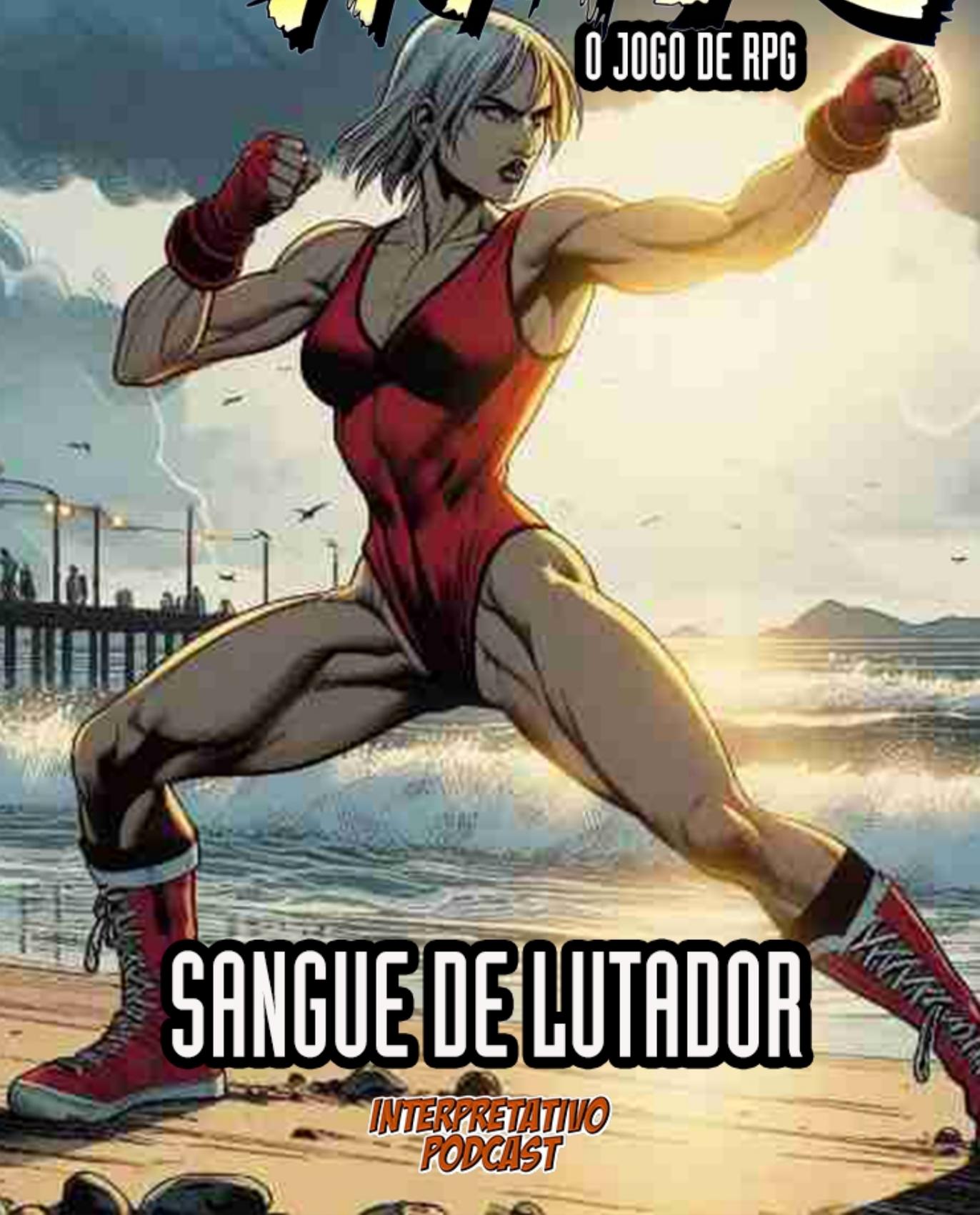


# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG



## SANGUE DE LUTADOR

INTERPRETATIVO  
PODCAST



# SANGUE DE LUTADOR

Escrito, editado, revisado e publicado por:

## INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, na aventura original publicada na revista Dragão Brasil e criações originais de **Iago Amorim**. Revisado por **Thomas Rikeme**.

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

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

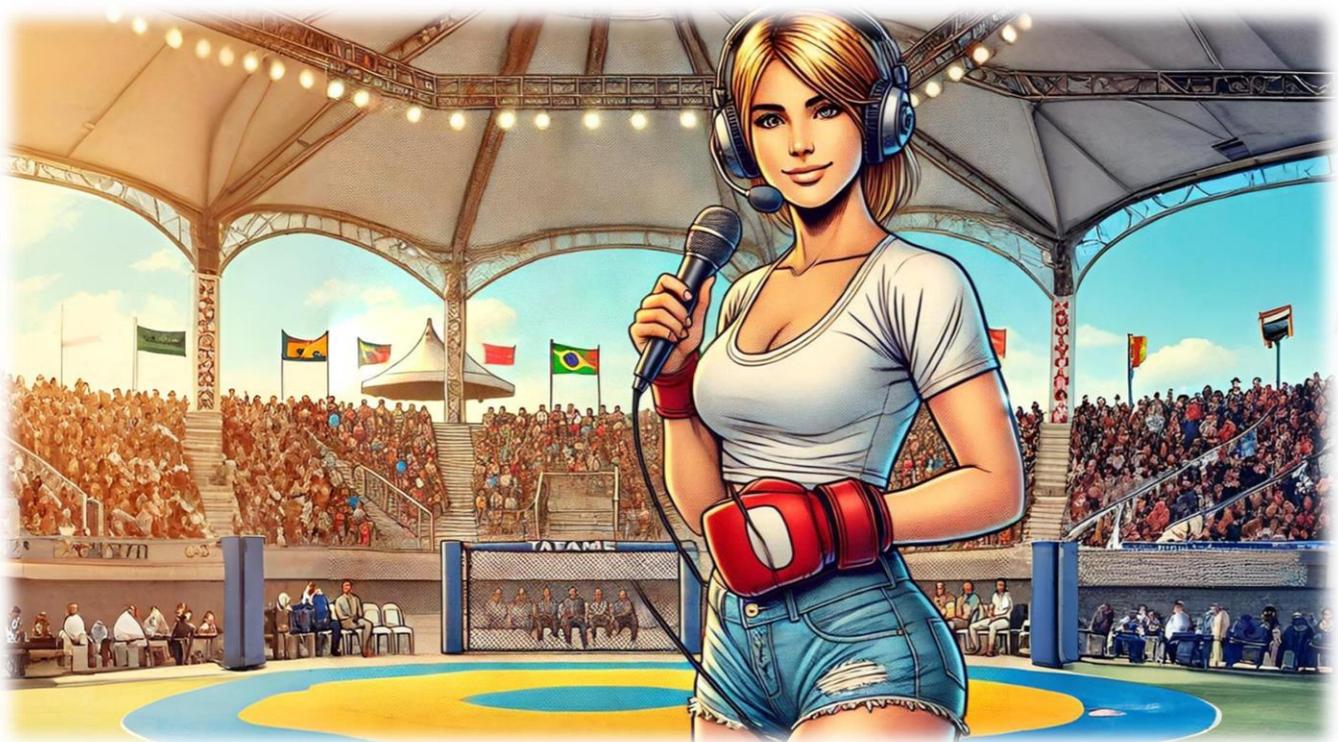
<https://www.sfrpg.com.br/>

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

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

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

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



# SANGUE DE LUTADOR

Sangue de Lutador é uma aventura para *Street Fighter* o jogo de RPG e permite até 6 *Street Fighters* de Posto 4. Ela foi escrita originalmente por J.D.Nunes "Guideon" & Himsy Massaoka e publicada originalmente nas revistas Dragão Brasil Nº 56 e 57 e adaptada aqui com uma visão mais geral dos jogos de luta, e não apenas de *Street Fighter*. Dessa forma, o Narrador pode aproveitar para introduzir personagens de outros jogos na crônica.

