



UM CONVITE A SÃO FRANCISCO

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIO PODGAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, roteiro do anime Street Fighter Victory, utilizando ideias dos jogos Mortal Kombat e Ikari Warrrios e criações originais de **Iago Amorim.**

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

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

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

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

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

são a casa do Street Fighter: o jogo de RPG

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





Um Convite a São Francisco é uma aventura para *Street Fighter RPG* para personagens de Posto 5. A história da aventura é baseada nos primeiros episódios do anime *Street Fighter Victory*, além de ideias originais.

SINOPSE

Um ricaço busca novas emoções e descobre o circuito *Street Flghter* como nova forma de empreendimento. Ele busca contratar um time de lutadores e testálos dentro e fora da arena.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem como objetivo mostrar aos jogadores como funciona o gerenciamento de time por alguém que está conhecendo os meandros do circuito de lutas e acaba por arranjar confusão em meio aos negócios. O clima da aventura segue a mesma ideia do anime, ou seja, uma aventura despretensiosa visando desafios de artes marciais.

A ideia principal é fazer com que os PC's se afeiçoem ao empresário, muito pela sua coragem em desbravar as cidades e gastar recursos com a diversão e negócios do time, mesmo que eles devam entrar em confusão ou protegê-lo de vez em quando.

Não chega a ser tão interessante entregar o NPC para ser controlado por um dos jogadores, a não ser que seja um jogador que não goste de combates, preferindo interpretação, ou não conheça o sistema, mas queira participar da aventura.

INTRODUÇÃO

Os PCs devem ser, a essa altura da crônica, campeões de algum torneio mais importante, seja por aventuras prontas (Alto Risco, por exemplo) ou na crônica própria da mesa de jogo. De qualquer forma, eles são procurados por um jovem empresário via telefone, que marca uma reunião com os PC's. caso o time já seja empresariado, esse jovem empresário diz que pode cobrir a oferta e marca uma reunião assim mesmo.

O jovem empresário é Esra Rockfella. Ele é de família multibilionária de banqueiros estadunidenses e se diz como um tipo de "ovelha negra", ou seja, alguém que não quis seguir os meios comuns da família, preferindo esportes radicais e, ultimamente, lutas. Profissionais ou não.

Recebendo aval do time, Esra envia passagens aéreas para todos os membros do time, staff e eventuais amigos e parceiros — tudo indicado pelo telefonema. As passagens são para São Francisco, para alguns dias à frente, logo, os PC's tem tempo de se arrumarem sem presa. O Narrador só deve ficar atento para PC's que tem alguma pendencia com autoridades ou crime organizado e que possam atrasar a viagem ou não possam viajar.

CENA UM

O time é recebido no aeroporto por um imediato de Rockfella, que os recebe em uma limusine preta, com direito a bebidas e lanches no carro. Minutos depois, todos chegam à casa de Rockfella, uma mansão com um imenso jardim e localizada nos limites da cidade de São Francisco. Eles são levados às acomodações e presentados a todos os empregados da mansão.

Minutos depois, Esra Rockfella aparece e os apresenta sua academia particular, onde todos podem fazer um treino e conversar com o empresário. Ele responderá quaisquer perguntas, mas perguntará



bastante também. O Narrador deve aproveitar a cena para que os PC's digam como estão as coisas com seus personagens, suas motivações e suas expectativas.

Após o treino, um almoço é servido e o time é convidado a escolher um veículo de sua preferência. Esra tem uma coleção de carros e motos que costuma usar apenas para passeio, mas são modelos diversos que podem ser usados até pra competições de alta velocidade. Obviamente, apenas PC's com níveis em Condução podem pilotar um carro ou moto ali. O modelo fica a cargo do Narrador, mas Esra pega um Lamborghini para si e levará os PC's caso o time não possua condutores. Ele, então, convida todos para um passeio pela cidade.

Durante o passeio, Esra visita diversos pontos turísticos de São Francisco, como a *Ponte Golden State*, *Lombard Street* e seus jardins pela rua em zigue zague, o *Pier 39* para ver os leões marinhos que ficam por lá, passando lado a lado dos famosos Bondes, tendo uma vista à distância de Alcatraz, indo para um lanche rápido no Parque *Golden Gate* e, por fim, vendo as construções e vida exótica de *Chinatown*

Com o cair da noite, Esra tenta algo diferente e parelha seu veículo com um jipe cheio de militares e garotas. Ele fica tentando começar um racha e é aceito por alguns quilômetros, mas o jipe desiste e segue seu caminho, sendo seguido por Rockfella. Ambos param no *Mountain Fuji Pub* e é fácil notar que outro jipe já estava ali.

CENA DOIS

Rockfella não parece conhecer nenhum dos homens ou mulheres do jipe, mas entra no bar assim mesmo. Ele convida os PC's a escolherem uma mesa e pedirem o que quiserem. Ele fica durante um bom tempo paquerando uma das moças que está acompanhada por um militar e diz aos PC's que, com ele como empresário, a diversão não será apenas nas arenas. Ele, então, se dirige até a mesa dos militares e tira uma das moças dali, levando-a para a mesa dos PC's. Obviamente, os militares vêm tirar satisfações e esbravejam agressivamente, batendo na mesa dos PC's e derrubando suas bebidas, comidas ou o que tiver dos PC's e partindo para cima logo em seguida.

As estatísticas dos militares estão na secção Desafiantes, porém, será quase impossível que esses militares ganhem o combate, sendo facilmente surrados. Esra deposita um dinheiro na mão do barman para cobrir custos pela destruição, mas antes que o time deixe o lugar alguém mais chega ao Pub. Três militares, dois homens e uma mulher, um deles é negro, alto, musculoso e veste apenas uma calça preta e coturno; está acompanhado de uma loira de porte atlético e vestido colante verde e faixa preta na cabeça e outro homem, igualmente musculoso, porém branco. Esses três chegariam ali para confraternizar com os amigos militares, mas agora, tomarão as dores

Eles são Jax Briggs, Sonya Blade e Lance Wexler em versão mais jovem do que aparecem em seus respectivos jogos e HQ's, mas pedem uma luta um contra um para testar os PC's, pois, já que eles socaram seus soldados, talvez possam socar seus

comandantes. Havendo recusa, eles lutam assim mesmo.

Ao fim da luta (e o óbvio espancamento dos PC's), os militares ficam satisfeitos com a pancadaria e convidam Esra para levar seu time para participar de um torneio realizado na base aérea, no dia seguinte. Os comandados iriam participar, mas dificilmente irão se recuperar a tempo, diferente dos PC's, pois os militares pegaram leve com eles.

