Geral da Trama

Sr. Lee, eu vim falar com o senhor sobre um torneio de artes marciais.

— Operação Dragão

O objetivo desta história é servir de introdução às histórias de **Street Fighter**. Ao contrário da maioria das histórias que você fará, ela é muito estruturada, com pouco espaço para ações que não sejam previstas. Quando você estiver familiarizado com **Street Fighter**, sinta-se à vontade para adicionar mais flexibilidade às suas histórias.

O evento principal desta história é o torneio, a primeira grande luta do time dos personagens. Os outros eventos da história correm paralelos ao torneio e têm como objetivo fazer o primeiro contato dos personagens com as operações criminosas da Shadaloo. Nenhum dos eventos de combate ao crime deverá desviar os jogadores do evento principal. Se o Narrador preferir, poderá reestruturar a história para enfatizar os elementos de combate ao crime e colocar o torneio como história secundária.

O texto a seguir mostra as linhas gerais da trama e dá uma visão rápida dos principais personagens do Narrador envolvidos na história (Balrog e seu empresário, Mr. Ray). Detalhes cena por cena da aventura seguem estas linhas gerais.

Cena Um: um torneio está sendo realizado em Las Vegas, no estádio de Balrog. Muitos jovens Street Fighters estarão lá, pois Balrog mandou convites desta oportunidade de obter glória para todas as classes e divisões. Contudo, Balrog lutará apenas contra um dos Guerreiros Mundiais — se algum deles aceitar o desafio. Boatos dizem que ele está realizando este torneio para atrair um(a) deles e irritá-lo(a). Ninguém sabe a razão, mas todos suspeitam da mão de M. Bison nisso. De qualquer modo, esta será uma boa oportunidade para que os lutadores novatos possam ver os campeões em ação e pegar algumas dicas.

Mas eles não estão lá apenas para assistir, eles também lutarão. Outros novatos em ascensão estão prontos para testar suas habilidades aqui. Será que os novos lutadores estão a altura do desafio? Eles descobrirão em breve.

O time chega em Las Vegas um dia à frente do prazo. Os personagens têm a chance de visitar a cidade e se divertir antes da luta. Não se preocupe, estão previstas horas livres para treinamento durante o dia da luta. Além disso, o time vem treinando a semana toda.

Enquanto visitam a cidade, eles têm a chance de encontrar com alguns dos outros lutadores que vieram para o torneio — incluindo Guile, que aceitou o desafio de Balrog.

Cena Dois: enquanto o time relaxa em um cassino local, eles vêem um bando de capangas perseguindo um cara baixo e franzino. O homenzinho parece assustado, como se estivesse correndo para salvar a vida. Na verdade ele é um contador contratado pelo empresário de Balrog, Mr. Ray. Mr. Ray tem ligações com a Shadaloo e o contador decidiu não fazer mais parte disso. Porém, os capangas de Mr. Ray descobriram as intenções dele (grampeando seu telefonema para as autoridades) e estão atrás dele para silenciá-lo.

Os personagens se envolvem no assunto? Se não o fizerem, Mr. Ray escapará e a Shadaloo ficará mais rica. Se eles quiserem se envolver, terão que impedir que os capangas seqüestrem o contador. Hora de lutar!

Se o time ajudar o Doninha — este é o apelido dele — ele dá explicações sobre as fraudes cometidas por Mr. Ray e para quem o dinheiro está realmente indo (Bison). O problema é que os capangas o surpreenderam no escritório de Mr. Ray antes que ele pudesse coletar qualquer prova destas acusações. Seu depoimento para as autoridades é inútil sem estas provas. Doninha pede ao time que o ajude a entrar no escritório e recuperar os papéis.

Cena Três: o time precisa entrar no hotel, se esgueirar pela segurança e chegar ao andar superior onde ficam os escritórios. De lá, precisam conseguir descer de volta. O problema é esse: o jovem protegido de Balrog, Samson Jr., tem um ginásio de treinamento no mesmo andar do escritório em questão. Um dos membros do time pode ter que lidar com ele. Se um deles o fizer e vencer, Samson Jr. deixará que eles saiam do prédio com os papéis.

Cena Quatro: é a noite seguinte e está na hora do torneio. Se o time conseguiu os papéis, Doninha já está depondo para a polícia. Mr. Ray é preso. Porém, Balrog não está nem um pouco feliz com isso e olha ameaçadoramente para o time.

O torneio começa e cada lutador é colocado contra um oponente — boa sorte! Depois que todos os membros do time tiverem terminado suas lutas, Balrog e Guile se enfrentarão.

Cena Cinco: esta é a conclusão. O time vence ou perde e recebe as recompensas ou contusões oriundas de suas ações na história. Informações são dadas sobre como as várias tramas introduzidas aqui podem ser extrapoladas para uso em uma crônica.

Atmosfera

Street Fighter é um jogo com muita atmosfera. De fato, a atmosfera — o clima e a sensação apresentados na história — são responsáveis pela lógica da história e da trama. As pessoas agem do jeito que agem devido ao que são: os bandidos sempre atacam os personagens com uma (aparente) vantagem numérica, capangas atiram primeiro e fazem perguntas depois, arquivilões contam seus planos antes de deixar os personagens para morrer em uma bem planejada (mas não sem falhas) armadilha mortal.

O clima de **Street Fighter** tem muito a ver com o gênero de histórias a serem contadas. As histórias podem ser contadas de maneira diferente dependendo do tipo de gênero que você usa: é uma história de espionagem internacional ou de combate ao crime local?

"Alto Risco" é uma história sobre bandidos e o crime organizado nos salões de jogo de Las Vegas. Ela é sobre o sujo submundo escondido sob o brilho e o glamour da cidade. Enquanto o cantor no salão entoa suas canções favoritas (ou mais odiadas), aqueles dois canalhas no canto estão planejando algum golpe. Mas o que você pode fazer — os dois canalhas são os donos do lugar! Na Las Vegas de **Street Fighter**, o dinheiro anda de mãos dadas com o crime.

Você se lembra de filmes de gangster como "Os Intocáveis" e "Dick Tracy"? Ou filmes de James Cagney e Edgard G. Robinson, onde os "G-Men" lutam contra a máfia? Ou melhor ainda, qualquer filme de Bruce Lee ou de kung fu onde o herói enfrenta os tong da China ou a Yakuza japonesa? Estes filmes são a inspiração para "Alto Risco". Alugue alguns deles e assista antes de narrar esta história, eles ajudarão você a criar o ambiente adequado para ela.

Las Vegas

Luzes, mágica, dinheiro! Estas são as palavras que representam Las Vegas para a maioria das pessoas. Esta cidade de luzes brilhantes nunca vai para a cama — não quando tem dinheiro para se ganhar nas mesas de jogo e nas máquinas de moedas dos cassinos. A área mais famosa de bares e cassinos de Las Vegas, "The Strip", chama os visitantes para a maior diversão de suas vidas. Deixe o tedioso mundo cotidiano de responsabilidades para trás e entre em uma fantasia tornada realidade — quem sabe, gastando alguns trocados você poderá ganhar milhares de dólares. Pelo menos, este é o mito que os cassinos querem perpetuar.

Contudo, o jogo não é a única atração em Las Vegas: estrelas vêm de todo o mundo para fazer seus espetáculos. Milhares de pessoas vêm para ver astros como Tom Jones, Robert Goulet, e até mesmo Barbara Streisand, dando sua primeira performance em 20 anos. Esta cidade abrigou Elvis Presley por um tempo e, aos olhos de milhões, ainda mantém uma parte da santidade dele.

Las Vegas também tem muitas atrações diferentes como o "Circus Circus", um circo de tenda interno com números de trapezistas e animais — em Vegas, o circo sempre está na cidade. Numerosas convenções são realizadas a cada fim de semana, da "Computer Eletronics Show" à convenção anual dos Escritores de Horror da América. Os hotéis estão sempre cheios, mas sempre há lugar para todos.

Porém, abaixo de todo este glamour, há um submundo sombrio. A Las Vegas que nós conhecemos, o castelo de cassinos, foi praticamente fundada por um gangster, Bugsy (ninguém o chamava assim pela frente). O crime organizado tem estado lá desde então. E um novo jogador entrou recentemente no jogo, um novo chefe que exige a sua parte do dinheiro — M. Bison, senhor da Shadaloo, a organização criminal mais perigosa do mundo. Bison emprega Balrog para pressionar os outros. Ao fazer isso, Bison fechou muitos negócios sujos com o empresário de Balrog, um homem chamado Mr. Ray. Agora Mr. Ray envia dinheiro para a Shadaloo, ajudando a financiar atividades criminosas por todo o mundo.

Transporte

Os personagens podem chegar em Vegas de ônibus ou táxi. Há ônibus 24 horas por dia, mas o intervalo de tempo entre um ônibus e outro varia ao longo do dia de acordo com o horário. O preço da passagem é $1,15 e passes de multi-uso podem ser comprados para economizar dinheiro. Táxis passam pelas ruas o tempo todo e não é difícil pegar um. Normalmente, todo hotel tem um ou dois deles à espera de clientes, alguns cassinos têm até pontos de táxi. A taxa básica é $1,20 para o primeiro 1/7 de milha, e 20 centavos para cada 1/7 de milha daí em diante. Uma gorjeta de 15 a 20 por cento é esperada, e se não for dada você poderá ouvir algumas metáforas interessantes por parte do motorista.

Chegando Lá

Esta história assume que os personagens têm um empresário para acertar a participação deles na luta. Se este não for o caso, um dos personagens deve lidar com os problemas logísticos de conseguir um quarto de hotel e dinheiro suficiente para as despesas de táxi, alimentação, etc. O Narrador fica livre para decidir isso, mas os guias turísticos de Las Vegas dão uma boa listagem de vários preços, além das diárias de vários tipos de hotéis.

Arena de Balrog

As lutas do torneio acontecerão na Arena de Balrog. Além da luta do torneio, a Cena Dois também envolve uma luta no local do torneio. Um mapa hexagonal do estádio de Balrog foi fornecido com este fascículo; simplesmente destaque-o e use sempre que a ação se passar na arena de Balrog.

A arena fica em uma rua lateral fora da "main Strip". Durante um torneio, a rua é fechada, exceto para o tráfego privilegiado (limusines). Um tapete púrpura é colocado na rua, em frente ao brilhante cassino que está patrocinando o torneio de Balrog.

Antes de uma luta de torneio (que sempre acontece à noite), as pessoas começam a se preparar: apresentadores, dançarinas e mágicos. As dançarinas ficam mais bonitas a cada luta. O sucesso de Balrog atrai as melhores para ele. Pouco antes de um torneio começar, a turma de Balrog chega em duas limusines, vindo de direções diferentes da rua. As limusines estacionam uma em frente à outra, fazendo um ângulo em relação ao carpete (a lona de luta). O empresário e os auxiliares de Balrog saem de um dos carros, e então Balrog sai do outro, seguido pelas suas dançarinas favoritas (convidadas a passear com ele na sua última luta). A multidão, que mal consegue se conter, explode em gritos e salvas. Apostas furiosas começam a ser feitas sob a supervisão do cassino.