Além dessas mudanças, o nível de exigência da aventura também foi ajustado, além da história ser levemente diferente na segunda parte, pois, por mais legal que seja a ideia original, sofre do mesmo mal da maioria das aventuras nacionais publicadas na década de 90/00: ser escrita como uma aventura de *Dungeons and Dragons*, geralmente com mapa de masmorra ou antagonistas com motivações ou planos típicos.

Portanto, por mais que M. Bison atire para todos os lados atrás de aumentar seus poderes, pacto com entidades de forma direta nunca foi algo explicitamente mostrado na obra original, é mais plausível com forças alienígenas, extradimensionais ou psíquicas. Ou seja, as mudanças feitas na aventura são para torna-la aventura mais dentro da história de *Street Fighter RPG* e *Street Fighter* original trazendo referências de ambos.

## SINOPSE

Um grande e midiático torneio de artes marciais será realizado na costa Brasileira, com direito a desafio da elite das lutas. Porém, um sequestro o interrompe e a busca pelas vítimas se torna prioridade.

## DANO DE FUNDO

É um domingo quente no litoral, e vai esquentar ainda mais! sob o patrocínio do Governo Estadual, Fundação Garcia, Corporações Kanzuki e apoio da Rádio Praia FM, começa o maior evento do circuito de lutas vale-tudo mundial: *World Fighters Championship*!

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

## LINHA GERAL DA TRAMA

**Cena Um:** Os PC's são convidados e chegam ao local do badalado torneio, são apresentados aos juízes e á estrutura do torneio, além das regras, e tem um momento livre para interação.

**Cena Dois:** os PC's se preparam para as lutas e são entrevistados. É um importante momento para fazerem contatos ou conseguirem alguma torcida.

**Cena Três:** o torneio começa e os PC's são convocados para suas lutas, mas precisam resistir às tentações de torneios abertos ao público e aproveitar as oportunidades que aparecem entre as lutas. Porém, antes da premiação, algo acontece que impede que o torneio seja finalizado.

**Cena Quatro:** começam as investigações e os PC's decidem onde irão. A Fundação Garcia é uma das opções enquanto que a Rádio Praia FM é outra. Em ambas, pistas podem ser reveladas, mas a pista principal está no próprio vestiário feminino.

**Cena Cinco:** os PC's fazem parte de um ritual que os envia misticamente para onde as lutadoras sequestradas estão. Lá, eles notam que mais pessoas estão sob posse do vilão e tem o caminho liberado para encontrar as lutadoras em um navio petroleiro.

**Cena Seis:** os PC's chegam ao compartimento de carga do navio e se deparam com as lutadoras acorrentadas em um ídolo de poder psíquico. O grande vilão se mostra como reflexo de alguém conhecido e temido que levará os PC' a uma luta de vida ou morte, pois não lutam apenas com seus punhos.

**Cena Final:** o final da aventura traz as consequências de todas as ações. Como ficaram as lutadoras? Como estão os PC's? eles agora podem se recuperar e negociar alguns contatos com os *Street Fighters* mais veteranos que aparecem na aventura.

## CENA UM

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

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

A Rádio Praia FM transmite ao vivo informações sobre o torneio e seus participantes através de alto-falantes, mas mesmo sem isso, os PCs podem reconhecer várias faces famosas, dentro e fora das



tendas, sendo reconhecidos com teste de Inteligência + Arena. No capítulo: Desafiantes, está a lista dos juízes e suas motivações.

O rádio informa que todas aqueles lutadores convidados são muito bem graduados e postulados no circuito de luta e vão atuar ali como juízes na competição, e também devem realizar algumas lutas de exibição. O Mestre pode permitir alguns minutos de interpretação na praia para os mais despreocupados (ou reconhecimento de área para os mais psicóticos), incluindo alguns contatos inofensivos entre os personagens jogadores e os Juízes. Mas cuidado, nada de lutas ainda: na melhor das hipóteses, eles seriam massacrados e expulsos da competição.

Dee Jay está aqui para desafiar o Guerreiro Mundial Joe (SF: 1) e ser titulado como Guerreiro Mundial, o desafio acontecerá como luta principal do evento, após a final.

## CENA DOIS

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

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

As lutas realizadas neste evento pertencem à categoria tradicional, ou seja, combates até o nocaute ou desistência de um dos adversários. Qualquer quebra destas regras acarretará em desclassificação e severas punições.

A qualquer momento os participantes do torneio podem usar os vestiários, onde vão encontrar armários com seus nomes nas portas (caso estejam inscritos). Aqueles que originalmente não vieram participar do torneio, caso mudem de ideia, podem tentar uma inscrição de última hora — bastam alguns testes de Carisma + Lábria junto à banca organizadora. Quem falhar terá que se contentar em assistir às lutas. E se algum engraçadinho resolve criar confusão, surge alguém para tentar amansar o indivíduo. (Fica aqui uma sugestão: que tal aquele carinha de kimono preto, cabelos e olhos vermelhos, e um colar de bolinhas do tamanho de cebolas?). Saindo dos vestiários, os personagens jogadores são barrados por uma linda loira empunhando um microfone bem colorido. De sua cintura pendem apetrechos. Uma credencial exibe o nome de Sarah Correia, logo abaixo do logotipo da *Rádio Praia FM*.

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

A jovem repórter veste apenas aquilo que uma praia no verão exige. Assim que avista os personagens jogadores, ela começa um bombardeio de perguntas, como: “Quem é você? Qual seu estilo de luta? O que achas dos juízes? Qual sua opinião sobre o torneio?”

**ATENÇÃO:** conversar com a repórter pode render Renome (Glória +1); bater nela, NÃO!

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

## CENA TRÊS

As lutas são organizadas em chaves. Existe um número igual de adversários para cada personagem jogador participante. A competição está dividida em três etapas: preliminares (em que cada personagem jogador enfrenta um NPC), semifinais e finais. Após as preliminares, times são feitos e a luta ocorre no 1x1 onde as vitórias são somadas. Os confrontos prosseguem até a final, com um time contra o outro.