CENA TRÊS

No dia seguinte, caso aceitem o convite, os PC's e Esra serão recebidos na base aérea. Seus nomes não constarão na lista, mas haverá uma ordem do Capitão Jax Briggs para deixar um time de *Street Fighters* com as descrições dos PC's entrarem. A base aérea pode ser visitada antes do torneio, pois os PC's são bem recebidos por Dorothea, uma das tenentes que trabalham na base e está descrita na secção Desafiantes como "Alta Patente". Ela leva os PC's ou para conhecer a base ou diretamente para o vestiário. Ela, antes de deixa-los, apresentará o time para o corpo de juízes, dentre eles o Coronel William Guile e o Capitão Sawada.

Pouco depois, o ginásio de esportes da base aérea estará lotado, soldados e funcionários tiveram folga para apreciar o desafio. Os militares surrados na noite anterior também estão aqui e observam os PC's com raiva. Os PC's são chamados para subirem ao ringue um por um, sendo apresentados como time substituto e, logo depois, o time militar é apresentado.

O torneio acontece em lutas 1x1 somando-se as vitórias de cada time. Em caso de empate no resultado geral, um vencedor de cada time sobe ao ringue para desempatar. A torcida é ensurdecedora e toda do time militar. Os PC's recebem -1 em Velocidade, Dano ou Movimento nos três primeiros tumos, de acordo com o julgamento do Narrador.

Após a luta dos PC's, a luta principal ocorre. Jax Briggs, Sonya Blade e Lance Wexler enfrentarão Ralf Jones, Clark Still e Heidern, em luta de sobrevivência na qual os PC's podem ficar para assistir. Os PC's poderão interagir com eles após a luta e conseguir alguns contatos, mas nada de treinamento, pois eles ainda são jovens e em atuação militar plena.

Jax está em processo de promoção para Major, enquanto que Sonya e Lance partirão em breve para investigar as células de uma facção chamada Dragão Negro. Já os *Ikari Warriors* começarão uma investigação na Amazônia em breve, estão em preparação. O torneio dos militares é criação do próprio exército dos EUA e funciona como um pequeno circuito mundial, mas ainda não teve um campeão.

CENA QUATRO

Esra Rockfella está satisfeito com o desempenho do time, independente do resultado do torneio a diversão foi excepcional para ele. Logo, ele avisa que suas férias começarão a valer a partir do outro dia e ele tem viagem marcada para *Hong Kong*, onde irá explorar o mundo das artes marciais da Ásia. Ele convida os PC's a acompanharem-no e será seu empresário durante esse tempo.





RENOME

Siga a Tabela de Renome do livro básico.

A aventura é baseada no anime de *Street Fighter Victory* e repete os personagens do anime. Porém, a seguir, o Narrador receberá opções de deixar a aventura mais interessante com a participação de militares de outros jogos de luta.

Esra Rockfella: jovem empresário que tenta investir no circuito *Street Fighter* por pura diversão e adrenalina. Substitui Ken Masters sendo o ricaço do grupo.

Nash: Nash é um amigo próximo e mentor de Guile. Ele é um major das Forças Aéreas dos Estados Unidos e é conhecido por suas habilidades excepcionais em combate. A não ser que a Crônica se passe antes do jogo *Street Fighter Alpha 03*, Nash estará morto.

Guile: Guile é, originalmente, Coronel das Forças Aéreas dos Estados Unidos. Nos tempos de Street Fighter Alpha ele ainda é Primeiro-Tenente e, logo após a morte de Nash, Major.

Kenzo Sawada: personagem Capitão das forças aliadas originalmente apresentado no filme live-action de 1994, "Street Fighter: The Movie".

Jax Briggs: Major das Forças Especiais dos Estados Unidos, Jax é conhecido por seus braços cibernéticos e força bruta. Durante a aventura ainda não é Major.

Sonya Blade: Tenente das Forças Especiais dos Estados Unidos, Sonya é uma lutadora habilidosa com uma variedade de movimentos de combate e técnicas de captura.

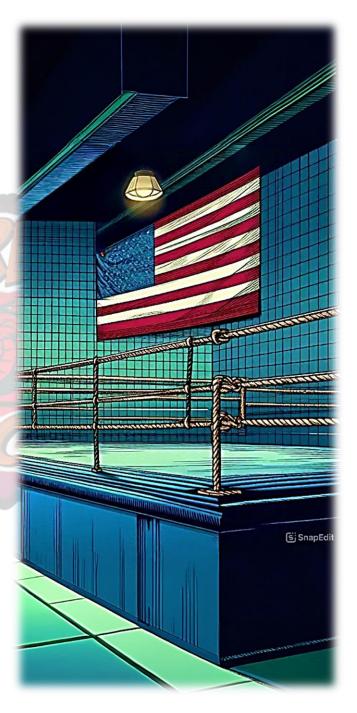
Lance Wrexler: Tenente membro das Forças Especiais e parceiro de Sonya Blade. Personagem dos quadrinhos da *Malibu Comics* morto por Kano na primeira luta do *Mortal Kombat*.

Ralf Jones: Membro da equipe *Ikari Warriors*, Ralf é um soldado experiente conhecido por sua força e habilidades de combate corpo a corpo.

Clark Still: Também parte da equipe *Ikari Warriors*, Clark é um soldado especializado em técnicas de agarrão e combate corpo a corpo. Assim como Ralf, ainda não participaram do *King of Fighters* e, como descrito na aventura, ainda não fizeram a missão que é mostrada em seu jogo original.

Heidern: Comandante de uma unidade militar, Heidern é um lutador experiente que usa técnicas de combate militar e habilidades especiais.

As fichas dos personagens de jogos Jax, Sonya, Ralf, Clark e Heidern são baseadas nas adaptações vistas no site *shotokanrpg*.





ESRA ROCKFELLA

Esra Rockfella nasceu e cresceu em São Francisco, onde desenvolveu paixão fervorosa por esportes radi-

cais e lutas desde jovem. Ele passava horas assistindo, lendo e analisando tudo o que que conseguia, admirando a dedicação e

o talento dos lutadores.

Com um espírito empreendedor e uma visão afiada, Esra começou a viajar pelos *Estados Unidos* em busca de conhecer novos talentos esportivos. Ele visitava competições locais e nacionais, academias de artes marciais e até eventos clandestinos. Sua aptifão passou a ser em reconhecer habilidades únicas e seu carisma natural rapidamente o tornou uma figura conhecida no meio dos esportes.