Apostas pessoais, aquelas não sancionadas pelo cassino, não são bem vistas. Qualquer um que seja pego apostando dessa forma será jogado para fora (talvez depois de ter um ou dois membros quebrados como lição). Empregados do Cassino passam pela multidão coletando as apostas e determinando a percentagem de pagamento delas (2 para 1, etc.). Um quadro mostrando os percentuais de pagamento das apostas está afixado no salão do cassino.

Sempre que um lutador vence uma luta, o dinheiro voa, chovendo na rua conforme os apostadores exultantes lançam parte de seus ganhos sobre o lutador. Ele pode escolher ficar com o dinheiro ou deixá-lo. A maioria dos Empresários coleta o dinheiro, mas algumas vezes um lutador o recusa por certas razões. Se

o dinheiro não for coletado, o cassino o guarda, mantendo-o como crédito para o lutador mesmo que ele não o queira (os proprietários querem que os vencedores retornem, e ficarão felizes em pagar os custos com os próprios ganhos do lutador).

O Carpete: um mapa do carpete de lutas foi incluído com esta história. O carpete costumava ser azul, mas foi mudado para púrpura. Balrog luta melhor sobre púrpura, e ele esconde melhor o sangue. Este mapa é para ser usado como um mapa de batalha.

Lutas individuais: os combatentes começam em lados opostos do carpete, caminhando sobre a logomarca "Las Vegas".

Lutas com múltiplos combatentes: Os combatentes são divididos entre os quatro cantos do carpete. Quaisquer lutadores extras entram por um dos lados (de frente para a logomarca de "Las Vegas" ou por cima dela).

Balrog

Balrog é um dos mais determinados lutadores do mundo, um dos dezesseis Guerreiros Mundiais. Ele costumava ser o campeão mundial dos peso-pesados do boxe, mas perdeu seu título após um controverso nocaute. Ele se voltou para o Street Fighting para construir uma nova reputação. Suas já impressionantes habilidades de luta apenas se aprimoravam conforme ele vencia luta após luta.

Balrog busca fama e fortuna. Ele luta pela glória e pela adoração de seus fãs. Ele tinha tudo isto como pugilista e quer de volta como Street Fighter. De fato, ele está bem adiantado em seu objetivo de se tornar conhecido em todo os Estados Unidos. Sua história da pobreza à riqueza tem grande apelo junto aos americanos. Muitos garotos o idolatram e querem ser como ele, dando duro nas academias de boxe por todo o país.

O que a maioria das pessoas não sabe é que Balrog está envolvido com o crime organizado. Ele vendeu seus serviços a M. Bison, e seu empresário trabalha para a Shadaloo. Balrog faz isso porque quer ganhar dinheiro e não se importa como. Apesar de Balrog não estar plenamente consciente dos vastos crimes da Shadaloo, ele não se importaria nem um pouco com eles. Enquanto for famoso e estiver no topo, ele tem o que deseja.

Mr. Ray

Mr. Ray tem estado com Balrog por anos, empresariando suas lutas como peso-pesado. Ele está tão perplexo quanto Balrog sobre as misteriosas circunstâncias de sua derrota entre os peso-pesados (porém, ele suspeita que M. Bison armou tudo em um esforço para recrutar Balrog para sua organização).

Mr. Ray, mesmo após algumas discussões sérias com Balrog, permaneceu como seu empresário por uma razão: ele faz com que Balrog ganhe muito dinheiro. Poucas pessoas conhecem o negócio de lutas como Mr. Ray conhece. Enquanto os outros empresários conhecem o meio, Mr. Ray é o meio.

Porém, desde que Balrog começou a trabalhar como freelance para M. Bison, Mr. Ray descobriu uma nova maneira de ganhar dinheiro — muito dinheiro. Ele está investindo na Shadaloo. Emprestando dinheiro para M. Bison, ele ganha um retorno em cada dólar corrupto ganho pela Shadaloo. Balrog sabe disso, mas não está preocupado — desde que Ray não esteja desviando dinheiro dele. E ele sabe que Mr. Ray não é estúpido o bastante para fazer isso. Certo?

O problema é: Balrog está errado. Mr. Ray finalmente sucumbiu ao apelo das fortunas que tem manipulado tão freqüentemente. Ele não está contando a Balrog sobre todos os seus negócios e mantém uma grande parte dos lucros para ele mesmo. Se Balrog descobrisse isso, os dias de Mr. Ray como empresário estariam contados e ele teria um longo tempo para pensar sobre uma nova carreira — enquanto estivesse em recu-

peração na Unidade de Tratamento Intensivo do hospital local. Não é nenhuma surpresa que Mr. Ray esteja disposto a fazer qualquer coisa para impedir que Balrog descubra sua trapaça.

CENA UM

O empresário reúne o time e anuncia que em breve haverá um torneio em Las Vegas, no estádio de Balrog. Esta será a grande oportunidade do time, sua primeira chance para provar seu valor diante do mundo Street Fighter. Ele já fez as reservas de hotel e de passagem aérea e quer que os personagens pratiquem ao máximo antes de partirem (em duas semanas).

O time chega no dia anterior ao torneio, o qual deverá ser realizado na noite seguinte na cintilante "Vegas Strip". Os personagens se registram no hotel à tarde e ajeitam suas coisas. O nome do hotel é "Diamante", um hotel barato (pelo menos para os padrões de Vegas; ei, seu Empresário está tentando economizar dinheiro para vocês! Não reclamem!).

O Empresário recomenda que visitem a cidade e relaxe um pouco, dizendo que a tensão não vai ajudar o time em nada amanhã à noite. Além disso, o Diamante não tem uma sala de ginástica ou musculação, então não há lugar para se exercitarem (os quartos são pequenos demais para que eles treinem seus golpes). O Empresário chama um táxi (ou dois, se necessário) e manda os personagens para a "Strip", gritando "Divirtam-se!" quando eles partem.

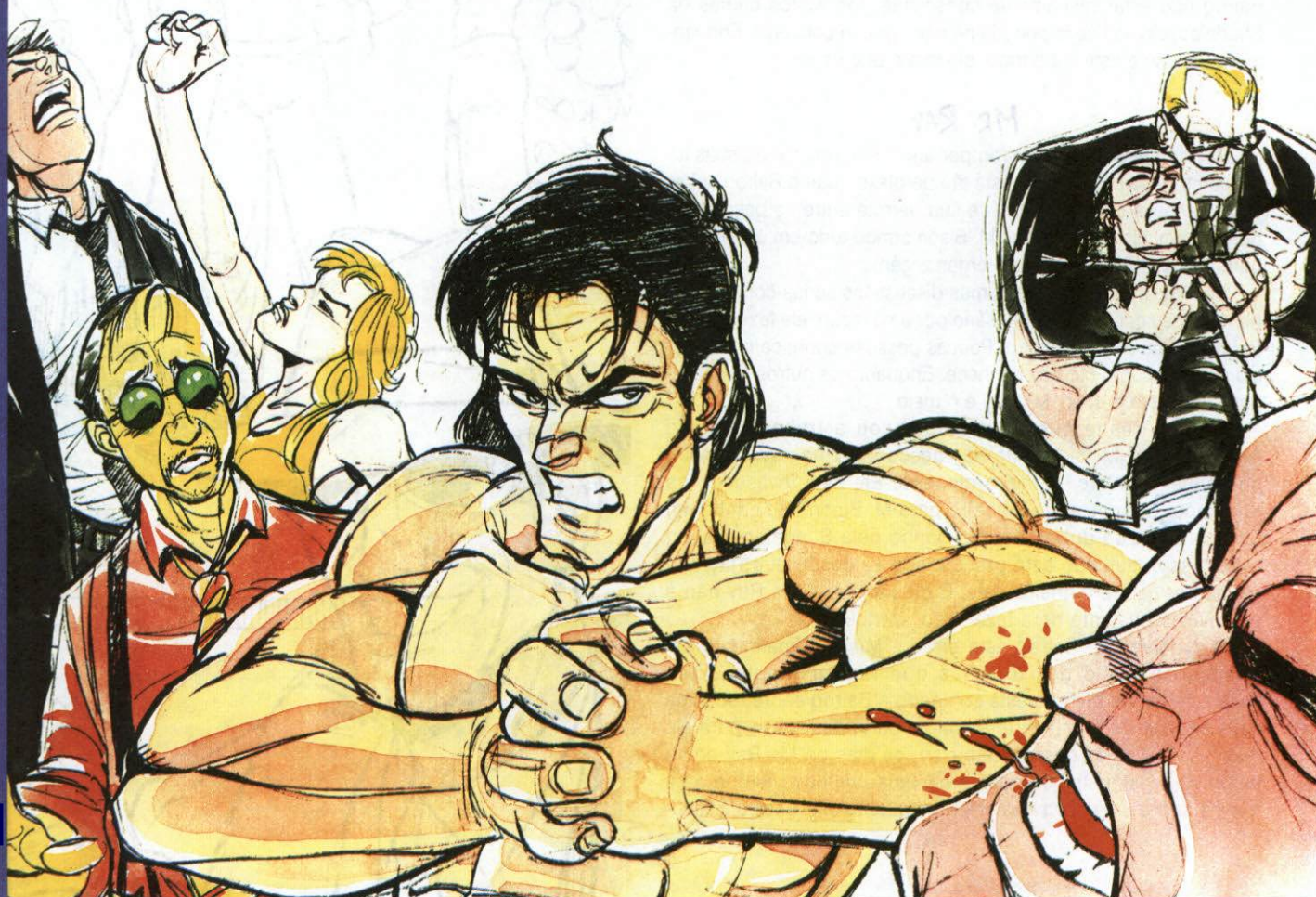
Os personagens podem ir aonde quiserem. Um guia de Las Vegas pode ajudar o Narrador a fazer esta parte da aventura, ou ele pode simplesmente inventar alguns lugares para os personagens visitarem. Lembre-se, Vegas é projetada como uma cidade para turistas e é especialmente glamourosa. Suas atrações vão do convencional ao bizarro, e sempre bregas. Deve ser divertido passear com um bando de lutadores por esta cidade esquisita.

Cada jogador deve dizer a você quanto dinheiro o personagem tem e se ele pretende apostar. As chances sempre estão a favor da casa aonde quer que os personagens vão, logo, eles precisarão de alguma habilidade para vencer. Quando estiverem jogando em qualquer coisa que não seja uma máquina caça-níquel (daquelas que põe a moeda e puxa a alavanca), os jogadores podem rolar Raciocínio + Perspicácia para tentar ganhar da casa (a dificuldade depende do jogo e das chances; geralmente de 8 a 10). Um teste de Percepção + Lábia poderá fazer com que o personagem descubra os truques dos outros apostadores e da própria casa. Contudo, esta parte da história é secundária, portanto, não perca muito tempo arbitrando regras. Apenas vá inventando as coisas para manter a história interessante.