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

- Um fã de *Street Fighter* chega e começa a pedir autógrafos e fotos com o PC, ele sabe tudo do torneio e pode dar dicas dos outros participantes, caso o PC faça amizade;
- Um lutador que não conseguiu se inscrever desafia um dos PCs para uma luta na praia, sem mídia, sem expectadores, apenas pela honra e glória da luta, e a supervisão de um dos juizes que saiu para tomar um ar no intervalo entre as lutas;
- Um velhinho, com um grande casco de tartaruga nas costas, em um intervalo entre as lutas, se aproxima do PC e comenta seu desempenho, indo embora logo depois (ao ver um grupo de garotas de biquíni indo para a praia). Ele é um dos maiores nomes das artes marciais e a dica que ele dá diminui pela metade o custo de uma (somente uma) Manobra que o PC esteja treinando, caso ele passe em teste de Raciocínio + Estilo, para entender a dica. Reconhecê-lo só é possível após ele ter ido embora e com três sucessos em Inteligência + Estilos;
- Um representante de uma empresa patrocinadora do torneio chama um dos PCs para filmar uma chamada em vídeo de um produto. O PC rola Carisma + Lábia para tentar fazer uma boa apresentação e, se obtiver sucesso, o PC assina um pré-contrato de garoto propaganda rendendo Fama +1 em algum ponto no futuro;
- Um fã do sexo oposto (ou não) de um PC tenta persuadi-lo para ir ali atrás da tenda, logo após sua luta. O fã tem Aparência 5 e Lábia 3, mas succumbir ao desejo vai retirar 2 pontos de Força de Vontade e Chi do PC.
- Desde o início do torneio, indique que personagens de estilos mais místicos (Soul Power, Kabbaddi, Silat, Tai Chi Chuan, etc...) e mulheres sentem-se observados por algum ponto fixo na plateia. Alguns se sentem estranhos, como se a influência de quem observasse fosse maligna, enquanto outros se sentem tranquilos, como se fosse alguém protegendo.

Durante a luta final, cada personagem desclassificado deve fazer um teste: dois sucessos em Percepção + Prontidão. Em caso de sucesso, esse personagem percebe que todas as moças que entraram nos vestiários femininos não retornaram. Sendo mu-

lheres, ninguém achou estranho que ficassem por lá tanto tempo — mas agora, com o sumiço declarado, este fato logo se tornará a primeira pista para a solução do mistério.

Quem resolver examinar o vestiário (feminino; lembre-se disso, Narrador!) vai encontrá-lo vazio, exceto por um detalhe: um microfone colorido caído no tablado de madeira, com o logotipo da Rádio Praia FM (sim, Sarah também sumiu). Porém, é possível que esse tempo seja o suficiente para que se interrompa o torneio.

Uma pequena cerimônia de premiação será realizada, entre a final e o desafio de Guerreiro Mundial entre Dee Jay e Joe — para exaltar campeões e patrocinadores e dar tempo dos lutadores trocarem de roupa e aquecer. Porém, Youngmie, que seria a primeira a entregar o prêmio de melhor luta da noite, não vem à arena para dar início à cerimônia. Ela é requisitada pelos alto-falantes, mas não responde. O clima fica estranho, e começam a serem notados outros desaparecimentos. Várias participantes femininas sumiram, incluindo uma das patrocinadoras, Karin Kanzuki, e as juízas Rebeca Brielle, Blaze Fielding, Rila Estancia.

Caso a investigação no vestiário feminino seja feita após a final, mas antes da premiação, as juízas serão vistas desaparecendo em uma névoa púrpura que se finda em símbolo arcano no chão — que também se esvanece com o tempo.

A confirmação dos desaparecimentos logo forçará a suspensão do *World Fighters Championship*. As autoridades serão chamadas pelos organizadores do torneio e uma busca terá início. Afinal, onde estarão as juízas, Sarah, Karin e as outras?

## CENA QUATRO

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

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

## O VESTIÁRIO FEMININO

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

Mas se eles não visitaram o vestiário antes da última hora, o lugar estará agora cercado pela polícia — forçando os personagens a persuadir, evitar ou enganar os oficiais e investigadores locais. Serão necessários testes de Manipulação + Lábia ou Manha

(dificuldade 7). Bons sucessos asseguram caminho livre para os personagens jogadores.

Para investigar o local, sugerimos testes de Percepção + Investigação (dificuldade 7) ou Percepção + Prontidão (dificuldade 8). Em caso de Falhas ou Falhas Críticas... Bem, deixemos sua fértil imaginação decidir o que aconteceu com os investigadores azarados.

Cada sucesso na parada de dados revela uma das seguintes pistas:

- A polícia conservou o lugar intacto para que os peritos pudessem agir. No chão do vestiário está o microfone de Sarah Correia. Examinar o piso causa um fortíssimo mal estar.
- Caso algum personagem seja sensitivo, praticante de Soul Power, Kabbadi, Silat ou qualquer outra arte marcial mística pode gastar 1 ponto de Chi para ver um símbolo arcano no chão.

**Nota:** mesmo sem testes, pelo menos um dos personagens jogadores vai notar um pequeno objeto brilhante no vestiário: uma abotoadura dourada, com o formato de um crânio com asas.

## FUNDAÇÃO GARCIA

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

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

Rose ficou à distância observando o torneio e tentando descobrir a origem da energia negativa que sentia, pois pressentia que algo ruim pudesse ocorrer e tinha avisado Robert e Ryo, pois sentiu neles poder e honestidade.

Caso ninguém tenha checado o vestiário feminino ainda, Robert o fará (será mais fácil para ele; afinal, é o homem da grana!). A única pista dentro do vestiário é um microfone, Rose se aproxima de quem segura qualquer das peças e toma o objeto nas mãos. Quando faz isso, ela parece entrar em transe e começa a murmurar frases estranhas, dependendo do objeto:

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

Um teste de Inteligência + Mistérios revela que estas palavras de Rose se referem à Rádio Praia. Caso os jogadores tenham pensado em investigar a rádio antes de procurar Robert, Ryo e Rose, não terão encontrado nada.

**O Símbolo:** ao pressentir e notar o símbolo no chão, Rose parece receber um soco no rosto. Ela cai, sendo amparada por alguém que tenha sucesso um teste de Destreza + Prontidão (ou, na falta de um destes, por Robert). Pálida e de cenho franzido, ela diz com voz trêmula: — *Não... Sem luta... No mar... Atrás de portas sujas de óleo... Muitas guerreiras... Impotentes... Correntes nas paredes... ELE ESTÁ LÁ! Atrás de uma muralha de aço, que só nós podemos ver! O mal sobre o mal... Aguardando o sangue das lutadoras... Ele não deve... Receber... O poder supremo...*

Quando termina de falar, Rose desmaia.

## RÁDIO PRAIA FM

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

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

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

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

— *Mundanos não podem ver através da muralha de espelhos erguida pelo Grande Profano! Apenas nós, que dominamos a energia espiritual Chi, podemos encontrar o cativo de nossas colegas. O Grande Profano? Ora, vocês certamente devem saber que esse mundo não se resume à luta contra a Shadaloo! Diversas energias convergem para o equilíbrio, umas positivas, outras negativas. Às vezes elas precisam de um hospedeiro ou impulso para se manifestarem, por isso não temos tempo a perder.*

## EPILOGO 01

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

Se nenhum jogador pensar nisso, Robert ou Ryo pedem a elas as coordenadas da emissão de rádio e então, usando um telefone celular (algo raro e inovador para os anos 90'), providenciam um helicóptero da empresa para transportar o grupo até o lugar. Eles próprios não embarcam; ficam para avisar e

reunir outros *Street Fighters*. Apenas Rose acompanha os personagens jogadores.