A jornada de Esra não se limitou aos Estados Unidos; ele começou a expandir seu alcance para outros países, passando a descobrir e promover talentos em todo o mundo.

ADARÊNCIA

Esra gosta de manter-se em forma e cultiva longos cabelos ondulados. Porém, não é adepto de barbas e pelos pelo corpo.

PERSONALIDADE

Esra é empolgado com tudo que lhe garanta dinheiro e emoção na vida, como esportes radicais, mas sem-

pre vai preferir assistir uma boa luta.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Wall Spring (2 Pts).

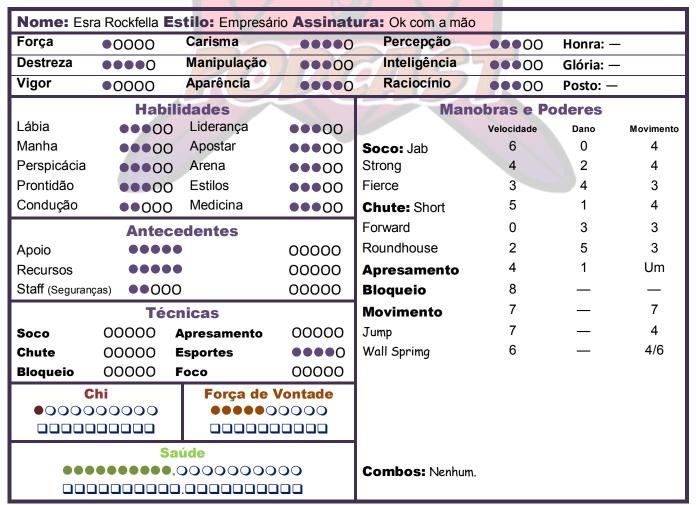
CARTEL

Combates: —; Vitórias: —; Empates:

—; Derrotas —; K.o's: —;

LEMA

"Transformando talentos em lendas, uma luta de cada vez."



MILITARES

Esses militares servem na base aérea de São Francisco e estão em ascensão de carreira. Eles treinam, servem e saem juntos, mantendo uma amizade baseada na curtição e trabalho duro no quartel. Geralmente, costumam se reunir e ir em um único carro para levar garotas para sair e tomar um drink, o ponto de encontro é o *Mountain Fuji Pub*. Eles também entraram no circuito, mas ainda são iniciantes nos torneios.

APARÊNCIA

Apesar de diferentes em etnia, todos são americanos, fortes e gostam de exibir sua força física em roupas que mostrem músculos.

PERSONALIDADE

Todos são extremamente profissionais e esquentados, gostando de uma pancadaria quando necessário.

LEMA

"Ordens são ordens!"



Nome: Mili	tares Estilo	: For <mark>ças Especiai</mark> s	Assinati	ura: Continência					
Força	••••0	Carisma	•0000	Percepção	••••0	Honra: 1			
Destreza	•••00	Man <mark>ipulação</mark>	••000	Inteligência	••000	Glória: 2			
Vigor	•••00	Apa <mark>rência</mark>	•••00	Raciocínio	••000	Posto: 1			
	Hab	ilidades	DI	Manobras e Poderes					
Interrogação	•••00	Segurança Segurança	••000		Velocidade	Dano	Movimento		
Intimidação	•••00	Computadores	•0000	Soco: Jab	5	4	2		
Manha	•0000	Investigação	••000	Strong	3	6	2		
Lábia	•0000	Medicina	••000	Fierce	2	8	1		
Prontidão	•••00	Mistérios	••000	Chute: Short	4	5	2		
Condução	••000		00000	Forward	3	7	1		
Furtividade ••000		00000	Roundhouse	1	9	1			
Antecedentes				Apresamento	3	6	Um		
Apoio	•••0	00	00000	Bloqueio	7	(-5 Abs)	_		
Recursos	••00	00	00000	Movimento	6	_	5		
	0000	0	00000	Flying Knee Trus	t 4	7 (1 fV)	3		
	Té	cnicas		Power Uppercut	2	8	Um		
Soco	•0000	Apresamento	••000	Suplex	3	8	Um		
Chute	•0000	Esportes	••000	Throw	2	8	Um		
Bloqueio	••000	Foco	00000						
С	hi	Força de V	ontade	1					
•00000000									
00000		00000							
	S	aúde		1					
•••	000000000000000000000000000000000000000								
		0.000000							

HEN E KYU

Filhos de militares de alta patente, esses garotos são bons e bem graduados lutadores. Dedicaram sua infância e juventude às artes marciais. Porém, agora que são maiores de idade, gostam de alguma confusão e tem dado trabalho e preocupação aos pais. Por isso, entraram no circuito *Street Fighter* para se provarem e melhorar as habilidades marciais.

ADARÊNCIA

Ambos são jovens e fortes e gostam de usar roupas comuns. Hen é mais ligado à moda e Kyu mais mundano

PERSONALIDADE

A capacidade marcial e os excelentes resultados tem dado alguma arrogância a ambos.

MANOBRAS ESPECIÁIS

Dragon Punch; Foot Sweep; Hurricane Kick; Jump; Kippup; Power Uppercut; Throw;

CARTEL

Combates: 25; Vitórias: 25; Empates: 0; Derrotas 0;

K.O's: 19;

LEMA

"Nós vamos ao encontro do mais forte"



Nome: He	n/Kyu Estil	o: Ka <mark>rate Shotoka</mark> i	Assinate	ura: Levantam o	o <mark>raço</mark>		
Força	••••0	Carisma	••••0	Percepção	•••00	Honra: 6	
Destreza	••••0	Man <mark>ipulação</mark>	•••00	Inteligência	•••00	Glória: 4	
Vigor	••••0	Apa <mark>rência</mark>	••••0	Raciocínio	•••00	Posto: 5	
	Hab	ilidades	IDI	Manobras e	Poderes		
Intimidação	•••00	Sobre <mark>vivência</mark>	•••00		Velocidade	Dano	Movimento
Manha	•0000	Estilos	00000	Soco: Jab	6	7	4
Lábia	•0000) Investigação	00000	Strong	4	9	4
Perspicácia	••••) Medicina	00000	Fierce	3	11	3
Furtividade	••000) Mistérios	00000	Chute: Short	5	8	4
Luta às Cega	as ••••()	00000	Forward	4	10	3
Liderança	•0000		00000	Roundhouse	2	12	3
	Ante	cedentes		Apresamento	4	6	Um
Aliados	••00	00	00000	Bloqueio	8	(Abs)	_
Contatos	•000	00	00000	Movimento	7	_	7
Sensei	••••	•	00000	Dragon Punch	4	14	2
	Té	cnicas		Foot Sweep	2	11	2
Soco	00000	Apresamento	00000	Hurricane Kick	4	7	3
Chute	00000	Esportes	00000	Jump	7	_	4
Bloqueio	00000	Foco	00000	Kippup	-1 na Ve	locidade pós k	Knockdown
C	hi	Força de V	/ontade	Power Uppercut	3	11	Um
				Throw	2	8	Um
	S	aúde		1			
••	•••••	0.00000000		Combos: Hurri	•	a Foot Sweep;	Short para
		<u> 0.000000</u>		Short para Short	(Dizzy).		