Eventualmente, durante a noite, o time poderá encontrar outros lutadores que vieram à cidade para o torneio; a maior parte deles também está relaxando antes da luta. Use alguns (ou todos os) lutadores listados no final desta história. Alguns são esquentados e poderão desafiar um dos personagens para uma luta ali mesmo onde estão. Os personagens devem evitar isso, pois precisarão de suas energias para as cenas seguintes. Qualquer luta deve ser rapidamente interrompida pelos empregados do cassino/bar/hotel. O lutador interrompido certamente partirá com um aviso: "Nós terminaremos isso amanhã!"

Esta é a oportunidade perfeita para apresentar os personagens a Guile, o Guerreiro Mundial que está aqui para aceitar o desafio de Balrog. Como o Narrador o apresentará fica a critério dele, mas aqui estão algumas possibilidades:

- Guile está relaxando em um bar quando uma luta começa. Ele a interrompe, talvez pedindo uma mão aos personagens (não que ele precise — ele só está tentando tornar as coisas mais fáceis).
- Guile está prestes a ganhar uma boa grana no cassino quando um fã corre até ele e o distrai, fazendo com que perca a jogada. Os personagens acabam vendo como Guile fica quando está bravo. E se os personagens forem a causa da distração?
- Guile está praticando algumas das manobras e atraindo uma multidão no processo. Isto pode dar aos personagens a chance de



pegar algumas dicas com o próprio Guile; ele está amigável agora. Depois de conversar com os personagens por algum tempo, Guile pedirá licença e partirá, alegando ter um encontro com alguns fãs.

CENA DOIS

O time chega ao cassino ao lado do estádio de Balrog (ou o táxi os trouxe aqui, ou outro lutador recomendou que eles dessem uma olhada no estádio antes da luta). O estádio está sendo preparado do lado de fora; empregados do cassino estão limpando o carpete e verificando as luzes. Normalmente isto seria feito durante o dia, quando os freqüentadores do cassino não estão por lá, mas Balrog é tão popular que as pessoas vão assistir o estádio sendo preparado; a antecipação precipita discussões sobre as chances de cada lutador.

Os personagens têm a chance de jogar um pouco no cassino. Durante um jogo, o time vê um homem que se parece com uma doninha vestindo um terno, correndo pelo corredor entre as mesas. Ele está bufando, quase sem fôlego, e olhando apavorado por cima dos ombros. Alguns homens de ternos escuros o estão perseguindo (o número de perseguidores deve ser igual ao número de jogadores).

O homem com cara de doninha tropeça e cai ao lado da mesa onde estão os personagens e olha do chão para eles. Ele os reconhece (vinha prestando atenção ao quadro com as margens de apostas) e implora que o ajudem. Ele diz que os homens de ternos escuros estão tentando matá-lo.

Se eles o ajudarem, os homens de ternos escuros esperarão até que o time deixe o cassino e caminharão ameaçadoramente atrás deles enquanto o time escolta o homem apavorado. Eles atacarão assim que todos estejam do lado de fora do cassino. Os empregados que estão limpando o estádio sairão correndo logo que o combate começar sobre o estádio ainda escuro.

Use as Características dadas no fim da história para os capangas de Mr. Ray. Use o mapa hexagonal do estádio de Balrog para conduzir a luta em frente ao cassino. Os capangas lutarão até serem nocauteados.

Pessoas correrão para assistir a luta, mas ficarão confusas, se perguntando porque ela não está incluída na programação. Ninguém chamará a polícia, pois todos imaginam que a luta faz parte das atrações do cassino.

Se o time vencer a luta, o homem com cara de doninha agradece e pede que o time o ajude em mais uma coisa. Ele faz sinal para um táxi e os leva a um restaurante local onde podem conversar. Se o time perder a luta, os capangas escoltam o homem com cara de doninha de volta pra dentro, avisando aos personagens que eles devem cuidar das suas próprias vidas.

Se o time decidir não ajudar, o cara está com problemas. Os homens de ternos escuros o levam embora enquanto ele choraminga de medo. Vá para a Cena Quatro, a luta. Os personagens acabaram de perder uma boa parte da aventura. Esta é a penalidade por não ajudar aqueles que precisam. Contudo, o Narrador ainda pode tentar fazer com que os personagens se envolvam. Um método é fazer com que descubram os capangas espancando o homem com cara de doninha em um beco quando eles deixam o cassino. Se ainda assim eles não ajudarem, nunca mais verão o homem com cara de doninha e nunca descobrirão a ligação de Mr. Ray com a Shadaloo.

O Doninha

No final das contas o apelido do homem com cara de doninha é... "O Doninha". Seu nome real é Arthur Parkington, um contador que trabalha para Mr. Ray. Quando o time chega ao restaurante, ele pede um café e explica a situação.

O Doninha descobriu recentemente que seu empregador, Mr. Ray, o empresário de Balrog, está envolvido em atividades sujas e talvez criminosas. Ao investigar mais profundamente, descobriu a conexão com a Shadaloo. Ele não sabia o que era a Shadaloo, mas logo descobriu mais do que gostaria de saber. Percebeu que estava envolvido em algo grande demais. O Doninha é honesto para com os personagens que acabaram de salvá-lo, contando a eles que não tem problemas em se envolver em alguns negócios desonestos. Na verdade, ele é bem eficiente em criar papéis, contas e burocracias que ocultem tais negócios das autoridades. A Shadaloo, porém, o assustou. Ele sabia que teria sérios problemas se algum dia cometesse um erro com os papéis. Decidiu se garantir e contatar as autoridades; ele daria a eles evidências sobre as atividades criminosas de Mr. Ray em troca de proteção.

Porém, ele não havia percebido que seu telefone tinha sido "grampeado". Ligou para o FBI mas foi cortado antes que pudesse revelar qualquer informação importante — os capangas de Ray desconectaram a linha e vieram atrás dele. Ele correu e esbarrou no time.

Sua única opção agora é ir para as autoridades, a única coisa que pode protegê-lo agora. O problema é que ele não tem prova alguma. As provas estão no escritório de Mr. Ray no Palace Hotel. Ele tinha planejado pegá-las depois de fazer o telefonema, mas agora os capangas de Ray com certeza estarão guardando o escritório. Ele precisa de ajuda para entrar e pegar alguns arquivos-chave que poderão colocar Mr. Ray atrás das grades e dar à Interpol informações sobre algumas operações da Shadaloo. O time está disposto a ajudá-lo?

Se não, o Doninha agradece e diz que tentará sozinho. Ele falhará (não tinha a menor chance), Mr. Ray ficará impune por seus crimes, e a Shadaloo se tornará ainda mais poderosa. Vá para a Cena Quatro, a luta. Se eles decidirem ajudá-lo, vá para a Cena Três.

CENA TRÊS

O time deve chegar aos escritórios e roubar os arquivos. O Doninha diz a eles exatamente onde os arquivos estão e quais devem pegar: aqueles nomeados como "Polvo". O Doninha se encontrará com os personagens mais tarde no hotel deles.

Um mapa hexagonal dos escritórios do hotel é fornecido para fazer esta operação. Os escritórios estão localizados no quinto andar do Palace Hotel (existem 10 andares no total). É possível chegar ao quinto andar por uma escada especial ou pelo elevador. Porém, ambos requerem uma chave especial. Chaves podem ser encontradas com as seguintes pessoas ou nos seguintes locais:

- Os capangas têm chaves. Eles podem ser encontrados rondando os vários andares do hotel, especialmente no lobby.
- O pessoal do serviço de quarto tem chaves. Eles podem ser encontrados nos corredores, entregando o serviço de quarto, ou na cozinha do hotel.
- Há uma chave sobressalente no escritório do hotel, no claviculário atrás da porta do gerente.

Conseguir qualquer uma dessas chaves requer um teste de Furtividade + Destreza ou Raciocínio (dependendo se o personagem está tentando passar por alguém sem ser notado ou se está tentando se mover silenciosamente).

Outra opção para entrar no quinto andar é escalar as paredes pelo lado de fora. Isto exigirá que os personagens cheguem ao terraço e desçam cinco andares usando cordas. Apenas um dos lados do prédio é bom para isso; dois deles são muito iluminados pelas luzes da "Strip" e o lado dos fundos é escuro demais. Personagens que tentarem esta opção devem fazer testes de Destreza + Esportes (dificuldade 6). Todas as janelas no quinto andar estão destrancadas, mas testes de Destreza + Furtividade (dificuldade 7) são necessários para abri-las e entrar silenciosamente. Veja o mapa para detalhes sobre qual janela leva aonde.

Uma opção final é entrar no sistema de dados do hotel e se registrar como "convidado de Mr. Ray". O hotel gentilmente dará uma chave do quinto andar para o personagem, desde que ele consiga provar que é a pessoa listada no computador

como "convidado". Este processo requer um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 7). O personagem deve ter acesso a um computador com modem e deve saber o número de telefone do hotel. Se nenhum sucesso for obtido, o "hacker" não consegue descobrir as senhas. Mas como nenhum segurança monitora os computadores, ninguém ficará sabendo da tentativa do personagem de alterar o banco de dados.

Mapa Chave

Veja o mapa que acompanha a história.

Corredor

Tanto a escadaria quanto o elevador abrem em um corredor, mas em lados opostos do piso. Um capanga espera junto à escada, enquanto outro espera junto ao elevador. Qualquer um que entre no andar terá que passar por eles. Se os intrusos não incapacitarem os capangas rápida e silenciosamente, eles alertarão os outros guardas no andar, incluindo Samson Jr.

Armário da Empregada: ele está cheio de equipamento-padrão de empregadas, incluindo muitos objetos para faxina: esfregões, panos de chão, vassouras, produtos de limpeza, toalhas, etc. O armário pode abrigar três pessoas, mas é um tanto apertado.

O Escritório de Mr. Ray

Este escritório é opulento, com um sofá enorme. Está vazio agora. Tem uma larga escrivaninha com objetos de escritório e uma cadeira de couro. Os certificados e troféus de Balrog estão enfileirados nas prateleiras.

O Escritório do Doninha

Uma pequena escrivaninha e uma cadeira de madeira tomam a maior parte do espaço. Há três armários de arquivos ao lado dela. O arquivo que o time procura está no armário do meio, terceira gaveta de cima pra baixo (o Doninha avisou-os disso). Com um teste de Percepção + Prontidão (dif. 8), qualquer um que esteja pegando o arquivo notará outro arquivo interessante nomeado "Kraken" (veja a Cena Cinco para mais informações sobre este arquivo).

Sala de Estar

Este quarto contém dois sofás, uma mesa redonda com três cadeiras, e uma mesa de café completa com uma cafeteira. Um capanga está dormindo em um dos sofás. Ele acordará quando alguém entrar, a menos que o intruso passe em um teste de Furtividade (dif.6).