## CENA CINCO

Rose avisa que, pela coordenada indicada, e pela assinatura do símbolo arcano, ela pode estabelecer uma ponte de ligação mística e enviar os PC's para o lugar, mas precisaria de muita energia Chi para isso. Tão logo quanto necessário, Robert e Ryo reúnem os outros participantes do torneio e juízes restantes para que Rose tenha energia suficiente para seu ritual místico que transporta ela e os PC's para algum tipo de dimensão diferente.

— *É aqui — diz Rose.*

O horizonte é hostil, um grupo de nuvens tempestuosas se aglomera em torno de uma plataforma petrolífera onde um navio está aportado. O local, segundo Rose, emanando ondas de energias negativas, as quais são da mesma assinatura da energia psíquica de M. Bison. Ali, assim como mostrou o sinal do equipamento da repórter, é em alto mar.

Os PC's e Rose estão em uma plataforma com inúmeros contêineres e, mais à frente, um heliporto. Abaixo, um navio petroleiro de nome Oceano Impávido (teste de Inteligência + Mistério ou a própria Rose revela que aquele navio foi um petroleiro brasileiro que teria sido sequestrado dias antes).

Um grupo homens, trabalhadores da plataforma e tripulação do navio, está no convés do Oceano Impávido. Com olhos fundos e expressão de dor. Todos estão sofrendo com influência de algo, Rose diz que suas energias vitais foram drenadas devido à influência do poder psíquico dentro do navio. Porém, ao sentir a presença da energia da alma de Rose, vários deles atacam-na.

— Vão para o compartimento de carga. Estes homens sentem minha energia e não a de vocês. Sejam fortes ou suas energias também serão drenadas.

O caminho para o compartimento de carga é simples e visível. Não possui obstáculos físicos ou

outros soldados no caminho. Porém, testes de Força de Vontade são necessários para manter a energia psíquica intacta. 1 sucesso significa a perda de metade dos pontos de Força de Vontade, 2 sucessos significa perda de 1/3 arredondando pra baixo, e 3 sucessos mantém toda a Força de Vontade. Falha crítica resulta na perda de toda Força de Vontade.

## CENA SEIS

Os PC's estão agora no imenso compartimento de carga do navio, que mais parece cenário de filme de horror. O chão está coberto de detritos. A iluminação é completamente ausente — os PCs devem usar Luta às Cegas ou providenciar uma forma de iluminação (gastando Chi para manter Flaming Fist e usar as mãos como tochas, por exemplo). Destroços do que parece ser um altar com uma estátua em forma de cabeça de águia prateada podem ser vistos no centro do lugar. As mulheres estão presas pelos pulsos e pescoço com correntes ao altar estatua. Youngmie, a repórter Sarah e as outras lutadoras do torneio estão ali, todas de olhos vazios, como se drogadas ou hipnotizadas.

Os personagens podem tentar soltar as moças. Os grilhões têm 6 Pontos Saúde — basta essa quantidade de dano para soltar cada personagem. Cada sucesso obtido em um ataque simples com Força reduz a Saúde das algemas (que têm Vigor 2). Porém, cada vez que uma das mulheres for libertada a estátua emana um breve brilho multicolorido.

Quando a segunda mulher for resgatada, passos começarão a ecoar pelo lugar. Um homem com grilhões nos pulsos e nas pernas, de aparência jovem, mas emanando malignidade no confiante sorriso e na aura de energia que sai de seus olhos. É Bison em pessoa, pelo menos é o que dizia o alerta Rose.

— *Eu sabia que tinha ouvido ratos nesses porões sujos! Quem sou eu? Eu sou um de muitos corpos clonados do verdadeiro M. Bison, descartado,*



*mas ainda com autonomia suficiente para convencê-lo a me enviar em missão suicida em busca de algo que o agradasse. Aqui, consigo cumprir minha missão de acumular energia desse totem de forma psíquica e, em breve com a energia dessas lutadoras, eu poderei tomar um lugar decente na ordem mundial de Bison.*

Um brilho emana dos olhos desse Bison e ativa a estátua que cintila em fortíssima energia psíquica iluminando o lugar, mesmo que parcamente. A atmosfera do lugar também muda, deixando algumas nuvens de azuladas e outras rubras. Os PC's, Bison, as lutadoras e a cabeça de águia são transferidos de lugar, estão agora em uma dimensão de puro poder onde a energia que origina o Chi flui fartamente, mas é apenas um pequeno espaço dentro de um domo de psíquico criado e controlado pelo totem.

Resta aos PCs lutar contra o clone de M. Bison, que estará energizado pelo poder da estátua.

A estátua é um artefato terreno que Bison encontrou ao peregrinar pelo mundo e sentir sua presença psíquica — eles se comunicam telepaticamente e o jovem Bison recebeu diretrizes de como fazer para consegui-lo (sequestrando o navio, escravizando a tripulação e conseguindo lutadores para imbuir o totem de poder psíquico). Após treinar e dominar a energia da estátua, o clone de Bison conseguiu poder suficiente para estar imperceptível na multidão e, como o torneio do Brasil era o local mais próximo e ideal no momento, ele sequestrou as lutadoras do vestiário e as entregou para que a estátua se alimentasse da energia delas.

O jovem clone de Bison conta o plano a plenos pulmões a qualquer momento da luta e com muito orgulho, pois não considera os PC's uma ameaça. E, de fato, não são, pois enquanto alguma lutadora estiver acorrentada ao totem, ele se alimentará da sua energia psíquica e, por consequência, alimentará a energia do clone de Bison (impedindo que ele gaste Chi em suas Manobras).

Durante a luta é perceptível que esse Bison responde oralmente ao totem, como se respondesse questionamentos e fizesse as vontades do artefato.

## CENA FINAL

Quando derrotado, M. Bison emana um brilho intenso de suas feridas, depois dos orifícios. É sua energia psíquica que seu corpo não consegue aguentar mais e explode. A explosão gera uma reação em cadeia que começa a explodir o navio e parte da plataforma. Rose chegará bem machucada, mas ainda bem o suficiente para ajudar os PC's e as reféns a escapar da explosão.

Todos saem em alto mar, próximos à plataforma de petróleo. A estátua estará afundando em algum ponto de difícil visualização.

## EPÍLOGO 02

Os PC's logo veem o resgate chegando, após a mensagem telepática de Rose, e, no dia seguinte, de volta à praia, a cerimônia de premiação e o desafio de Guerreiro Mundial ocorrem, agora televisionada em rede nacional.

Uma história um tanto absurda é inventada de que as lutadoras foram dopadas e sequestradas por túneis de ventilação recém-instalados no subsolo da areia da praia e levadas para alto mar onde seriam vendidas como escravas ou usadas pela *Shadaloo*.