ALTA PATENTE

Esses militares são veteranos que, no tempo livre, agem no circuito *Street Fighter*. Ambos são comandantes e bem conhecidos na base aérea de São Francisco, tanto Bravo Ashby e Dorothea Beckett seguem os passos dos grandes militares estadunidenses.

APARÊNCIA

Ambos são militares de porte físico e saúde invejáveis, mas mantém-se com roupas sociais comportadas e formais, sempre que possível e mesmo na hora de lutar no ringue.

PERSONALIDADE

Ambos são durões e profissionais, mas muito apaixonados pelo trabalho e emotivos com os colegas, pois já viram muita coisa ruim em campo.

MANOBRAS ESPECIAIS

Foot Sweep; Flyng Knee Trust; Spinning Back Fist;

Knee Basher; Sleeper; Suplex.

CARTEL

Combates: 26; Vitórias: 25; Empates: 1; Derrotas 0;

K.O's: 20;





Nome: Bra	Nome: Bravo/Dorothea Estilo: Forças Especiais Assinatura: Continência									
Força	••••0	Car <mark>isma</mark>	•••00	Percepção	•••00	Honra: 2				
Destreza	••••0	Man <mark>ipul</mark> ação	•••00	Inteligência	••000	Glória: 6				
Vigor	••••0	Apa <mark>rênci</mark> a	••••0	Raciocínio	•••00	Posto: 5				
	Habi	ilidades		Manobras e	Poderes					
Interrogação	•••00	Segurança -	•••00		Velocidade	Dano	Movimento			
Intimidação	•••00	Computadores	••000	Soco: Jab	6	7	4			
Manha	•0000	Investigação	••000	Strong	4	9	4			
Lábia	•0000	Medicina	••000	Fierce	3	11	3			
Prontidão	••••0	Mistérios	••000	Chute: Short	5	8	4			
Condução	••••0		00000	Forward	4	10	3			
Furtividade	••••0		00000	Roundhouse	2	12	3			
1 1	Antec	edentes		Apresamento	4	8	Um			
Ápoio	••••	Recursos	••000	Bloqueio	8	_	_			
Contatos	••00	0	00000	Movimento	7	_	7			
Fama	••00	0	00000	Foot Sweep	2	11	2			
	Té	cnicas		Flying Knee Trus	t 5	10 (1 Fv)	5			
Soco	••••0	Apresamento	••••0	Sp. Back Fist	3	10	5			
Chute	••••0	Esportes	••••0	Knee Basher	3	12	Um			
Bloqueio	•••00	Foco	00000	Sleeper	3	10 (1 Fv)*	Um			
С	hi	Força de V	ontade	Suplex	4	10	Um			
	$\circ\circ\circ\circ$	•••••								
		00000								
	S	aúde		*Somente no 1° Turno						
••	••••••	•.••••••		Combos: Knee Basher para Flying Knee Tr						
		0.000000		para Suplex;						



JAX BRIGGS

Jacsson Briggs, ou Jax como é mais comumente conhecido, é o superior direto de Sonya Blade e a força catalisadora da impulsividade de Sonya. Jax é lúcido, cuidadoso e sempre fica de olho no que seus homens estão fazendo. Quando a necessidade surge, ele é uma fera no campo de batalha com a atitude e ferocidade de um leão. Ele usa inescrupulosamente a tecnologia mais avançada à sua disposição para melhorar a si mesmo e sua unidade. Ele é responsável pela desfiguração do senhor do crime Kano, forçando-o a usar uma placa de metal sobre uma parte de seu rosto.

LEMA

"Não é como se houvesse um manual."

Aparência: Jax é um homem afroamericano, com pele escura, cabelo preto e olhos castanhos, mas sua característica mais marcante é a impressionante constituição muscular na parte superior do corpo, mantendo seu torso nu em todas as suas aparições.

Interpretando: Jax é responsável por muita coisa e sabe disso. O mais importante é que ele ama o que faz, mas Sonya às vezes lhe tira do sério e com certeza ela o faz ser melhor. Seu profissionalismo nunca é deixado de lado, mesmo quando canalhas estão a solta.



Man	obras e Po	deres	1	Manobras e Poderes					
	Velocidade	Dano	Movimento		Velocidade	Dano	Movimento		
Soco: Jab	7	11	3	Air Throw	7	17 (1 Fv)	3		
Strong	5	13	3	Brain Cracker	5	14	Um		
Fierce	4	15	2	Shockwave	5	12 (1 Chi)	_		
Chute: Short	6	10	3	Sonic Boom	1	7 (1 Chi)	_		
Forward	5	12	2	Suplex	5	14	Um		
Roundhouse	3	14	2						
Apresamento	5	12	Um						
Bloqueio	9	(-12 Abs)	_						
Movimento	8	_	6						
Foot Sweep	3	13	1						
Jump	8	_	3						
Kippup	-1 na Velo	cidade pós <i>K</i>	nockdown						
Power Uppercut	4	15	Um						
Throw	3	14	Um						

Combos: Suplex para Suplex para Suplex (Dizzy); Strong para Brain Cracker (Dizzy); Shockwave para Sonic Boom (Dizzy; Forward para Forward para Roundhuse (Dizzy); Jab para Jab para Power Uppercut (Dizzy)..