Ginásio

Equipamentos caros de treinamento estão espalhados por toda esta área. Este é o segundo local de treinamento de Balrog (ele tem um ginásio maior em algum outro lugar, mas aqui é onde ele deixa seu pupilo praticar). Samson Jr. está aqui agora, correndo na esteira automática. Dois capangas estão de pé ao lado da porta, conversando com ele (batendo papo, falando de shows na TV...). Qualquer barulho maior no corredor irá alertá-los e eles o investigarão.

Se Samson Jr. vir outros Street Fighters, ele instantaneamente desafiará um deles, mandando os capangas cuidarem dos outros personagens. Ele tornará uma questão de honra permitir que o time saia com o que quer que tenham se um deles conseguir derrotá-lo. Use o mapa para a luta. As Características de Samson Jr. podem ser encontradas no final desta história. Mais três capangas chegarão pelo elevador ou pela escada após o alerta ter sido dado (um dos capangas no ginásio tem um walkie-talkie).

Se o personagem desafiado vencer, os capangas relutantemente deixarão eles irem (eles sabem que não vale a pena contrariar a vontade de Samson Jr.). Porém, se eles ainda não tiverem os arquivos, não receberão permissão para pegá-los (eles terão de lutar contra todos os capangas e Samson Jr de novo).

Levando os Arquivos para o Doninha

Se os personagens saírem com os arquivos, poderão pegar um táxi de volta para o hotel. O Doninha estará lá, esperando. Uma vez que ele tenha os arquivos, chamará as autoridades, que logo che-

garão para buscá-lo e colocá-lo sob proteção policial. O Doninha fez um acordo para que o time não seja interrogado, e os policiais cumprirão o acordo.

O empresário do time passará um sermão neles sobre lutar na noite anterior ao torneio, mas ele está feliz que estejam de volta. Ele aconselha aos personagens que durmam para estarem descansados e prontos para a luta no dia seguinte.

Mudança de Trama (Opctional): a critério do Narrador, pode haver ainda outra volta no meio dessa confusão: os policiais não são policiais de verdade, mas membros da máfia de Las Vegas, rivais da Shadaloo. O Doninha, com medo das autoridades legais, fez um acordo com a máfia para proteção em troca das evidências incriminadoras sobre Balrog e seus aliados.

Como isto afetará os personagens fica a critério do Narrador, mas se Balrog descobrir que ele foi traído para a máfia, não ficará feliz com qualquer um que ele julgue estar envolvido com a traição, o que inclui os personagens.

CENA QUATRO

Na noite seguinte, os personagens chegam ao torneio. O local já está lotado, os fãs aguardam ansiosamente o início das lutas. Os personagens vêem seus rivais se aquecendo. Está quase na hora da ação.

As limusines de Balrog estacionam, mas Mr. Ray não sai de sua limusine, como sempre acontece. Ao invés dele, saem capangas. Balrog sai do seu carro cercado de belas mulheres, mas não parece feliz. Quando vê o time, olha ameaçadoramente para eles. Ele então percebe a multidão gritando, ovacionando-o. Sua expressão muda instantaneamente, seu rosto se abre em um largo sorriso e ele parece genuinamente feliz, seu mau humor totalmente esquecido.

Se o time não entregou os arquivos para o Doninha, esta cena acontecerá de outra maneira: Mr. Ray sairá de sua limusine sorrindo e feliz. Ele piscará misteriosamente para o time e então passará a ignorá-los. Balrog estará sorridente como sempre ao saltar do carro.

Qualquer que seja a opção usada, Balrog logo dá um passo à frente e em voz alta dá as boas vindas a todos os guerreiros que vieram para a luta. Ele faz um rápido e enérgico discurso sobre como tais oportunidades não aparecem a toda hora, e como apenas na América um garoto das ruas pode subir na vida e se tornar um herói, etc. Ele então diz: "Lute, homem!"

Sinos tocam e luzes de néon acendem. O torneio começou...

É hora de colocar os personagens diante de seus rivais. Este combate pode ser feito individualmente, e neste caso cada lutador trava suas batalhas até que todos tenham vencido ou perdido em eliminação simples. Alternativamente, o combate pode ser feito em equipe, onde cada time vai contra outro time. Neste caso, pegue os lutadores dados no final do Apêndice Dois e use-os como um time. O último time a ter um membro de pé, vence.

Use o mapa hexagonal do estádio de Balrog para conduzir as lutas do torneio.

Durante o torneio, o Narrador deve encorajar várias oportunidades curtas de interação para tornar o jogo mais divertido. Aqui vão algumas sugestões:

• Um dos seus fãs corre até você após a luta e dá um abraço, ou começa a rasgar pedaços da sua roupa para guardar de lembrança, da mesma maneira que os Beatles e os Rolling Stones costumavam ter suas roupas rasgadas ao sair dos concertos nos anos 60.

• Se você derrotar seu rival, uma fã dele se aproxima de você e tenta começar uma luta. Porém, ela obviamente não é uma boa lutadora, então o seu desafio é conter a fúria dela sem feri-la. Ou, se seu rival derrotá-lo, um dos fãs dele vem até você para se gabar e insultá-lo. Ele também não sabe lutar, então o desafio é não perder a calma e espancá-lo. Isto poderia custar Honra a você.

• Alguém tenta fazer uma aposta com você, uma aposta que não está sendo feita através do cassino. Você sabe as regras contra isso. Você faz assim mesmo? Você poderá ganhar muito dinheiro, mas também poderá fazer com que seu time seja expulso do torneio se for pego.

• Publicitários tentam fechar negócios com você sobre propagandas para produtos, etc. Se seu Empresário estiver por perto, você pode mandar ele lidar com isso, mas pode ser que ele esteja cuidando de outros negócios. Tenha cuidado, ou você pode acidentalmente concordar com algo e ficar legalmente preso por um contrato verbal!

O Narrador pode ficar a vontade para criar e fazer suas próprias oportunidades de interação.

Uma vez que as lutas do personagens tenham terminado, será a hora do confronto entre Guile e Balrog. Também existem muitas opções para se fazer este encontro. Uma delas é simplesmente jogar uma moeda pra ver quem ganha, e descrever o resultado para os jogadores. Contudo, este método não envolve nenhuma interação por parte dos jogadores.

Outro método é deixar que os jogadores joguem com o Guile enquanto o Narrador joga com Balrog. Os jogadores escolhem coletivamente as estratégias de Guile. Use as estatísticas de Guile do Capítulo Seis e as estatísticas de Balrog do final deste Apêndice.

CENA CINCO

É hora de amarrar tudo. O time venceu ou perdeu? Se eles venceram, podem ganhar alguma Glória e algum dinheiro (das moedas jogadas no estádio). O Narrador deve julgar quão bem os personagens lutaram. Se derrotaram seus oponentes rápida e honradamente, podem receber uma boa quantidade de Renome e dinheiro. Menos dinheiro será recebido se a luta demorou muito ou foi travada desonradamente.

Se os personagens perderam, não se preocupe. Existirão outras lutas. Eles podem perder alguma Glória mas, se lutaram honradamente, ganharão Honra. Se não foram honrados, talvez seja hora de repensarem toda a estratégia deles; não vão longe desse jeito.

Se o time vencer, eles serão convidados para o próximo grande torneio. Esta é a chance do Narrador criar o seu próprio torneio e história, que tomarão lugar em qualquer parte do mundo que ele queira.

O Narrador deve dar pontos de experiência baseado na performance dos personagens. Use as orientações do Capítulo Cinco para determinar os pontos de experiência concedidos.

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

Derrotar os capangas de Mr. Ray na Cena Dois: +1
Perder para os capangas de Mr. Ray na Cena Dois: -1
Vencer a luta do torneio: +2
Perder a luta do torneio: -1

HONRA

Veja o Capítulo Cinco para listas sobre como ganhar ou perder Honra baseando-se em como os personagens agiram. Além disso, as seguintes ações são válidas:

Tentar proteger o Doninha na Cena Dois: +1
Não ajudar o Doninha na Cena Dois: -1

Recuperar os arquivos "Polvo" e levar Mr. Ray à justiça: +1

EXTENDENDO A TRAMA

Se os personagens ajudaram o Doninha, eles fizeram alguns inimigos:

• Mr. Ray não estará feliz, mas também não terá tempo para se vingar. Não apenas as autoridades o prenderam, mas Balrog também não ficou nem um pouco satisfeito. Melhor não perder tempo com isso; deixe isso para os cirurgiões — a cirurgia plástica está bem avançada hoje em dia, portanto, ele deverá ter sua cara de volta em breve.

• Balrog terá uma rixa contra os personagens. É verdade que eles revelaram um traidor na equipe dele, mas também atrapalharam seus negócios e ele não gosta disso. Balrog não fará nada contra eles — agora. Se, porém, eles algum dia atingirem seu posto, pode ter certeza de que ele os desafiará. Se eles também tiverem derrotado Samson Jr, ele irá pessoalmente treinar Samson Jr. mais cuidadosamente e tentará no futuro arranjar uma luta entre ele e o time.