Além de um ponto de fama, após várias entrevistas, o seguinte pode acontecer:

- Um ou mais dos juízes aceitam treinar durante algum tempo personagens que também lutem seus Estilos, talvez ensinando alguma Manobra Especial.
- Um ou mais dos juízes tornam-se Apoio, Contatos ou Patronos dos personagens.
- Nossa agradecida Sarah Correia torna-se Aliada ou Contato dos personagens (e ter uma repórter como contato não seria nada mau).
- Rose aceita um ou mais personagens como seus discípulos e ensina uma ou mais Manobras Especiais do Soul Power, mas em troca pede que eles a ajudem em uma jornada espiritual e encontrem um lutador chamado Ryu.

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

"Em algum ponto do oceano, uma escotilha é aberta de uma aeronave ultra tecnológica. Dela, um homem de roupas militares vermelhas e um largo sorriso sai e parece falar com alguém ou algo: — Sim! Eu sinto você. — Ele ergue a mão esquerda e levita para fora da aeronave abrindo um profundo túnel de vácuo nas águas do oceano sob seus pés. Sem tardar, o totem cabeça de águia vem em suas mãos e brilha intensamente. A luz multicolorida reflete nos crânios metálicos que adornam seu uniforme. Ele então dá a ordem para seu imediato que pilota a nave: — Zolder, para a base mais próxima! — Ele deixa o lugar gargalhando em êxtase, desaparecendo na aeronave adentro, e seu riso ecoa pela noite, pelo mar, pela praia,..."



# DESAFIANTES

Os antagonistas da aventura são baseados nos mesmos publicados na aventura original, com correções e aprimoramento das fichas para o novo nível de desafio proposto. Além destes, foram criados outros antagonistas para simular os propostos na adaptação.

**Chen-Tsu:** lutador nômade cujo histórico é desconhecido, somente se sabe que recentemente ele entrou no circuito *Street Fighter* e tem derrotado muitos lutadores experientes. Dizem, inclusive, que ele recebeu uma proposta da *Shadaloo*.

**Jessica:** ex mecânica de corridas, ingressou no mundo das lutas por dinheiro. Além de ser uma mulher forte e bem treinada, ela adorava uma boa desculpa para surrar as pessoas — já estive na prisão várias vezes por provoca briga. Seu sonho, além de vencer torneios, é ter sua própria oficina mecânica.

**Kenny:** novato no circuito de *Street Fighter* que quer mostrar ao mundo que o Aikidô é uma arte marcial como qualquer outra e merece o mesmo prestígio e respeito.

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

**Sarah Correia:** repórter dedicada que adora praia, sol, rapazes bronzeados e bem humorados. Pode-se dizer que ela trabalha 24 h/dia — até quando sai para agitar à noite, está sempre disposto a cobrir toda e qualquer notícia. Houve um caso que saiu de uma festa social para noticiar um incêndio à poucas quadras dali... Com salto alto, joias, maquiagem e tudo mais! Seu nome original era Karen Corr, mas foi mudado para Sarah Correia para ser mais brasileiro e não confundir com Karin Kanzuki, uma das patrocinadoras do torneio.

**M. Bison:** um dos muitos clones de M. Bison, este, porém, tem os mesmos objetivos do vilão original por vontade própria. É uma versão mais jovem também.

A adaptação muda os Guerreiros Mundiais para personagens famosos de outras franquias de jogos de luta. Porém, já que essa parte do elenco não participa efetivamente em lutas, suas fichas não serão apresentadas, mas todas as fichas podem ser encontradas no site [shotokanrpg](http://shotokanrpg.com), na área de adaptações.

**Blaze Fielding:** charmosa ex-policial e bem graduada lutadora que curte umas férias no país. Personagem do trio principal de *Streets of Rage*;

**Dee Jay:** o jamaicano faz exhibições musicais antes das lutas. Sua ficha pode ser encontrada no livro básico;

**Joe:** Guerreiro Mundial do primeiro *Street Fighter*, está aqui para lutar com Dee Jay e manter o título de

Guerreiro Mundial ou passa-lo para o jamaicano. Sua ficha foi publicada no livro *Tempos de Glória*;

**Johnny Cage:** astro de cinema divulgando seu filme *Citizen Cage*. Personagem clássico de *Mortal Kombat* e substitui Fei-Long como o ator famoso da aventura, mas aqui não faz ideia de nada relativo ao torneio;

**Karin Kanzuki:** herdeira do império Kanzuki, entusiasta e lutadora bem graduada do circuito *Street Fighter*.

**Rebeca Brielle:** jovem e talentosa lutadora que usa bastões e tem poderes de fogo. Personagem do jogo *Doble Dragon*;

**Rila Estancia:** grandalhona e poderosa lutadora de “capoeira”. Lutadora do jogo *Breakers*;

**Robert Garcia:** representando sua fundação e fazendo alguns contatos no país, como faria Ken Masters na aventura original. Protagonista do jogo *Art of Fighting* e, seguindo a história do jogo, já é um veterano e conhecido lutador;

**Ryo Sakazaki:** apenas acompanhando seu amigo Robert e analisando novas artes marciais. Também protagonista de *Art of Fighting* e referência em seu estilo de luta. Substituindo Ryu;

**Youngmie:** a bela e promissora coreana, exibindo o corpinho em um biquíni estonteante e substituindo Chun-Li. Originária do jogo *Fighter's History*.

## DESAFIANTES MAIS FORTES

A aventura original trazia desafiantes para Posto 1, contudo, essa nova versão é indicada para Posto 3 a 4. Dessa forma, as fichas dos lutadores do torneio (Chen-Tsu, Jessica, Kenny e Koey) devem ser alteradas com a soma de Velocidade +1, Dano +2, Movimento +1 em todas as Manobras, além disso, Saúde +3 e +1 de Chi e Força de Vontade, caso o Narrador ache necessário, também são bem vindos.

# KENNY

Kenny é um jovem determinado e cheio de energia que recentemente se juntou ao circuito de *Street Fighter*. Tendo treinado Aikidô desde criança, ele sempre acreditou que essa arte marcial, muitas vezes subestimada, merecia ser reconhecida pelo seu valor e eficiência. Crescendo em uma família de praticantes de artes marciais tradicionais, Kenny desenvolveu um profundo respeito pelos princípios do Aikidô, que enfatizam a defesa pessoal sem causar dano ao oponente. Agora, como competidor, ele está decidido a provar que essa arte marcial pode rivalizar com qualquer outra em termos de habilidade e prestígio.

Dentro do circuito, Kenny enfrenta desafios constantes, com adversários que subestimam suas habilidades por conta da natureza pacífica do Aikidô. No entanto, ele usa essas oportunidades para demonstrar a força e a técnica do seu estilo, surpreendendo seus oponentes com movimentos fluidos e estratégicos. Cada vitória é um passo a mais na sua jornada para popularizar e enaltecer o Aikidô no cenário global. Kenny acredita fervorosamente que, com esforço e dedica-

ção, poderá mudar a percepção do público sobre essa arte marcial.



## APARÊNCIA

Kenny é um homem forte e careca, com a "tatuagem" (???) de alvo na testa.

## PERSONALIDADE

Kenny é muito confiante e si mesmo.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Chi Kun Healing, Maka Wara, San He

## CARTEL

Combates: 16; Vitórias: 16; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 10;

## LEMA

"Aikidô: a arte da harmonia em movimento."