Nome: Jackson "Jax" Briggs Estilo: Forças Especiais Jogador: Conceito: Agente Especial **Escola:** USA Especial Forces Crônica: Mortal Kombat **Assinatura:** Músculos **Equipe:** ATRIBUTOS FÍSICOS SOCIAIS MENTAIS Forca 0.00 Carisma 00.000 Percepção 0.000 **Destreza** 0.000 Manipulação •••00.000 Inteligência 00.000 Vigor **Aparência** Raciocínio 0.00 ●00.000 ●0.000 HABILIDADES TALENTOS DERÍCIAS CONHECIMENTOS 00000 00000 00000 **Administrar Apostar** Arena 00000 Condução ••000 Ciências 00000 Instrução 00000 000 Cibernética Interrogação ••000 Demolição Intimidação 00000 0000 Disfarce Computador 0000 Manha 0000 **Furtividade** 0000 Direito ••000 00000 00000 Lábia •••00 Liderança **Estilos** 00000 00000 **Procurar** 0000 Luta às Cegas **Finanças** 00000 Prontidão **Publicidade** Investigação ••000 00000 Perspicácia Reparos 00000 Linguística 00000 00000 Medicina Segurança ••000 •0000 00000 00000 Sobrevivência **Mistérios** 0000 VANTAGENS MANOBRAS ESPECIAIS TECNICAS ANTECEDENTES Air Throw; Brain Cracker; Foot Sweep; Aliados •••• **Apresamento** Jump; Kippup; Power Uppercut; Apoio •••00 Bloqueio 00.000 Shockwave; Sonic Boom; Suplex; Throw; 00.00 Contatos ••000 Chute Recursos ••000 **Esportes** 00.00 00000 Foco 00.00 00000 Soco 00000 Arm. Fogo 00.00 DETALHES RENOME CHI Glória Idiomas: Inglês nativo. Equipamentos: Armas de fogo. Honra FORCA DE VONTADE •••00000 Divisão: Estilo Livre Posto: 9 **Notas:** SAUDE Situação Atual Vitórias: 54 Derrotas: 2 Empates: 1 KO'S: 45

Lutas: 57

Experiência:

SONYA BLADE

Sonya Amanda Blade é uma mulher muito emancipada e teimosa, mas apesar de toda sua teimosia e orgulho, ela se importa profundamente com a vida de seus amigos e camaradas. Ela é General da *U.S. Special Forces* e tem uma inimizade latente com o líder do *Black Dragon*, Kano, que representa tudo o que Sonya despreza. Ela também brigou com outros membros do *Black Dragon*, como Jarek.

LEMA

"Eu confio em apenas uma pessoa neste planeta e você está falando com ela."

Aparência: Sonya é jovem e linda, mas não se importa com isso. Ela usa um sutiã esportivo verde, calças da mesma cor e meias na cor brancas. O coldre em suas calças, junto com a região da virilha, é preto e ela usa faixas na parte superior do braço e faixas grossas no antebraço. Seu cabelo é loiro em um corte bob com uma faixa na cabeça.

Interpretando: Sonya é impulsiva sim, mas o que tem de ruim nisso? Ela treinou muito e sabe se cuidar, mas claro que mesmo sabendo disso Jax não concorda com suas atitudes e sempre tem algo a dizer. Mesmo assim, seu faro apurado ainda vai trazer Kano e todos aqueles malditos do Black Dragon que começaram a fazer da sua vida um inferque começaram a fazer da sua vida um infer



Man	obras e Po	deres		Man	obras e Po	oderes	
	Velocidade	Dano	Movimento		Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	8	7	4	Back Roll Throw	4	13	Um
Strong	6	9	4	Elbow Smash	8	10	Um
Fierce	5	11	3	Fireball	4	9	
Chute: Short	7	10	4	Tigh Press	5	13	Um
Forward	6	12	3				
Roundhouse	4	14	3				
Apresamento	6	9	Um				
Bloqueio	10	(-9 Abs)					
Movimento	9	_	7				
Foot Sweep	4	13	2				
Jump	9	_	4				
Kippup	-1 na Velo	cidade pós K	nockdown				
Power Uppercut	5	11	Um				
Throw	4	11	Um				

Combos: Short para Tigh Press (Dizzy); Jab para Jab para Jab (Dizzy); Forward para Forward para Jab (Dizzy).





Nome: Sonya Blade Estilo: Forças Especiais Conceito: Agente Especial Jogador: Escola: US Special Forces Crônica: Mortal Kombat **Equipe:** Assinatura: Sentido ATRIBUTOS FÍSICOS SOCIAIS MENTAIS Força ●●●0.000 Percepção Carisma ••000.000 **.000 Destreza** ...00 Manipulação 000.000 Inteligência •••00.000 **Vigor** ●0.000 **Aparência** 0.000 Raciocínio ●●.000 HABILIDADES TALENTOS PERÍCIAS CONHECIMENTOS 00000 00000 **Administrar** ••000 **Apostar** Arena 00000 00000 Instrução Condução •••00 Ciências 00000 00000 00000 Cibernética Interrogação Demolição Intimidação 00000 Disfarce 00000 Computador 0000 00000 ••000 Manha ... **Furtividade Direito** Liderança 00000 **Estilos** Lábia 00000 00000 **Procurar** Luta às Cegas ... **Finanças Publicidade** 00000 Prontidão Investigação •••00 00000 00000 Perspicácia Reparos Linguística 00000 Medicina Segurança •••00 00000 00000 Sobrevivência **Mistérios** •••00 VANTAGENS MANOBRAS ESPECIAIS TECNICAS ANTECEDENTES Back Roll Throw; Elbow Smash; Foot Sweep; Aliado •••• **Apresamento** 00.00 Jump; Kippup; Power Uppercut; Fireball; Apoio •••00 **Bloqueio** 00.00 Tigh Press; Throw; Contato ••000 Chute 00.000 Fama •0000 **Esportes** 0.00 Recursos 0000 Foco 0.00 00000 Soco 0.00 00000 Ar. De Fogo 00.00 DETALHES RENOME CHI Glória Idiomas: Inglês Nativo. •0000000 00000000 Equipamentos: Armas de Fogo. Honra FORCA DE VONTADE 00000000 •0000000 Divisão: Posto: **Notas:** SAUDE Situação Atual Vitórias: Derrotas: Empates: KO'S: 00000000 Lutas:



Experiência:

LANCE WEXLER

Lance Wexler, conhecido como "Comandante Wexler," é uma figura respeitada nas fileiras da *U.S. Special Force*. Sua carreira militar é marcada por dedicação, coragem e um compromisso inabalável com a justiça. Como Comandante, ele liderou missões críticas contra organizações criminosas internacionais, destacando-se por sua habilidade tática e lealdade inquestionável.

Wexler sabe que ainda está no início de sua carreira, mas já cruzou caminhos com Sonya Blade durante uma missão para investigar um grupo criminoso emergente conhecido como *Black Dragon*. Essa colaboração inicial estabeleceu uma parceria que tem se tornado uma promissora aliança, pois ambos compartilham a mesma determinação em erradicar o mal e garantir a segurança global.