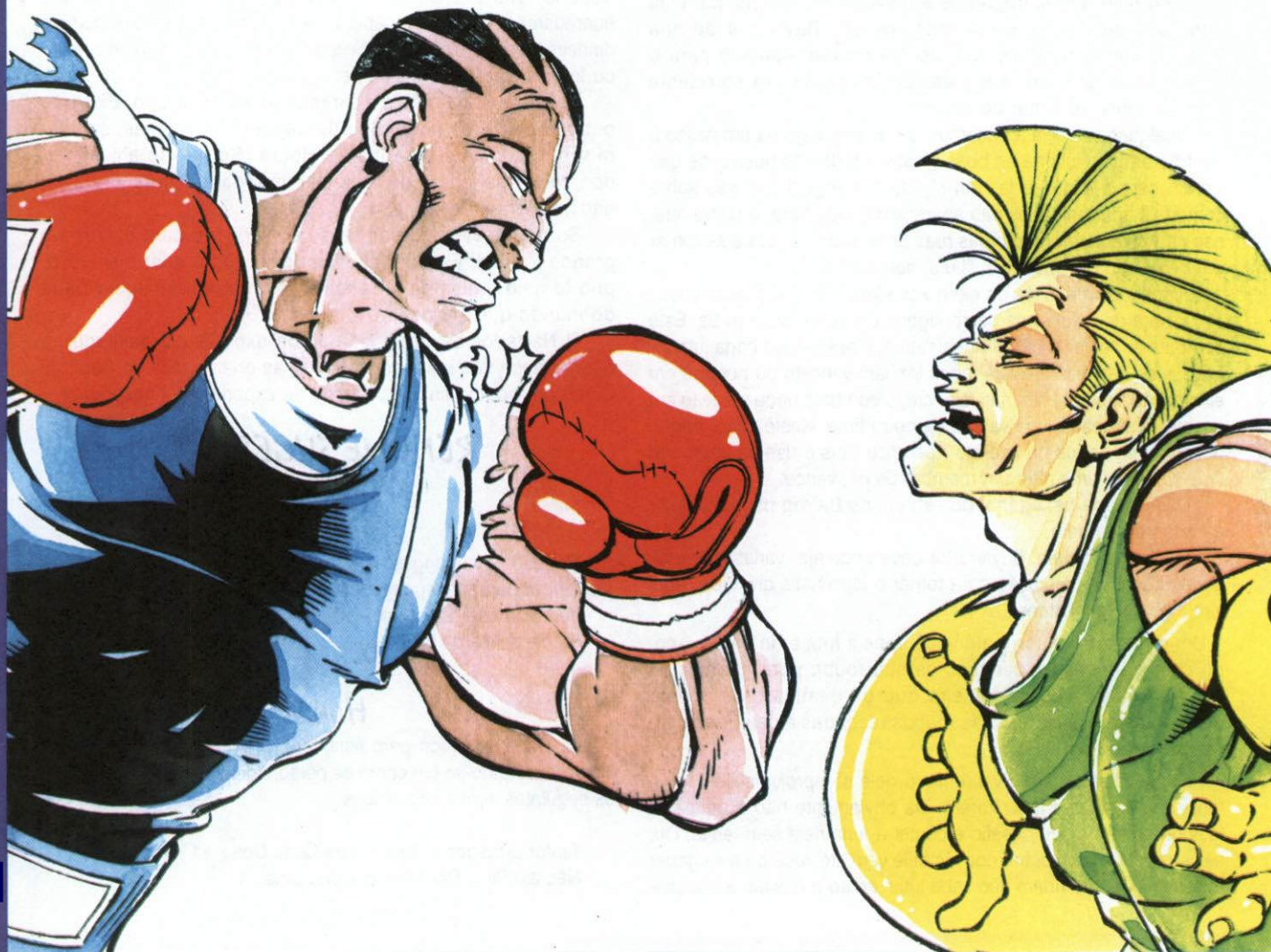
• M. Bison será informado e ficará zangado. Porém, não dará atenção a um pequeno time de novatos. Ele simplesmente dirá aos seus subordinados que ensinem a eles uma lição. Eventualmente, o time terá que lidar com a tentativa de vingança da Shadaloo. Porém, quando e onde ela ocorrerá fica a cargo do Narrador.

Os Arquivos "Kraken": o arquivo extra encontrado na gaveta (Cena Três) deve ser usado pelo Narrador para criar futuras histórias de confrontos com a Shadaloo. O arquivo "Polvo" é um registro de onde várias quantias em dinheiro estão sendo desembolsadas por toda a organização (ele requer graduações em Economia e Contabilidade para ser entendido!). Os arquivos "Kraken", porém, se referem a alguns grupos mercenários e militares da Shadaloo por todo o mundo. Este dossiê pode dar ao grupo uma idéia de onde atingir a Shadaloo em seguida, ou dar detalhes sobre possíveis inimigos que podem vir atrás do grupo por terem arruinado Mr. Ray.

O Narrador deve inventar qualquer informação que deseje dar aos jogadores. O arquivo "Kraken" inclui informações contidas em um suplemento de Street Fighter a ser lançado em breve pela White Wolf: "Segredos da Shadaloo".

HERÓIS E VILÕES

A seguir estão as Características para algumas das pessoas que o time poderá encontrar nesta história.



O Doninha (Arthur Parkington)

Imagem: um homem com cara de doninha de óculos e usando um terno fora de moda.

Dicas de Interpretação: você é um homem muito nervoso, mas autoconfiante o bastante para esconder isso a metade do tempo. Porém, seus olhos estão sempre se movendo, procurando por qualquer perigo.

História: veio trabalhar para Mr. Ray há cinco anos, deixando uma pequena empresa de contabilidade pelo glamour de lidar com as contas de Balrog. Ele não acha isso glamouroso agora...

Nome: O FUINHA **Estilo:** NENHUM **Chefe:** MR. RAY

Força	●●○○○	**Carisma**	●○○○○	**Percepção**	●●●●○	**Honra:**	NENHUMA
Destreza	●●○○○	**Manipulação**	●●●○○	**Inteligência**	●●●○○	**Glória:**	NENHUMA
Vigor	●●○○○	**Aparência**	●●○○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:**	NENHUM

Outras Características

PRONTIDÃO	●○○○○		○○○○○
COMPUTADOR	●●●○○		○○○○○
CONDUÇÃO	●○○○○		○○○○○
INVESTIGAÇÃO	●●○○○		○○○○○
LÁBIA	●○○○○		○○○○○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento

Chi ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Saúde ●●●●●○○○○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	4	2	0
Strong	2	4	0
Fierce	1	6	0
Chute: Short	-	-	-
Foward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	6	(+1ABS)	0
Movimento	5	0	3

Capangas de Mr. Ray

Imagem: altos, grandes, de ternos escuros e punhos pesados. Estes caras parecem ser guarda-costas barra-pesada e de expressão dura.

Dicas de Interpretação: evite falar, você não é pago para isso. Você é pago para arrebentar quem causar problemas.

História: guardas e criminosos profissionais contratados por Mr. Ray. Eles têm salários e benefícios melhores do que jamais sonharam, e são muito leais.

Nome: CAPANGA **Estilo:** NENHUM **Chefe:** NENHUM

Força	●●○○○	**Carisma**	●○○○○	**Percepção**	●●○○○	**Honra:**	NENHUMA
Destreza	●●●○○	**Manipulação**	●●●○○	**Inteligência**	●●○○○	**Glória:**	NENHUMA
Vigor	●●○○○	**Aparência**	●●○○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:**	NENHUM

Outras Características

CONDUÇÃO	●●○○○		○○○○○
INTERROGAÇÃO	●●●○○		○○○○○
INTIMIDAÇÃO	●●○○○		○○○○○
MANHA	●●○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
PISTOLA	4	5	0

Chi ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Saúde ●●●●●●●○○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	6	2	1
Strong	3	4	1
Fierce	2	6	0
Chute: Short	-	-	-
Foward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	3	3	1
Bloqueio	7	(+2ABS)	0
Movimento	6	0	3

Samson Jr.

Imagem: um jovem (por volta de 18 anos) negro em excelente forma física. Seu sorriso é muito simpático, especialmente porque ele costuma ser sincero.

Dicas de Interpretação: mais do que qualquer outra coisa, você quer ganhar Glória derrotando outros Street Fighters. Você gosta de provocar os outros no ringue, fazendo com que fiquem furiosos com você e ataquem sem pensar — então você aproveita os descuidos deles para atingi-los com toda a força.

História: Samson Jr. está seguindo os passos de Balrog. Ele é filho de um velho amigo de Balrog das ruas, e Balrog colocou-o sob sua tutela. Até agora, ele não tem qualquer acordo com a Shadaloo e não sabe da existência da organização. Se ele soubesse, talvez não aprovasse tais acordos.

Nome: SAMSON JR. **Estilo:** BOXE OCIDENTAL **Chefe:** BALROG

Força	●●●●●	**Carisma**	●●○○○	**Percepção**	●●○○○	**Honra:**	1
Destreza	●●○○○	**Manipulação**	●○○○○	**Inteligência**	●○○○○	**Glória:**	3
Vigor	●●●●○	**Aparência**	●●●○○	**Raciocínio**	●●○○○	**Posto:**	2

Outras Características

PRONTIDÃO	●○○○○		○○○○○
ARENA	●●●○○		○○○○○
INTIMIDAÇÃO	●○○○○		○○○○○
SEGURANÇA	●○○○○		○○○○○
MANHA	●●○○○		○○○○○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento

Chi ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade ●●●●●●○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Saúde ●●●●●●●●●●●●○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	4	7	1
Strong	2	9	1
Fierce	1	11	0
Chute: Short	-	-	-
Foward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	2	6	1
Bloqueio	6	(+3ABS)	0
Movimento	5	0	5
FIRST SWEEP	1	11	0
HEAD BUTT	2	11	0
DEFLECTING PUNCH	4	8	0
COMBOS:	BLOQUEIO	- DEFLECTING PUNCH	- FIST SWEEP
	BLOQUEIO	- FIST SWEEP -	FIERCE
	DEFLECTING PUNCH	- JAB	

Mr. Ray

Imagem: vestindo terno púrpura e usando chapéu largo, Mr. Ray é uma figuraça na "Strip". Ele é freqüentemente visto torcendo por Balrog nas laterais das lutas dele, e é o primeiro a atirar moedas durante uma vitória.

Dicas de Interpretação: você sabe das coisas, e deixa que todos percebam isso caminhando pelo lugar como se fosse dono do mundo. Tente fazer com que todos saibam que precisam de você para alguma coisa (dinheiro, contatos, etc.) e deixe que eles pensem que você está feliz por ajudá-los. Assim, eles continuarão voltando a você.

História: Mr. Ray tem sido o empresário de Balrog desde os dias dele no boxe profissional, mas prefere o circuito Street Fighter: menos atenção da mídia, mais espaço para manobras criminosas. Ele não pretendia trapacear Balrog desviando dinheiro dele, mas a ganância de Mr. Ray foi mais forte. Ele está apavorado com o que pode acontecer se Balrog descobrir tudo e está procurando um otário para colocar a culpa.

Nome: MR. RAY **Estilo:** NENHUM **Chefe:** M. BISON / BALROG

Força	●●○○○	**Carisma**	●●●○○	**Percepção**	●●●○○	**Honra:**	NENHUMA
Destreza	●●○○○	**Manipulação**	●●●●●	**Inteligência**	●●●●○	**Glória:**	NENHUMA
Vigor	●●●○○	**Aparência**	●●○○○	**Raciocínio**	●●●○○	**Posto:**	NENHUM

Outras Características

PRONTIDÃO	●●○○○		●●●○○
INTERROGAÇÃO	●●○○○		●●○○○
INVESTIGAÇÃO	●○○○○		●●●○○
LIDERANÇA	●●○○○		●●●●○
PERSPICÁCIA	●●●○○		○○○○○

Armas:	**Velocidade**	**Dano**	**Movimento**
PISTOLA	5	5	0

Chi ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Saúde ●●●●●●●○○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Manobras e Poderes

	Velocidade	**Dano**	**Movimento**
Soco: Jab	4	2	0
Strong	2	4	0
Fierce	1	6	0
Chute: Short	-	-	-
Foward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Apresamento	-	3	-
Bloqueio	6	(+1ABS)	0
Movimento	5	0	3

cie viajar pelo mundo.

Ela se uniu recentemente ao Time Corvo para participar dos torneios mais exclusivos do mundo. As oportunidades de viagem que o Time Corvo proporciona também têm apelo para ela.

Imagem: uma mulher tremendamente atraente com longos cabelos loiros encaracolados, e grandes e expressivos olhos amendoados. Pantara se move e luta com a poderosa graça de seu companheiro animal. Normalmente descalça, ela veste a pele e os dentes de um tigre que ma vez enfrentou em uma arena em Calcutá. Seu companheiro, Sombra, é um grande leopardo de ombros largos. Pantara e Sombra parecem comprovar o antigo ditado que diz: as pessoas e seus mascotes acabam ficando parecidos.