**Nome:** Kenny **Estilo:** Aikidô **Assinatura:** Sorri para o adversário derrotado

<b>Força</b> ●●●○○	<b>Carisma</b> ●●○○○	<b>Percepção</b> ●●●○○	<b>Honra:</b> 5
<b>Destreza</b> ●●●●○	<b>Manipulação</b> ●●○○○	<b>Inteligência</b> ●●●○○	<b>Glória:</b> 2
<b>Vigor</b> ●●●●○	<b>Aparência</b> ●●○○○	<b>Raciocínio</b> ●●●○○	<b>Posto:</b> 4

### Habilidades

Intimidação ●○○○○	Segurança ●○○○○
Lábia ●●○○○	Sobrevivência ●○○○○
Manha ●○○○○	Arena ●●○○○
Perspicácia ●●○○○	Computador ●○○○○
Prontidão ●●○○○	Estilos ●●○○○
Furtividade ●○○○○	Investigação ●○○○○
Luta às Cegas ●○○○○	Medicina ●○○○○

### Antecedentes

Contatos ●○○○○	Sensei ●○○○○
Empresário ●○○○○	○○○○○
Recursos ●●○○○	○○○○○

### Técnicas

<b>Soco</b> ●●○○○	<b>Apresamento</b> ○○○○○
<b>Chute</b> ●●○○○	<b>Esportes</b> ●○○○○
<b>Bloqueio</b> ●●●●○	<b>Foco</b> ●●●●○

### Chi



### Força de Vontade



### Saúde



### Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	6	3	1
Strong	4	5	1
Fierce	3	7	0
<b>Chute:</b> Short	5	4	1
Forward	4	6	0
Roundhouse	2	8	0
<b>Apresamento</b>	4	3	Um
<b>Bloqueio</b>	8	(-8 Abs)	—
<b>Movimento</b>	7	—	4
Chi Kun Healing	2	1Chi/ 1Sde	0
Maka Wara	5 de dano quando em Bloqueio		
San He	6	Bloq x2(1Chi)	—

**Combos:** Roundhouse para Roundhouse (Dizzy).

# JESSICA

Jessica sempre foi uma amante da adrenalina, primeiro no volante, como mecânica de corridas, e agora no ringue, como lutadora por dinheiro. Crescendo nas oficinas e nas pistas, ela desenvolveu não só um conhecimento técnico impecável, mas também uma força física impressionante. Seu temperamento explosivo e amor por “uma boa briga” a levaram várias vezes à prisão, mas isso nunca a impediu de continuar perseguindo seus sonhos. No mundo das lutas, ela viu uma oportunidade de canalizar sua agressividade para algo que não só lhe rendia dinheiro, mas também lhe proporcionava a emoção que tanto buscava.

Determinada e resiliente, Jessica rapidamente se tornou conhecida no circuito por sua habilidade e ferocidade. Para ela, cada luta é uma chance de chegar mais perto de seu objetivo final: abrir sua própria oficina mecânica. Entre treinos intensos e competições acirradas, ela continua aprimorando suas técnicas, sonhando com o dia em que poderá pendurar as luvas e voltar ao seu verdadeiro amor, os motores e a velocidade..

## APARÊNCIA

Jessica tem o corpo moldado pelas lutas e ama usar roupas relativas a corridas, mas não abre



mão de liberdade nos movimentos.

## PERSONALIDADE

Jessica é durona e não foge perante aos desafios, seja nos ringues ou nas pistas.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Fist Sweep, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Jump;

## CARTEL

Combates: 16; Vitórias: 15; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 14;

## LEMA

"Luto hoje, construo amanhã."

<b>Nome:</b> Jessica <b>Estilo:</b> Boxe <b>Assinatura:</b> Gritos de Alegria							
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○	<b>Percepção</b>	●●○○○	<b>Honra:</b> 2	
<b>Destreza</b>	●●●○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○	<b>Glória:</b> 4	
<b>Vigor</b>	●●●●○	<b>Aparência</b>	●●●●○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○	<b>Posto:</b> 4	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Intimidação	●○○○○	Liderança	●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Lábia	●●○○○	Luta às Cegas	●○○○○	<b>Soco:</b> Jab	5	4	2
Manha	●○○○○	Reparos	●●●●○	Strong	3	6	2
Prontidão	●○○○○	Segurança	●○○○○	Fierce	2	8	1
Perspicácia	●○○○○	Computador	●○○○○	<b>Chute:</b> Short	4	2	2
Condução	●●●○○	Investigação	●●○○○	Forward	3	4	1
Furtividade	●○○○○	Estilos	●○○○○	Roundhouse	1	6	1
<b>Antecedentes</b>			<b>Apresamento</b>				
Contatos	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	7	(-7 Abs)	—
Recursos	●●●○○		○○○○○	<b>Movimento</b>	6	—	5
Sensei	●○○○○		○○○○○	Fist Sweep	2	9	0
<b>Técnicas</b>							
<b>Soco</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	●○○○○	Dashing Punch	3	10 (1Fv)	4
<b>Chute</b>	○○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○	Dashing Uppercut	3	10 (1Fv)	4
<b>Bloqueio</b>	●●●○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Jump	7	—	2
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>					
●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●●●					
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□					
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							
<b>Combos:</b> Fierce para Dashing Uppercut (Dizzy).							

# CHEN-TSU

Chen-Tsu é um lutador nômade envolto em mistério. Pouco se sabe sobre seu passado, exceto que sua entrada recente no circuito de *Street Fighter* causou uma verdadeira tempestade. Derrotando alguns lutadores experientes com uma combinação única de técnicas e estratégias, sua presença tornou-se rapidamente um tema quente nos círculos de luta. Há quem diga que ele foi treinado em um estilo de luta secreto, refinado ao longo de anos de peregrinações e batalhas em terras desconhecidas. Sua serenidade e precisão em combate são tão desconcertantes quanto impressionantes, e seu olhar penetrante revela uma profundidade de experiência que poucos podem igualar.

Rumores circulam de que a *Shadaloo*, impressionada por seu desempenho, ofereceu-lhe uma proposta tentadora, embora Chen-Tsu não tenha revelado se aceitou ou não. Sua aura enigmática e suas vitórias contínuas continuam a intrigar e intimidar adversários e espectadores. Com cada batalha, ele parece tecer uma lenda própria, um lutador cuja verdadeira força e motivações ainda são um enigma, mas cujo impacto no circuito é inegável.



## APARÊNCIA

Chen-Tsu é um homem simples que gosta de roupas confortáveis. Ele mantém a disciplina para um corpo saudável e forte.

## PERSONALIDADE

Chen-Tsu é uma pessoa focada no objetivo de aprimoramento pessoal. Ele estuda as artes marciais e os oponentes antes dos combates e é muito observador.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Bear Hug, Buffalo Punch, Jump, Power Uppercut, Suplex, Thunderstrike, Throw

## CARTEL

Combates: 16; Vitórias: 16; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 14;

## LEMA

"Nas sombras do desconhecido, forjo meu caminho."