LEMA

"Onde a justiça marcha, o inimigo recua".

inconsequência, mas só faz as coisas que sabe que pode por ser bem treinado. Não há nada que você odeie mais do que criminosos e, dentre eles, o Black Dragon. Porém, você é leal ao seu país e mais ainda aos companheiros de farda.

Aparência: Lance é um homem forte vestindo uniforme militar de combate tático acolchoado vermelho e cinza.



	Manobras e P	oderes		
	Velocidade	Dano	Movimento	
Soco: Jab	7	9	4	lm
Strong	5	11	4	Kn
Fierce	4	13	3	Pir
Chute: Short	6	10	4	Sp
Forward	5	1	3	Sp
Roundhouse	3	14	3	Tiç
Apresament	t o 5	9	Um	T.
Bloqueio	9	(-9 Abs)	_	
Movimento	8		7	
Foot Sweep	3	13	2	
Jump	8	_	4	
Kippup	-1 na Ve	locidade pós <i>K</i>	nockdown	
Power Upperc	ut 4	13	Um	
Throw	3	11	Um	

Man	obras e P	oderes	
	Velocidade	Dano	Movimento
Improved Pin	5	11/10(1Fv)	3/Dois
Knee Basher	4	14	Um
Pin	4	11/9(1Fv)	3/—
Spin. Back Fist	4	12	5
Spin. Clothesline	5	10 (<mark>1Fv</mark>)	2
Tiger Knee	8	12 (<mark>2 Fv</mark>)	4
T. Spin. Cloth.	6	10 (1Fv)	3

Combos: Bloqueio para Improved Pin para Knee Basher (Dizzy); Power Uppercut para Turbo Spinning Clothesline (Dizzy); Knee Basher para Tiger Knee (Dizzy);





Nome: Lance Wexler Estilo: Forças Especiais Time: Conceito: Militar Jogador: Escola: US Special Forces Crônica: Mortal Kombat **Equipe: Assinatura:** Braço erguido ATRIBUTOS FÍSICOS SOCIAIS MENTAIS Força 0.000 Carisma ●●●00.000 Percepção ●●●00.000 **Destreza** .000 Manipulação ●●●0.000 Inteligência ●000.000 Raciocínio Vigor 0.000 **Aparência** 0.000 ••000.000 HABILIDADES TALENTOS CONHECIMENTOS PERÍCIAS 00000 00000 00000 **Administrar Apostar** Arena 00000 Instrução •••00 Condução ••000 Ciências 00000 Cibernética Interrogação •••00 Demolicão ••000 Intimidação **Disfarce** Computador ••000 ••000 00000 Manha **Furtividade** Direito ••000 ••000 00000 ••000 **Estilos** Lábia Liderança ---00 00000 00000 **Procurar** Luta às Cegas 00000 **Finanças** •••00 00000 **Publicidade** Prontidão ••000 Investigação Perspicácia 00000 00000 Linguística 00000 Reparos 00000 Segurança •••00 Medicina •0000 00000 00000 Sobrevivência **Mistérios** 0000 VANTAGENS MANOBRAS ESPECIAIS TECNICAS ANTECEDENTES Foot Sweep; Improved Pin; Jump; Kippup; Aliado 0.00 •••• **Apresamento** Knee Basher; Pin; Power Uppercut; Apoio 0.00 •••00 Bloqueio Spinning Clothesline; Spinning Back Fist; Contato 00.000 ••000 Chute Throw; Tiger Knee; Turbo Spinning Clothesline. Recursos 00.00 •0000 **Esportes** 00000 00000.00 Foco 00000 00.00 Soco 00000 Arm. De Fogo 0.00 DETALHES RENOME Chi Glória Idiomas: Inglês Nativo •0000000 Equipamentos: Armas de Fogo Honra FORCA DE VONTADE ••000000 Divisão: Estilo Livre Posto: 7 **Notas:** SAUDE Situação Atual Vitórias: 31

Derrotas: 2

Empates: 2 KO'S: 23 Lutas: 35

Experiência:

RALF JONES

Ralf Jones é um membro do Ikari Warriors, uma agência de mercenários de elite. Ele provou ser um soldado poderoso e é conhecido por suas habilidades de liderança natural e coragem no campo de batalha. Ele atualmente ocupa seu cargo de coronel, e segundo no comando da organização.

Desde os tempos de recruta, ele e Clark são amigos, atuando quase sempre juntos nas missões que participa. Atualmente os dois estão sob o comando do comandante Heidern e muitas vezes seguem suas ordens para entrar nos torneios *King of Fighters*.

LEMA

"Força bruta, lealdade de ferro e nenhum passo atrás."

Interpretando: Ralf é um cara de sangue quente que só se importa com a ação, sendo o oposto de Clark de muitas formas. Embora nem sempre demonstre, ele experimentou em sua vida grandes perdas e toda a loucura da guerra e prefere afogar suas tristezas com uma boa bebida. Mesmo assim, continua especialmente protetor de todos os novos recrutas que estão sob seu comando, e tentará o seu melhor para cuidar deles.

Aparência: Ralf é alto, tem cabelos negros e usa uma bandana vermelha na cabeça. Sempre veste seus trajes militares, com tudo o que tem direito. É sempre visto com alguma bebida alcoólica nas mãos.



Man	obras e Po	deres	1	Man	obras e P	oderes	
	Velocidade	Dano	Movimento		Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	7	11	4	Brain Cracker	5	12	Um
Strong	5	13	4	Breakfall	Des + Esp	anula 1 Dano	o/Sucesso
Fierce	4	15	3	F. Body Spear	5	13 (1 Fv)	5
Chute: Short	6	10	4	Flying Tackle	4	10	6
Forward	5	12	3	Head Butt	5	15	2
Roundhouse	3	14	3	Hyper Fist	6	12 (1 Fv)	Um
Apresamento	5	10	Um	S. Back Fist	4	14	5
Bloqueio	9	(-9 Abs)	_	Spinning Knuckle	4	15 (1 Fv)	7
Movimento	8	_	7	Turn Punch		Pág. 82	
Foot Sweep	3	13	2	Vulcan Punch	4	12 (1 Fv)	2
Jump	8	_	4				
Kippup	-1 na Velo	cidade pós <i>K</i>	nockdown				
Power Uppercut	4	15	Um				
Throw	3	12	Um				

Combos: Bloqueio para Spinning Knuckle para Power Uppercut (Dizzy); Vulcan Punch para Power Uppercut; Flying Tackle para Brain Cracker para Turn Punch (Dizzy); Jab para Forward para Vulcan Punch;





Nome: Ralf Jones

Jogador:

Crônica: Ikari Warriors

Estilo: Forças Especiais

Escola: Exército Americano

Equipe: Ikari Warriors

Time:

Conceito: Militar

Assinatura: Grito e Vitória

ATRIBUTOS

FÍSICOS SOCIAIS MENTAIS

Carisma Manipulação Aparência ••••0.000 ••000.000

Percepção Inteligência Raciocínio •••••.000 •••00.000

HABILIDADES

TALENTOS PERÍCIAS CONHECIMENTOS

00000 **Administrar** 00000 Instrução •••00 Interrogação •••00 Intimidação 00000 Manha 00000 Lábia 00000 **Procurar** Prontidão 00000 Perspicácia 00000

Apostar
Condução
Demolição
Disfarce
Furtividade
Liderança
Luta às Cegas
Publicidade
Reparos
Segurança
Sobrevivência

CONHECIMENTOS 00000 Arena 00000 Ciências 00000 Cibernética 000 Computador 00000 **Direito** •0000 **Estilos** 00000 **Finanças** Investigação 0000 00000 Linguística 00000 Medicina ••000 **Mistérios**

VANTAGENS

00000

MANOBRAS ESPECIAIS

TECNICAS

Brain Cracker; Breakfall; Flying Body Spear;

ANTECEDENTES Aliado •••• 0.00 **Apresamento** •••00 0.00 **Apoio** Bloqueio Contatos ••000 0.00 Chute Sensei •••• 00.00 **Esportes** ••000 Recursos Foco 00.00 00000 Soco

Arm. Fogo

Flying Tackle; Foot Sweep; Head Butt; Hyper Fist; Jump; Kippup; Power Uppercut;

Spinning Back Fist; Spinning Knuckle;

Throw; Turn Punch; Vulcan Punch.

RENOME

00000

CHI

Glória

Divisão: Estilo Livre Posto: 8

Situação Atual

Vitórias: 41 Derrotas: 1 Empates: 1 KO'S: 31 Lutas: 43 CHI

FORÇA DE VONTADE

SAÚDE

DETALHES

Idiomas:

.00

Equipamentos: Granadas e outras armas necessárias na

missão

Notas:

Experiência:

CLARK STILL

Clark faz parte da agência mercenária *Ikari Warriors* que atualmente está sob as ordens do Comandante Heidern e do Coronel Ralf Jones. Anteriormente ao serviço militar, ele era um espião antes de entrar no serviço. Clark é conhecido por ser um soldado focado e leal que se especializa em coletar informações para suas missões.

Ele aparentemente usa seus óculos de sol para esconder uma cicatriz no meio de sua testa que foi causado por Ralf que estava brincando com suas facas durante uma missão nas selvas equatoriais.

Como os outros *Ikari Warriors*, Clark geralmente é requisitado para entrar em cada torneio por Heidern. Ele continua a desempenhar um papel de apoio nas decisões de Ralf e, muitas vezes, defende o ponto de vista de seu superior.

LEMA

"Clark: inteligência na sombra, precisão no ataque, lealdade sem falhas."

Interpretando: Em contraste com Ralf, ruidoso e extrovertido, Clark é taciturno e raramente mostra muita emoção. No entanto, uma raia melancólica é insinuada, e sua lealdade em relação a seus companheiros nunca é questionada. Ele é conhecido por às vezes se divertir com a teimosia de Ralf e a natureza séria.

Aparência: Clark é alto, loiro, e é sempre visto com seu uniforme militar, inclusive o boné. Sempre sério, sorri às vezes e brinca de vez em quando. Na mão esquerda possui a luva que fecha o par com a de Ralf.



Man	obras e Po	deres		Manobras e Poderes					
	Velocidade	Dano	Movimento		Velocidade	Dano	Movimento		
Soco: Jab	7	9	5	Air Throw	7	16 (1 Fv)	5		
Strong	5	11	5	Breakfall	Des + Esp	anula 1 Dano	o/Sucesso		
Fierce	4	13	4	Elbow Smash	7	12	Um		
Chute: Short	6	9	5	G. Defense	9	_	4		
Forward	5	11	4	Haymaker	3	14	3		
Roundhouse	3	13	4	Hyper Fist	6	10 (1 Fv)	Um		
Apresamento	5	11	Um	Piler Drive	3	16	Um		
Bloqueio	9	(-9 Abs)	_	Shoulder Throw	3	12	Um		
Movimento	8	· <u>—</u>	8	Spinning Knuckle	4	11 (1 Fv)	8		
Foot Sweep	3	12	3	Suplex	5	14	Um		
Jump	8	_	5	Thigh Press	3	14	Um		
Kippup	-1 na Velo	cidade pós <i>K</i>	nockdown						
Power Uppercut	4	13	Um						
Throw	3	13	Um						

Combos: Strong para Shoulder Throw para Elbow Smash (Dizzy); Spinning Knuckle para Power Uppercut para Air Throw (Dizzy); Jumping Jab para Hyper Fist (Dizzy); Shoulder Throw para Shoulder Throw para Shoulder Throw (Dizzy); Flying Tackle para Pile Driver;



Nome: Clark Still

Jogador:

Crônica: Ikari Warriors

Estilo: Forças Especiais

Escola: Exército Americano

Equipe: Ikari Warriors

Time:

Conceito: Militar

Assinatura: Sinal de Positivo

ATRIBUTOS

FÍSICOS Socials MENTAIS

Forca 000.000 Destreza 0.000 0.000 Vigor

Carisma Manipulação **Aparência**

●●000.000 00.000 0.000

Percepção Inteligência Raciocínio

0.000 0.000 ●●00.000

HABILIDADES

TALENTOS PERÍCIAS

00000 **Administrar** 00000 Instrução Interrogação •••00 Intimidação 00000 Manha •••00 Lábia 00000 **Procurar** Prontidão 00000 Perspicácia 00000

Apostar Condução Demolição **Disfarce Furtividade** Liderança Luta às Cegas **Publicidade** Reparos Segurança Sobrevivência

CONHECIMENTOS 00000 Arena 00000 Ciências 00000 Cibernética Computador 00000 **Direito** •••00 **Estilos** 00000 **Finanças** Investigação 0000 ••000 Linguística 00000 Medicina 00000 **Mistérios**

VANTAGENS

00000

MANOBRAS ESPECIAIS TECNICAS Air Throw; Breakfall; Elbow Smash;

ANTECEDENTES Aliado •••• •••00 **Apoio** Contatos ••000 Sensei •••• ••000 Recursos

Apresamento Bloqueio Chute **Esportes** Foco

Armas de Fogo

.... 00.00 0.00 00.00 00.00 00.00 Soco

00.00

Foot Sweep; Grappling Defense;

Ground Fighting; Haymaker; Hyper Fist; Jump;

Kippup; Piler Drive; Power Uppercut;

Shoulder Throw; Spinning Knuckle; Suplex;

Thigh Press; Throw.