Dicas de Interpretação: irônica. Seu desprezo geral pelas pessoas "normais" não torna você uma pessoa rude; você apenas não tem tempo para seus interesses mesquinhos. Para os poucos que aceita como amigos, você é carinhosa e leal. Para seus oponentes você é honrada e reservada. Para com seus inimigos, você desce ao nível deles e luta sem remorsos. Como um gato, você brinca com a sua presa.

Fala: "Você chama isso de um flying side kick? Dá um tempo!"

Personagens para o Narrador

Os personagens seguintes podem ser usados em papéis de apoio na sua história, e podem dar a você algumas idéias para personagens que você mesmo criar. Estes quatro personagens compõem um time de Street Fighter chamado de "Os Corvos". Eles podem ser usados como um time Street Fighter rival durante a aventura do Apêndice Um, ou como indivíduos para inserir em suas histórias quando for necessário. Você pode até mesmo fazer com que um ou dois deles se juntem aos jogadores para completar o time.

Pantara e Sombra

Antecedente: Randi Cheng herdou seu gosto pela acrobacia de seu pai, um ginasta chinês, e sua afinidade com os animais de sua mãe, uma treinadora de animais holandesa. Tendo sido criada em um circo, Randi aprendeu inúmeras habilidades e viajou por todo o mundo. Infelizmente, ela também desenvolveu uma antipatia geral por pessoas; vê o público com uma mistura de pena e desprezo. Poucos humanos podem ganhar o seu respeito.

Pantara, como Randi se autonomeou, pratica uma forma de Wu Shu que ela refinou treinando com seu leopardo, Sombra. Este companheiro felino é muito mais que um mascote para ela. Sombra nunca entra na arena, sob quaisquer circunstâncias, mas acompanha Pantara em praticamente todos os outros lugares. Através de seu elo com Sombra e meses de treinamento entre as selvas e florestas do mundo, Randi ganhou a amizade do espírito primal do leopardo.

Ela luta para aperfeiçoar seu estilo único e, através de sua arte, se fundir com o espírito do leopardo. Ela vive uma vida espartana na estrada, passando tanto tempo quanto possível entre shows itinerantes e parques de diversões. Pantara odeia armas fervorosamente, especialmente armas de fogo, e passa muito do seu raro tempo livre em campanhas por controle de armas e proteção dos animais. Ela tem um fraco por cidades exóticas e culturas interessantes — sua atitude geralmente esnobe não impede que ela apre-

STREET FIGHTER

Nome: PANTARA
Jogador: NPC
Crônica: ALTO RISCO

Estilo: WU SHU
Escola: LAO-DA
Equipe: GORDON PRODUCTIONS

Time: CORVOS
Conceito: BELEZA EXÓTICA
Assinatura: ACARICIA O LEOPARDO

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	●○○○○
MASCOTE	●●●●○
EMPRESÁRIO	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

TÉCNICAS

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

MANOBRAS ESPECIAIS

- BACK FLIP KICK
- DOUBLE HIT KICK
- HANDSTAND KICK
- JUMP
- *COMBO:* (DIZZY) SHORT KICK-BACK FLIP
- NICK

CHI

❍❍❍❍❍❍❍❍❍❍

FORÇA DE VONTADE

❍❍❍❍❍❍❍❍❍❍

SAÚDE

❍❍❍❍❍❍❍❍❍❍

❍❍❍❍❍❍❍❍❍❍

MANOBRAS E PODERES

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	-	-	-
Strong	-	-	-
Fierce	-	-	-
Chute: Short	6	6	3
Foward	5	8	2
Roundhouse	3	10	2
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	9	(+2ABS)	0
Movimento	8	0	6
BACK FLIP KICK	5	8	2 PARA TRÁS
DOUBLE HIT KICK	3	7 (X2)	2
HANDSTAND KICK	4	10	1
JUMP	8	0	3

Atributos: 7/5/3 **Habilidades**: 9/7/4 **Antecedentes**: 5 **Técnicas**: 8 **Manobras Especiais**: 7 **Chi, Força de Vontade**: por estilo **Pontos de Bônus**: 15

Dehrik Savitch

Antecedentes: Dehrik cresceu nas ruas da cidade de Nova Iorque, um peso inconveniente para sua família (ou pelo menos é o que sempre diziam para ele). Desprezado em casa, Dehrik encontrou seu nicho em uma gangue local; lá aprendeu a lutar bem, se não honradamente. Sua poderosa força interior deu-lhe uma rota direta para seu Chi, mas o cegava com fúrias terríveis que o colocaram em mais problemas do que ele foi capaz de lidar. Estava na cadeia antes dos 17, e provavelmente teria ficado lá não fosse por Stoner.

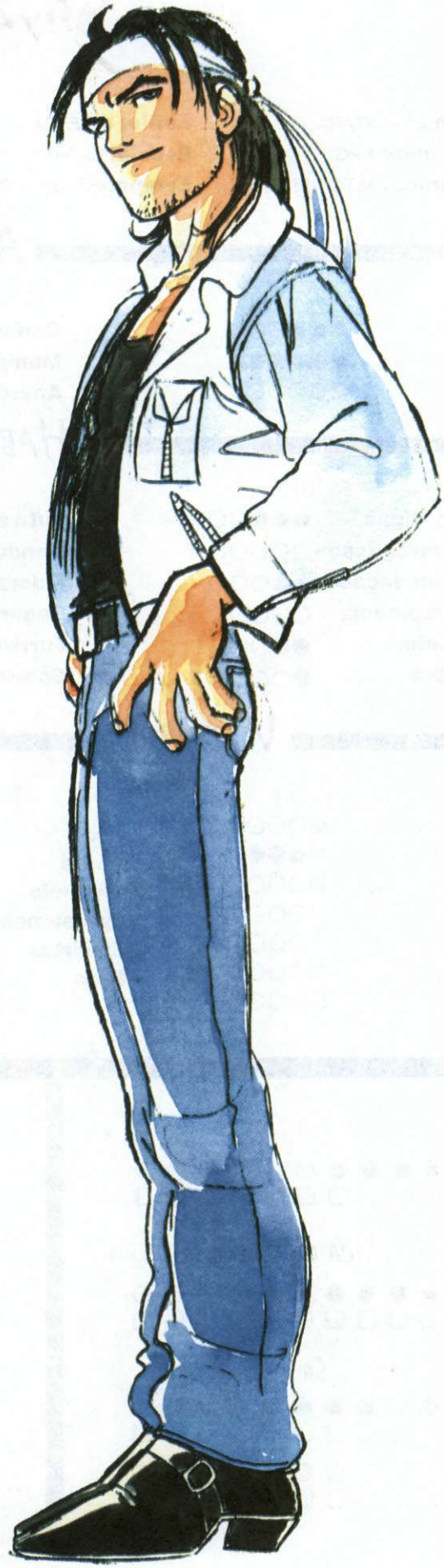
Stoner era um lutador enorme que tinha dominado seus próprios demônios interiores através de trabalho duro e disciplina. Ele poderia ter sido um Street Fighter — mas agora estava condenado à prisão perpétua. Em Dehrik, Stoner viu todo o potencial para triunfar sobre os problemas que ele teve um dia. Stoner tomou o jovem lutador como seu pupilo e, sem muitas gentilezas, ensinou o caminho da paz interior através das artes marciais. Quando Dehrik saiu em liberdade condicional, Stoner o enviou ao Mestre Loupan, o Sensei ex-presidiário que previamente tinha ajudado Stoner a encontrar sua paz interior.

O treinamento de Dehrik foi difícil, mas recompensador. Apesar de Dehrik ter aprendido as artes que o levaram das ruas para a cadeia, o caminho para a tranqüilidade provou ser longo demais. Ele se uniu à subcultura Street Fighter para encontrar um meio de dar vazão à sua fúria e controlá-la e, de fato, aprendeu um forte código de honra. Ele até trabalha no seu tempo livre com aconselhamento a crianças e adolescentes do centro da cidade para que elas evitem a violência das gangues. Ainda assim, Dehrik está a anos-luz de distância da verdadeira serenidade. Sua raiva é mantida sob controle por uma margem muito, muito estreita.

Imagem: Dehrik parece ser muito mais fraco do que realmente é; seu corpo compacto e perpétua aparência desleixada fazem com que muitos oponentes o subestimem. Dentro ou fora da arena, Dehrik veste uma camisa de manga regata preta, jeans, botas e uma jaqueta de motoqueiro. Ele mantém o cabelo castanho longo e bagunçado, e não se barbeia com freqüência. Seus olhos, porém, faíscam com um azul intenso — quem vê seu olhar percebe o poder que o impulsiona. Ele tende a agir de forma despreocupada e casual — quanto mais sério é o assunto, menos seriamente ele parece encará-lo.

Dicas de Interpretação: você é temperamental e sarcástico. Não fique deprimido, mas também não dê nada como certo. Felizmente, você encontrou alguma coisa de valor em toda esta maldita confusão — honra, disciplina e um senso de propósito. Seu objetivo de longo prazo é controlar a força que existe dentro de você e direcioná-la para algum grande destino. Nesse meio tempo, porém, você gostaria de ajudar outros a evitar as maiores armadilhas que a vida tem a oferecer. Durante as lutas, uma fúria vermelha consome aos poucos o seu autocontrole. Você aprendeu a suprimi-la, mas ela ainda emperra o seu verdadeiro potencial.

Fala: "Nada melhor do que isso? Talvez você esteja certo, mas se não quiser procurar por algo melhor, como é que vai saber?"



STREET FIGHTER

Nome: DEHRIK SAVITCH
Jogador: NPC
Crônica: ALTO RISCO

Estilo: KARATÊ SHOTOKAN
Escola: PROFESSOR PARTICULAR
Equipe: GORDON PRODUCTIONS

Time: CORVOS
Conceito: EX-VALENTÃO DE RUA
Assinatura: GRITO DE VITÓRIA!

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 ●●○○○
EMPRESÁRIO ●○○○○
SENSEI ●●●○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

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

Manobras Especiais
POWER UPPERCUT
TRIPLE STRIKE
JUMP
THROW
BACK ROLL THROW
COMBO: (DIZZY) JAB-BACK ROLL THROW

Chi
●●●○○○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade
●●●●○○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Saúde
●●●●●●●●●●
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

○○○○○○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	5	6	2
Strong	3	8	2
Fierce	2	10	1
Chute: Short	4	5	2
Foward	3	7	1
Roundhouse	1	9	1
Apresamento	3	6	1
Bloqueio	7	(+1ABS)	0
Movimento	6	0	5
POWER UPPERCUT	2	10	1
TRIPLE STRIKE	1	SPECIAL	0
BACK ROLL THROW	2	10	1
JUMP	5	0	1
THROW	1	8	1

Atributos: 7/5/3 **Habilidades**: 9/7/4 **Antecedentes**: 5 **Técnicas**: 8 **Manobras Especiais**: 7 **Chi, Força de Vontade**: por estilo **Pontos de Bônus**: 15

Denzil Kincaid

Denzil cresceu por todo o mundo. Seu pai era um coreógrafo de dança; sua mãe, uma atriz internacional. Ele passou a maior parte do tempo na companhia de um dos seus pais (eles raramente estavam juntos) e recebeu a maior parte da sua educação através de tutores particulares na Europa.