<b>Nome:</b> Chen-Tsu		<b>Estilo:</b> Luta Livre Nativo Americana		<b>Assinatura:</b> Cumprimenta	
<b>Força</b> ●●●●○	<b>Carisma</b> ●●○○○	<b>Percepção</b> ●●●●○	<b>Honra:</b> 4		
<b>Destreza</b> ●●●●○	<b>Manipulação</b> ●●○○○	<b>Inteligência</b> ●●○○○	<b>Glória:</b> 2		
<b>Vigor</b> ●●●●○	<b>Aparência</b> ●●○○○	<b>Raciocínio</b> ●●●○○	<b>Posto:</b> 4		
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>		
Intimidação ●●●○○	Luta às Cegas ●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Interrogação ●●○○○	Sobrevivência ●●●○○	<b>Soco:</b> Jab 6	5	4	
Lábia ●○○○○	Estilos ●●○○○	Strong 4	7	4	
Manha ●○○○○	Mistérios ●●○○○	Fierce 3	9	3	
Perspicácia ●○○○○	○○○○○	<b>Chute:</b> Short 5	5	4	
Prontidão ●○○○○	○○○○○	Forward 4	7	3	
Furtividade ●●○○○	○○○○○	Roundhouse 2	9	3	
<b>Antecedentes</b>			<b>Apresamento</b> 4	8	Um
Contatos ●●○○○	○○○○○	<b>Bloqueio</b> 8	—	—	
Fama ●○○○○	○○○○○	<b>Movimento</b> 7	—	7	
Recursos ●●○○○	○○○○○	Bear Hug 3	11	Um	
<b>Técnicas</b>			Buffalo Punch 6	11	Um
<b>Soco</b> ●●●○○	<b>Apresamento</b> ●●●○○	Jump 7	—	4	
<b>Chute</b> ○○○○○	<b>Esportes</b> ●●●○○	Power Uppercut 3	9	Um	
<b>Bloqueio</b> ○○○○○	<b>Foco</b> ○○○○○	Suplex 4	10	Um	
<b>Chi</b>		Thunderstrike 4	13	3	
●●●●○○○○○○○		Throw 2	10	Um	
□□□□□□□□□□		<b>Combos:</b> Buffalo Punch para Thunderstrike (Dizzy).			
<b>Força de Vontade</b>					
●●●●●○○○○○					
□□□□□□□□□□					
<b>Saúde</b>					
●●●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					

# KOEY

Koey é um lutador veterano no circuito de *Street Fighter*, conhecido por seu carisma e estilo único de combate que cativa o público nos grandes torneios. Seu tempo como competidor o tornou uma figura familiar entre os fãs, que sempre aguardam com expectativa suas aparições no ringue. Com um conjunto de habilidades afiadas e uma estratégia de luta que combina precisão e agilidade, Koey conquistou o respeito de muitos adversários ao longo dos anos. Além de sua habilidade técnica, ele é lembrado pela sua postura serena e focada, características que muitos atribuem ao seu treinamento com o lendário Guerreiro Mundial, Dhalsim.

Dizem que Koey foi um pupilo dedicado de Dhalsim, absorvendo não só as técnicas de luta, mas também os ensinamentos filosóficos de seu mestre. Essa influência moldou não apenas seu estilo de combate, mas também sua perspectiva sobre a vida e o esporte. Para Koey, cada luta é uma oportunidade de demonstrar a harmonia entre corpo e mente, e seu objetivo vai além das vitórias: ele quer inspirar outros lutadores e provar que a verdadeira força vem do equilíbrio interno. Essa filosofia é uma prova do legado de Dhalsim, vivido através das ações e

palavras de Koey.

## APARÊNCIA

Koey cultiva uma longa barba, talvez por não ter cabelos. Ele tem algumas tatuagens que mostram sua espiritualidade pessoal.



## PERSONALIDADE

Koey costuma meditar bastante. Ele tenta seguir à risca o código de justiça e honra que lhe foi ensinado no Kabaddi, mas tem se encantado cada vez mais pelo glorioso mundo do circuito de lutas.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Energy Reflection, Fireball, Missile Reflection

## CARTEL

Combates: 6; Vitórias: 5; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 5;

## LEMA

"Força e equilíbrio, em cada movimento, em cada batalha."

<b>Nome:</b> Koey <b>Estilo:</b> Kabaddi <b>Assinatura:</b> Reverência silenciosa									
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○	<b>Honra:</b> 2			
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●○○○	<b>Inteligência</b>	●●●●○	<b>Glória:</b> 4			
<b>Vigor</b>	●●●●○	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●●○	<b>Posto:</b> 4			
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>						
Interrogação	●○○○○	Furtividade	●○○○○	Velocidade	Dano	Movimento			
Intimidação	●○○○○	Luta às Cegas	●●●○○	<b>Soco:</b> Jab	6	1	2		
Lábia	●○○○○	Segurança	●○○○○	Strong	4	3	2		
Manha	●○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Fierce	3	5	1		
Perspicácia	●●○○○	Estilo	●●○○○	<b>Chute:</b> Short	5	2	2		
Prontidão	●●●○○	Investigação	●○○○○	Forward	4	4	1		
Condução	●●○○○	Mistérios	●○○○○	Roundhouse	2	6	1		
<b>Antecedentes</b>			<b>Apresamento</b>			4	2	Um	
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	8	(-8 Abs)	—		
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Movimento</b>	7	—	5		
Sensei	●●●○○		○○○○○	Energy Reflection	5(1Chi)	—	—		
<b>Técnicas</b>						Fireball	2	10 (1 Chi)	—
<b>Soco</b>	○○○○○	<b>Apresamento</b>	○○○○○	Missile Reflection	7	—	1		
<b>Chute</b>	○○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○						
<b>Bloqueio</b>	●●●●○	<b>Foco</b>	●●●●○						
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>							
●●●●●●●●		●●●●●○○○○							
□□□□□□□□		□□□□□□□□							
<b>Saúde</b>									
●●●●●●●●●●○○○○○○○○									
□□□□□□□□□□□□□□□□									
<b>Combos:</b> Fireball para Fireball.									

# SARAH CORREIA

Sarah Correia é uma repórter incansável e apaixonada pelo que faz. Conhecida por sua energia contagiante, ela adora praia, sol e a companhia de rapazes bronzeados e bem humorados. Sua vida parece um eterno verão, e mesmo quando está curtindo uma noite agitada, seu instinto jornalístico nunca descansa. Sarah está sempre pronta para cobrir qualquer notícia, a qualquer hora do dia ou da noite. Uma de suas histórias mais impressionantes envolve o momento em que ela saiu de uma festa social, com salto alto, joias e maquiagem impecável, para noticiar um incêndio a poucas quadras dali. Esse episódio se tornou lendário entre seus colegas, exemplificando seu compromisso inabalável com a profissão.

No mundo do jornalismo, Sarah é uma figura respeitada e admirada. Sua dedicação e paixão são evidentes em cada reportagem que produz, e sua capacidade de se adaptar rapidamente a qualquer situação é uma de suas maiores forças. Para ela, cada dia é uma nova aventura, uma chance de descobrir histórias incríveis e compartilhar com o mundo. Seu amor pela vida e pelo jornalismo se refletem na forma como ela interage com as pessoas e como cobre os eventos, sempre com um sorriso no rosto e

uma atitude positiva.