RENOME

00000

00000

Glória Honra ••••••

Divisão: Estilo Livre Posto: 8

Situação Atual

Derrotas: 1 Empates: 1 Chi

FORÇA DE VONTADE

SAUDE

DETALHES

Idiomas: Inglês nativo e Português.

Equipamentos:

Notas:

Experiência:

HEIDERN

Em 1986 Heidern era um General das forças armadas brasileiras. Mesmo com apenas 34 anos, ele rapidamente acendeu ao topo graça a suas incríveis habilidades de estratégia e combate. Durante um evento numa base secreta na Amazônia, Heidern e suas tropas foram atacados por Rugal Bernstein que matou todos os soldados e arrancou o olho direito dele. Humilhado e desonrado Heidern tentou voltar para casa apenas para descobrir que sua esposa e filho foram assassinados misteriosamente. Ele sabia a verdade, e desde então Rugal tem sido sua obsessão. Mas para pega-lo ele precisaria muito mais do que habilidades de combate.

Ele então fundou os Ikari Warriors, uma força paramilitar mercenária que poderia lhe dar suporte para sua vingança e subiu de conceito pelos contratantes do mundo inteiro, o que lhe permitiu acumular recursos para sua empreitada.

LEMA

Throw

"Estratégia implacável, combate silencioso — vingança é apenas o começo."

Interpretando: Heidern é calmo e silencioso, escondendo suas emoções sob um véu de profissionalismo, porém, se importa muito com seus subordinados. Você é muito estratégico, especialmente quando se trata de parar uma grande ameaça.

Aparência: Heidern é costuma usar uma roupa militar adaptada. Além disso, sempre é visto com sua boina, luvas negras e um tapaolho que protege seu olho perdido.



Man	obras e Po	deres	1	Manobras e Poderes					
	Velocidade	Dano	Movimento		Velocidade	Dano	Movimento		
Soco: Jab	7	9	5	Breakfall	Des + Esp	anula 1 Dano	o/Sucesso		
Strong	5	11	5	Double-Hit Kick	3	11 (2x)	4		
Fierce	4	13	4	F. Body Spear	5	13 (1 Fv)	6		
Chute: Short	6	10	5	G. Defense	9	_	4		
Forward	5	12	4	Haymaker	3	14	3		
Roundhouse	3	14	4	K. Hand Strike	6	9	4		
Apresamento	5	10	Um	Sonic Boom	8	14 (1 Chi)			
Bloqueio	9	(-10 Abs)	_	Widowmaker	2	15	Dois		
Movimento	8	_	8						
Foot Sweep	3	13	3						
Jump	8	_	5						
Kippup	-1 na Velo	cidade pós <i>K</i>	nockdown						
Power Uppercut	4	13	Um						

Combos: .Jab para Strong para Fierce; Strong para Dougle-Hit Kick para Haymaker (Dizzy); Bloqueio para Foot Sweep para Sonic Boom;

Um

12





Nome: Heidern Jogador:

Crônica: Ikari Warriors.

Estilo: Forças Especiais

Escola: Exército Brasileiro

Equipe: Ikari Warriors

Time:

Conceito: Comandante Militar Assinatura: Grito de Vitória.

ATRIBUTOS

FÍSICOS Socials MENTAIS

Forca Destreza Vigor

000.000 0.000 0.000 Carisma Manipulação **Aparência**

●●000.000 000.000 •••00.000

Percepção Inteligência Raciocínio

000.000 000,000 000.000

HABILIDADES

TALENTOS PERÍCIAS

00000 **Administrar** 00000 Instrução 00000 Interrogação 00000 Intimidação 00000 Manha •••00 Lábia ••000 **Procurar** Prontidão 00000 Perspicácia 00000

ANTECEDENTES

Apostar Condução Demolição **Disfarce Furtividade** Liderança Luta às Cegas **Publicidade** Reparos Segurança Sobrevivência

CONHECIMENTOS 00000 Arena 00000 Ciências 00000 Cibernética •••00 Computador ••000 **Direito** •••00 **Estilos** 00000 **Finanças** Investigação 0000 00000 Linguística 0000 Medicina **Mistérios**

MANOBRAS ESPECIAIS

DETALHES

VANTAGENS

00000

TECNICAS Breakfall; Double-Hit Kick; Flying Body Spear;

Aliado .00 •••• **Apresamento** Foot Sweep; Grappling Defense; Haymaker; 00000

Apoio 00.00 Bloqueio Jump; Kippup; Knife Hand Strike; 00.00 Contatos 00000 Chute Power Uppercut; Sonic Boom;

Recursos •••• 00.00 **Esportes** Throw; Widowmaker;

> 00000 Foco 00.00 00000 **00.00** Soco

> > 00.00

RENOME

00000

CHI

Glória Idiomas: Português Nativo e Inglês.

Equipamentos: Armas de Fogo. Honra FORÇA DE VONTADE ••••••

Divisão: Estilo Livre

Armas de Fogo

Posto: 9 **Notas:** SAUDE Situação Atual

Vitórias: 52 Derrotas: 2 Empates: 2 KO'S: 46 Lutas: 56: Experiência:





Todos os personagens possuem Manobras vistas no manual básico. Porém, Ralf traz uma técnica assinatura que já foi adaptada e aparece aqui fielmente reproduzida tal qual aparece na adaptação de KOF.

SOCO

Vulcan Punch

Pré-requisitos: Soco ·····, Hyper Fist

Pontos de Poder: Forças Especiais 2, Boxe,

Kickboxing Ocidental 3, Outros 5.

A versão do Hyper Fist de Ralf.

Sistema: funciona de forma igual ao Hyper Fist, exceto que possui modificadores diferentes e causa knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -2









HEN	куи	BRAVO	DOROTHEA	ESRA	MILITAR	MILITAR	MILITAR	MILITAR	

JAX	SONYA	WEXLER	RALF	CLARK	HEIDERN			

ACEITE O CONVITE E VA NO ENCONTRO DO MAIS FORTE!

UM CONVITE A SÃO FRANCISCO É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA

STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG

ONDE OS JOGADORES REALIZAM UMA VIAGEM CHEIA DE DESAFIOS ENCONTRANDO GRANDES NOMES DAS ARTES MARCIAIS!



NIERAKEILIIO KODGIST