Contudo, tudo o que Denzil aprendeu sobre dança, ele aprendeu com seu pai Carlos — não apenas um grande dançarino, mas um mestre da Capoeira. As habilidades de Carlos também não terminavam com as artes marciais. Só quando completou 18 anos Denzil aprendeu o verdadeiro propósito do seu pai na Europa.

Carlos era na verdade um agente do governo brasileiro. Seu trabalho era pesquisar os antecedentes de criminosos de guerra e então enviar a informação para agentes no Brasil. Eles, por sua vez, usariam a informação para rastrear esses criminosos de guerra e outros fugitivos europeus vivendo no país.

Infelizmente, o pai de Denzil acabou descobrindo consideravelmente mais do que esperava: um agente secreto da Shadaloo atuando dentro do governo brasileiro. Porém, antes que Carlos pudesse expor esse traidor, ele sofreu um "acidente". Denzil sabia o que tinha realmente acontecido. No princípio tentou ir até as autoridades, mas, após a Shadaloo ter ameaçado sua mãe, recuou. Denzil decidiu que, se não podia vingar seu pai através dos canais legais, teria que encontrar algum outro meio de atingir a Shadaloo. Por essa época, acabou tropeçando no circuito Street Fighter.

Ele se uniu ao Time Corvo principalmente como fachada e para ter um meio de aprender mais sobre a subcultura Street Fighter. Ele é um bom lutador, mas a verdadeira razão pela qual vai aos torneios é a esperança de encontrar alguns dos indivíduos responsáveis pela morte de seu pai.

Imagem: Denzil é um homem bonito de porte médio e ascendência mestiça. Ele mantém seu cabelo curto e prefere roupas largas de seda. anda de um jeito meio metido, mas tem um sorriso largo e amigável e um ar tranqüilo.

Dicas de Interpretação: você é bom e você sabe disso. Contudo, ver seu pai morrer também trouxe certa humildade a você. Você gosta de dançar mais do que qualquer outra coisa, e passa a maior parte do tempo em clubes noturnos, curtindo a vida até o amanhecer. Porém, quando o assunto da Shadaloo é mencionado, você fica sério, mortalmente sério.

Fala: "Eu estou ouvindo o que você está dizendo; apenas escolhi ignorar sua voz. Você realmente deveria relaxar. A propósito, deixou cair um pouco de vinho na sua gravata."

STREET FIGHTER

Nome: DENZIL KINCAID
Jogador: NPC
Crônica: ALTO RISCO

Estilo: CAPOEIRA
Escola: ENSINADO PELA FAMÍLIA
Equipe: GORDON PRODUCTIONS

Time: CORVOS
Conceito: DANÇARINO ANIMADO
Assinatura: DANÇA DE VITÓRIA!

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

CONTATOS GOVERNO BRASILEIRO	●●○○○
EMPRESÁRIO	●○○○○
RECURSO	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Técnicas

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

Manobras Especiais

- JUMP
- KIPPUP
- ROLLING ATTACK
- COUBLE-HIT KNEE
- FORWARD FLIP KNEE

Chi

●●●○○○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade

●●●●●●○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Saúde

●●●●●●●●●●
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

○○○○○○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	6	3	3
Strong	4	5	3
Fierce	3	7	2
Chute: Short	5	5	3
Foward	4	7	2
Roundhouse	2	9	2
Apresamento	-	-	-
Bloqueio	8	(+2ABS)	0
Movimento	7	0	6
ROLLING ATTACK	4	9	7
JUMP	7	0	3
DOUBLE-HI KNEE	4	5	1
FORWARD FLIP KNEE	2	9	2

Atributos: 7/5/3 **Habilidades**: 9/7/4 **Antecedentes**: 5 **Técnicas**: 8 **Manobras Especiais**: 7 **Chi, Força de Vontade**: por estilo **Pontos de Bônus**: 15

Amanda Raintree

Amanda cresceu em uma reserva indígena do Meio-Oeste dos EUA, praticando luta-livre e brincando com as outras crianças, mas logo percebeu que queria mais da vida. Ela estava fascinada com o mundo exterior.

Quando Amanda fez 18 anos, foi para a universidade em Los Angeles contra a vontade de seus pais. A cidade foi uma brilhante e assustadora mudança de atmosfera. Contudo, ela se entregou aos estudos vigorosamente. Sentindo necessidade de atividades físicas, Amanda se envolveu com o exemplar programa de esportes da U.C.L.A. Reconhecendo seus talentos naturais, os treinadores a colocaram em um programa de treinamento projetado para ajudá-la a alcançar seu potencial máximo. O resultado final após seu primeiro ano na faculdade foi uma impressionante Nativo Americana de 1,78m de altura e 76kg de peso.

Amanda tinha muitos grandes planos, mas ela nunca se esqueceu do lar. Portanto, quando soube que a sua reserva havia sido vendida para uma empresa de exploração de recursos naturais (apoiada pela Shadaloo), ficou chocada. Quando soube que seus pais morreram durante um protesto, ficou absolutamente estarrecida. E quando finalmente ouviu falar sobre o legendário T. Hawk, ela ficou inspirada. Tem ajudado a causa dele causando sensação no circuito Street Fighter desde então.

Amanda se uniu ao Time Corvo para obter uma vantagem competitiva dentro do circuito de lutas. Ela também tem esperanças de encontrar outros que tenham rixas similares com a Shadaloo.

Imagem: uma índia nativo-americana alta e com um corpo poderoso. Amanda é um espécime notável do condicionamento humano. Ela usa seu longo cabelo escuro em tranças e se veste casualmente com shorts de corrida e uma camiseta, exceto quando luta. Então ela se veste com um uniforme justo de peça única, usa sandálias nos pés e penas no cabelo.

Dicas de Interpretação: você se destaca em uma multidão e está acostumada com isso. Costumava ser alegre e descontraída, mas agora é determinada e segue seus objetivos sem vacilar. Porém, ocasionalmente, a excitação de uma nova cidade exótica envolve você e a reverte para a sua antiga atitude alegre e tranqüila por algum tempo.

Fala: "Tá olhando o quê?"

Time Corvo

O Time Corvo é um time de novos Street Fighters que, apesar da falta de experiência, tem muito potencial. O time é um dos muitos empresariados por Hans Gordon, da Gordon Productions, uma equipe de empresários de alto nível com acesso a todas as grandes arenas, e contatos com praticamente todos os diretores de torneios do ramo.

STREET FIGHTER

Nome: AMANDA RAINTREE
Jogador: NPC
Crônica: ALTO RISCO

Estilo: LUTA-LIVRE NATIVO-AMERICANA
Escola: UNIVERSIDADE DE L.A.
Equipe: GORDON PRODUCTIONS

Time: CORVOS
Conceito: INDÍGENA CIVILIZADA
Assinatura: GRITO INDÍGENA

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
- CONTATOS GOVERNO BRASILEIRO ●●●○○
- EMPRESÁRIO ●○○○○
- RECURSO ●○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○
- _____ ○○○○○

Técnicas
- **Soco** ●●○○○○
- **Chute** ○○○○○○
- **Bloqueio** ●●○○○
- **Apresamento** ●●●○○
- **Esportes** ●●●○○
- **Foco** ○○○○○

Manobras Especiais
- THROW
- JUMP
- NECK CHOKE
- SUPLEX

Chi
●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

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

Saúde
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Manobras e Poderes

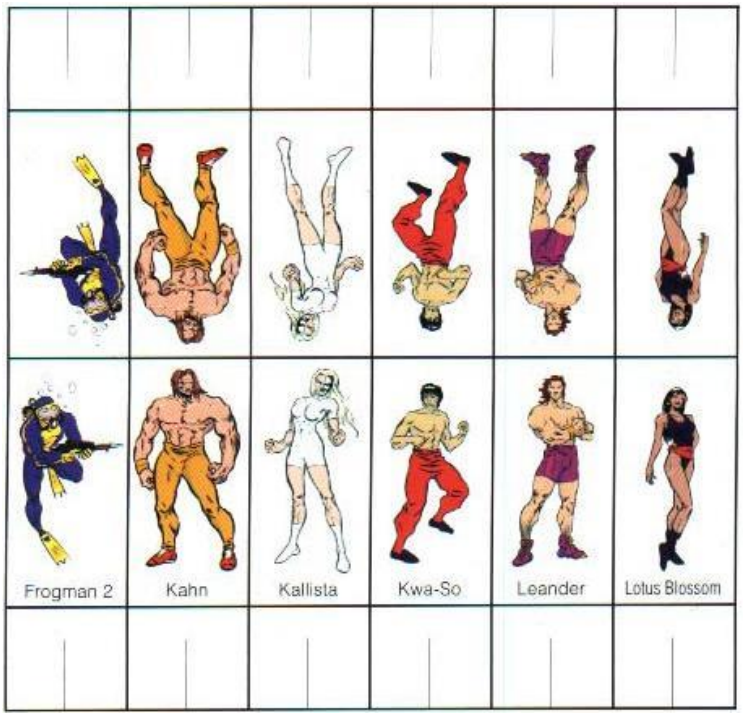
	Velocidade	Dano	Movimento
Punch: Jab	5	4	3
Strong	3	6	3
Fierce	2	8	2
Kick: Short	-	-	-
Forward	-	-	-
Roundhouse	-	-	-
Grab	3	7	1
Block	7	(+2 SOAK)	0
Movement	6	0	6
THROW	1	9	1
JUMP	6	0	3
NECK CHOKE	2	10	1
SUPLEX	3	9	1

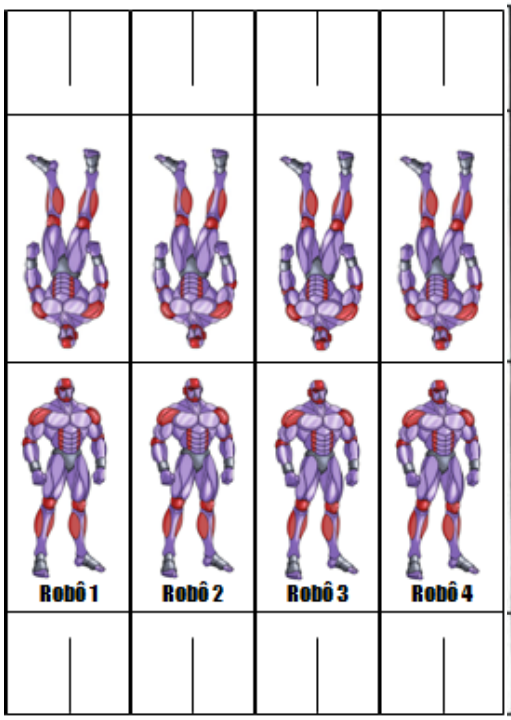
Atributos: 7/5/3 **Habilidades**: 9/7/4 **Antecedentes**: 5 **Técnicas**: 8 **Manobras Especiais**: 7 **Chi, Força de Vontade**: por estilo **Pontos de Bônus**: 15