## APARÊNCIA

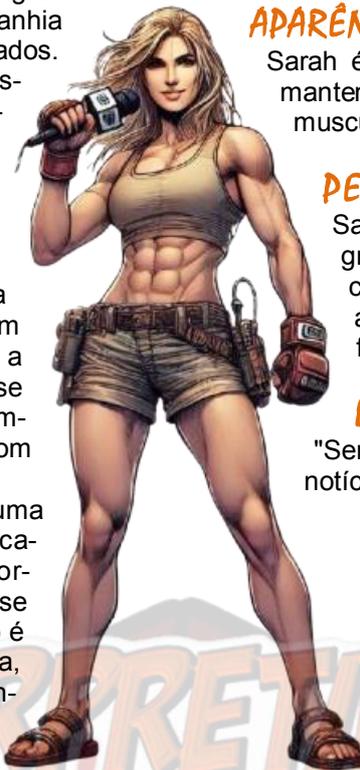
Sarah é uma moça no auge da juventude. Ela mantém a saúde praticando esportes radicais e musculação.

## PERSONALIDADE

Sarah é implacável e gosta de galgar degraus de forma rápida e eficiente. Ela busca seus objetivos com voracidade, sempre abusando de boa linguagem corporal e falada.

## LEMA

"Sempre alerta, sempre apaixonada pela notícia."



<b>Nome:</b> Sarah Correia <b>Estilo:</b> Nenhum <b>Assinatura:</b> A notícia primeiro o resto a gente vê depois....							
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○	<b>Honra:</b> 1	
<b>Destreza</b>	●●○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●○	<b>Inteligência</b>	●●●○○	<b>Glória:</b> 2	
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●●○○	<b>Raciocínio</b>	●●●○○	<b>Posto:</b> —	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Interrogação	●●●○○	Liderança	●○○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação	●○○○○	Segurança	●○○○○	<b>Soco:</b> Jab	4	1	2
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●○○○○	Strong	2	3	2
Manha	●●○○○	Computador	●●○○○	Fierce	1	5	1
Perspicácia	●○○○○	Estilos	●○○○○	<b>Chute:</b> Short	3	2	2
Prontidão	●○○○○	Investigação	●●○○○	Forward	2	4	1
Furtividade	●●○○○	Mistérios	●○○○○	Roundhouse	0	6	1
<b>Antecedentes</b>			<b>Apresamento</b>	2	3	Um	
Aliados	●●○○○	Recursos	●●○○○	<b>Bloqueio</b>	6	(-4 Abs)	—
Apoio	●●○○○	Status	●●○○○	<b>Movimento</b>	5	—	5
Contatos	●●○○○		○○○○○				
<b>Técnicas</b>							
<b>Soco</b>	○○○○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○				
<b>Chute</b>	○○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○				
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○				
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>					
●○○○○○○○○○○		●●●●●●●○○○					
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□					
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
<b>Combos:</b> Nenhum.							

# M. BISON

M. Bison é um clone falho do M. Bison original que foi criado para ser uma réplica perfeita, mas seu corpo não conseguiu suportar o imenso poder do *Psychopower*. Com uma fração das habilidades psíquicas do original, ele se tornou uma marionete de seus criadores, que rapidamente perceberam sua falha. Em uma tentativa desesperada de usar o clone para um propósito útil, ele foi enviado em uma missão suicida para recuperar um item de poder em uma dimensão negativa, localizado pelo M. Bison original através de seu poder psíquico.

Durante essa missão, o clone de M. Bison enfrentou horrores inimagináveis e desafios que testaram os limites de sua força e determinação. Apesar de ser considerado um fracasso, ele encontrou em sua jornada uma resiliência que surpreendeu até a si mesmo. Embora a missão fosse virtualmente impossível, ele continuou, pois era motivado por um desejo oculto de provar seu valor e, talvez, encontrar um propósito próprio além das intenções de seus criadores.

## APARÊNCIA

O clone é exatamente igual ao original, mas



ainda é um corpo de um adolescente de 16 anos.

## PERSONALIDADE

O clone tem a mesma personalidade megalomânica e psicótica do M. Bison original.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Ducking Fierce, Fireball, Foot Sweep, Jump, Power Uppercut, Psycho Crusher, Psychokinetic Channeling, Scissor Kick, Throw

## CARTEL

—

## LEMA

"Mesmo na falha, encontro meu próprio poder."

<b>Nome:</b> M. Bison <b>Estilo:</b> Ler Drit <b>Assinatura:</b> Risada			
<b>Força</b> ●●●●○	<b>Carisma</b> ●●●●○	<b>Percepção</b> ●●○○○	<b>Honra:</b> —
<b>Destreza</b> ●●●●●	<b>Manipulação</b> ●●●●●	<b>Inteligência</b> ●●●●○	<b>Glória:</b> 6
<b>Vigor</b> ●●●●○	<b>Aparência</b> ●●○○○	<b>Raciocínio</b> ●●●●○	<b>Posto:</b> —
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Interrogação ●●●●○	Segurança ●●○○	<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>
Intimidação ●●●●●	Sobrevivência ●●●●●		<b>Movimento</b>
Lábia ●●●○○	Arena ●●●●○	<b>Soco:</b> Jab	7 7 4
Manha ●●●○○	Computador ●●●○○	Strong	5 9 4
Perspicácia ●●●●○	Estilos ●●●○○	Fierce	4 11 3
Prontidão ●●●●○	Investigação ●●○○○	<b>Chute:</b> Short	6 8 4
Luta às Cegas ●●●●●	Mistérios ●●●●●	Forward	5 10 3
<b>Antecedentes</b>		Roundhouse	3 12 3
Apoio (Shadaloo) ●●●●●	○○○○○	<b>Apresamento</b>	5 8 Um
Fama ●●●●●	○○○○○	<b>Bloqueio</b>	9 (-8 Abs) —
	○○○○○	<b>Movimento</b>	8 — 7
<b>Técnicas</b>		Ducking Fierce	4 12 —
<b>Soco</b> ●●●●○	<b>Apresamento</b> ●●●●○	Fireball	2 11 (1 Chi) —
<b>Chute</b> ●●●●○	<b>Esportes</b> ●●●●○	Foot Sweep	3 10 2
<b>Bloqueio</b> ●●●●○	<b>Foco</b> ●●●●●	Jump	6 — 4
<b>Chi</b>		Power Uppercut	4 11 Um
●●●●●●●●●●	<b>Força de Vontade</b>	Psycho Crusher	3 14/1(2Chi) 10
□□□□□□□□□□	●●●●●●●●●●	Psy. Channeling	— +2(1Chi) —
<b>Saúde</b>		Scissor Kick	5 11 (1 Fv) 5
●●●●●●●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□	Throw	3 10 Um
□□□□□□□□□□□□□□□□		<b>Combos:</b> Scissor Kick para Psycho Crusher (Dizzy); Bloqueio para Scissor Kick;	









**TENTE VENCER OS DESAFIOS DESSA  
CLÁSSICA AVENTURA!**

SANGUE DE LUTADOR É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA  
**STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG**  
UM TORNEIO DE VISIBILIDADE MUNDIAL E COM GRANDES  
PATROCINADORES É ALVO DE UM ATAQUE DEWASTADOR DE UM  
PODEROSO VILÃO QUE BUSCA AINDA MAIS PODER!

# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO  
PODCAST**