GINÁSIO DE SAMSON JR

LAS VEGAS!
CASINO
CASINO

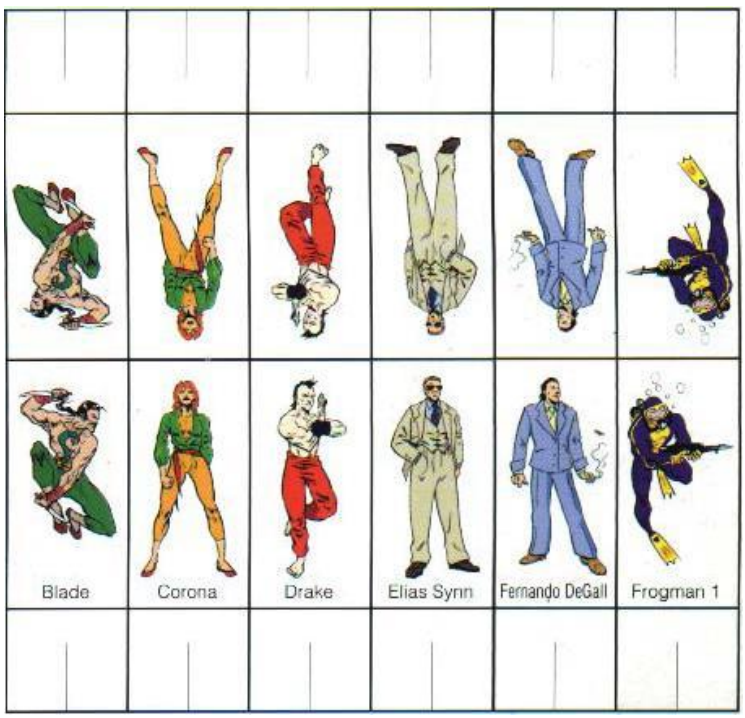
Samson Jr.


Frogman 2
Kahn
Kallista
Kwa-So
Leander
Lotus Blossom

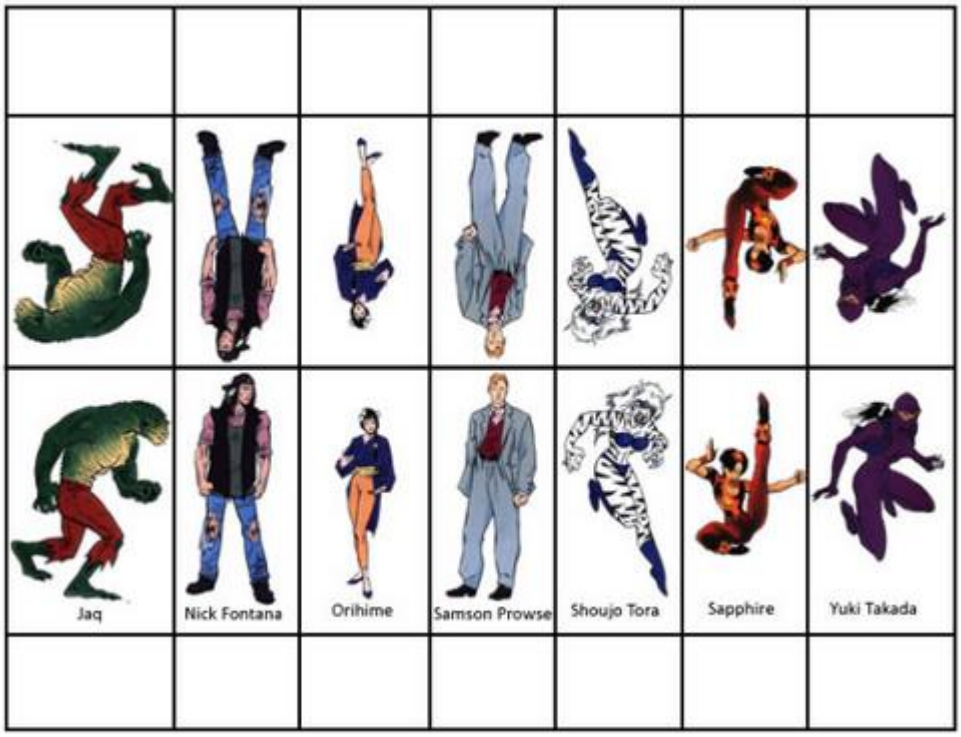

Robô 1
Robô 2
Robô 3
Robô 4

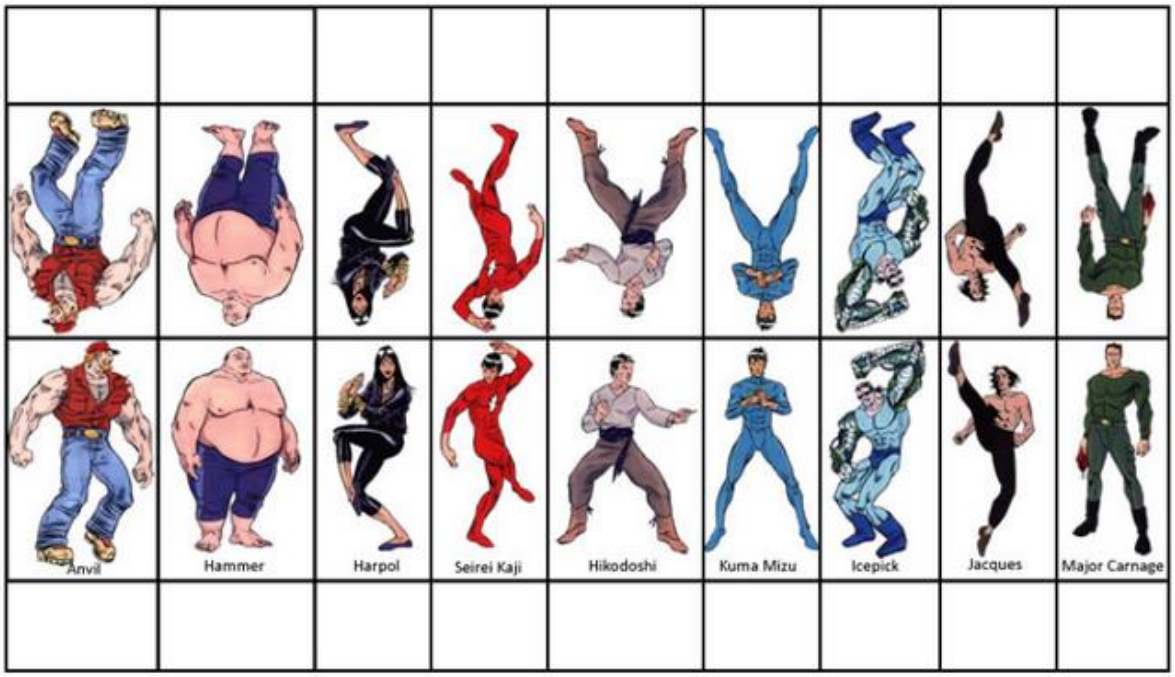
Shade

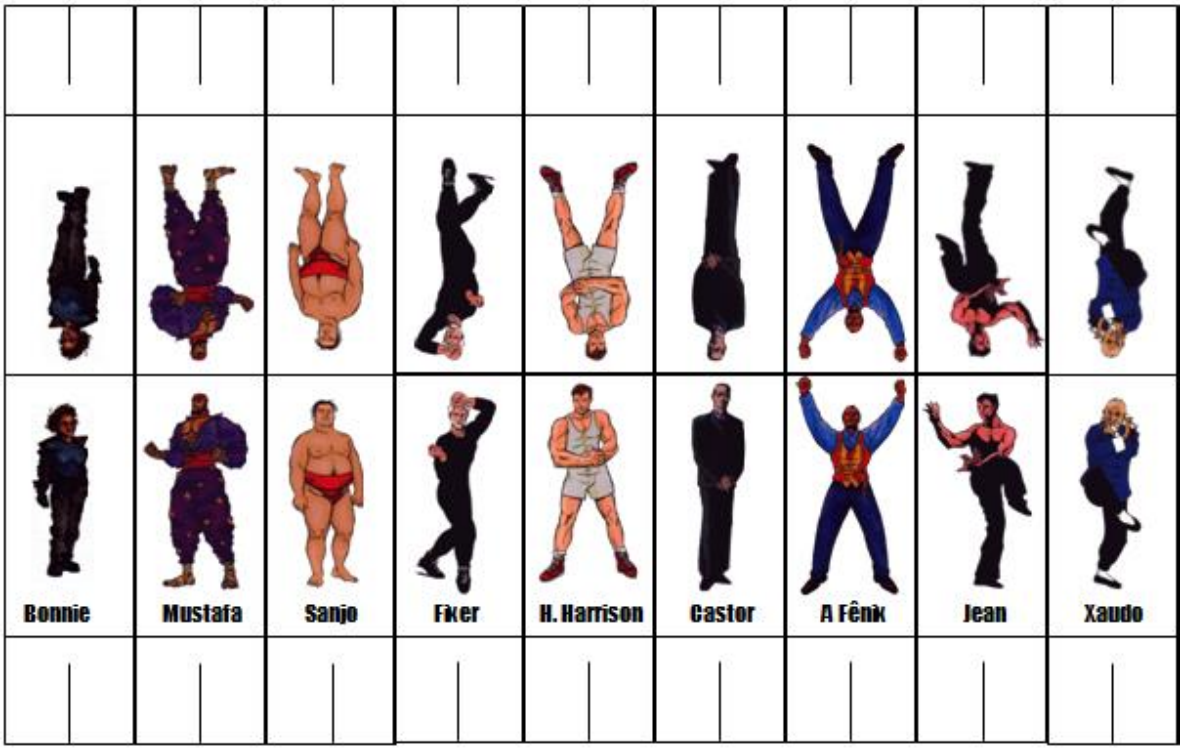
Mr. Ray
O Dominha
Pantara


Blade
Corona
Drake
Elias Synn
Fernando DeGall
Frogman 1

Dehrik Savitch
A. Raintree
Benzil Kincaid


Jaq
Nick Fontana
Orihime
Samson Prowse
Shoujo Tora
Sapphire
Yuki Takada


Anvil
Hammer
Harpol
Seirei Kaji
Hikodoshi
Kuma Mizu
Icepick
Jacques
Major Carnage


Bonnie
Mustafa
Sanjo
Fixer
H. Harrison
Castor
A Fênix
Jean
Xaudo

Aka Zahn
Dulcinea
Monge 1
Monge 2
Selvagem 1
Selvagem 2
Selvagem 3
Revenant 1
Revanant 2
Revenant 3
Teão