

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG



MIRAGEM REAL

INTERPRETATIVO
PODCAST



MIRAGEM REAL

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, em um arco de história do anime Yuyu Hakusho 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.



MIRAGEM REAL

Miragem Real é uma história própria para personagens de Posto 4 ou 5 em *Street Fighter RPG*. Ela mistura elementos de filmes de ação com artes marciais, baseados em filmes como os de Jackie Chan, Cynthia Rothrock ou filmes policiais asiáticos, com ideias retiradas do anime *Street Fighter Victory*.

SINOPSE

Em um dia especial os jogadores se veem em uma situação atípica e inesperada, estando no lugar errado na hora errada e tendo que resolver a situação.

LINHA GERAL DA TRAMA

O objetivo da história é colocar os PC's contra uma ação da *Shadalo* de forma direta, sendo protagonistas com ordens das autoridades e provando que são aptos a lutar contra a maligna organização. O sugerido é que o Narrador direcione a história para um clima leve, descontraído e, de certa forma, monótono, dando chance de interpretação aos PC's para formarem aliança com as autoridades que surgem durante a aventura para, então, surgir a ameaça principal.

Cena Um: os PC's são avisados que não conseguirão chegar a tempo pra o torneio que eles iam participar, pois o voo vai atrasar. O empresário do time consegue que a empresa aérea conceda uma cortesia no melhor lugar possível. Os PC's, então, são direcionados para o hotel Palácio das Dunas.

Cena Dois: Os PC's se hospedam no hotel e descobrem que ali também está hospedado o time adversário que iria para o torneio e diversas autoridades mundiais, pois ali na cidade de Casablanca será palco de uma reunião da ONU. Enquanto aproveitam as primeiras horas, os PC's podem fazer alguns contatos com as autoridades, demonstrações de habilidades e reagir a desafios do time adversário. Eles também podem notar movimentações estranhas.

Cena Três: homens da *Shadalo* tomam o hotel na manhã seguinte e fazem as autoridades de reféns, reunindo todas na suíte presidencial da cobertura. Os PC's, por sua vez, são contatados por um agente secreto que estava no hotel e pede ajuda, pois sua equipe foi dizimada pela *Shadalo*.

Cena Quatro: os PC's seguem a estratégia montada para eles e enfrentam um grupo de terroristas que plantavam bombas no lugar. Logo depois, eles descobrem que o time adversário quem ajudou os terroristas a estarem aí e os enfrentam.

Cena Cinco: mesmo com a vitória, os PC's são questionados a seguir com os terroristas e um helicóptero chega ao local para levar os reféns para a Base Aérea de Casablanca-Anfa e de lá um avião da *Shadalo* leva todos para uma base em uma ilha a 30 km da costa espanhola, próximo à Barcelona.

Cena Extra: na base da *Shadalo* os PC's sofrem experiências e são clonados, passando dias ali caso tenham sido capturados. Uma ação da *Interpol* consegue libertar os PC's que lutam contra seus clones e enfrentam as aberrações da base. Caso não tenham sido capturados, os PC's são responsáveis pela missão de resgate junto com a elite das Forças Especiais marroquinas.

Epílogo: A *Interpol* relata aos PC's o que descobriu e que em breve entrarão em ação contra a *Shadalo* diretamente.

CASABLANCA

Casablanca é a maior cidade de Marrocos e uma das maiores do Norte da África. A cidade foi fundada pelos berberes no século VII e tornou-se um importante porto durante o domínio romano e posteriormente pelos fenícios. Ao longo dos séculos, Casablanca foi ocupada por vários povos, incluindo os espanhóis e os franceses.

Por ser uma cidade costeira localizada na região central-oeste de Marrocos, na planície de Chaouia, ao longo da costa atlântica, a cidade é conhecida por seu clima mediterrâneo, com verões quentes e invernos amenos e úmidos. A topografia é relativamente plana, com algumas colinas e uma elevação que varia de 0 a 150 metros.

Casablanca é um importante centro econômico e cultural de Marrocos. Seu porto é um dos maiores e mais movimentados do país, além de ser um centro industrial e comercial forte e ativo da região. A população da cidade cresce rapidamente, e muitos edifícios modernos são construídos, refletindo o desenvolvimento urbano da época.

Marrocos, porém, passa por reformas políticas graduais (que culminará na reforma constitucional de 1996). O rei Hassan II ainda está no poder, e ele continua a enfrentar críticas internacionais por suas políticas repressivas. Casablanca, como parte do país, também está sujeita a essas tensões políticas e sociais.

Abaixo, alguns pontos turísticos da cidade:

Clubes e Discotecas: a cidade também é famosa por seus clubes e discotecas, onde a música e a dança são o foco principal. Lugares como o *Sky 28* e o *Le Cabestan* são populares entre os jovens e oferecem uma experiência de entretenimento noturno com DJ's e shows ao vivo. A entrada custa em média \$5 ou 150 Dirham marroquino.

Catedral do Sagrado Coração: um belo exemplo de arquitetura colonial francesa, agora convertida em centro cultural.

Corniche de Casablanca: uma bela avenida ao longo da costa, perfeita para caminhadas e para apreciar o horizonte do mar.



Mesquita Hassan II: uma das maiores mesquitas do mundo, com um minarete de 200 metros de altura, localizada na costa.

Medina de Casablanca: a antiga parte da cidade, cheia de ruas estreitas e mercados coloridos.

Rick's Café: inspirado no famoso filme "Casablanca", este café é uma atração popular para turistas.

ROYAL MIRAGE HOTEL

O *Royal Mirage Hotel* em Casablanca foi inaugurado em 1981, tornando-se rapidamente um ícone de luxo e sofisticação na cidade. Desde então, o hotel tem sido um destino preferido para viajantes de negócios e turistas em busca de conforto e excelência em serviços. O hotel é conhecido por sua localização privilegiada, oferecendo vistas deslumbrantes do Oceano Atlântico e uma atmosfera acolhedora que combina tradições marroquinas com modernidade.

O *Royal Mirage Hotel* serve como um centro de convenções e turismo de luxo. O hotel oferece uma variedade de instalações, incluindo salas de conferência, um centro de bem-estar, piscinas, restaurantes de alta qualidade e um clube exclusivo. Ele é frequentemente escolhido para eventos corporativos, casamentos e reuniões familiares, devido à sua infraestrutura moderna e serviço impecável.

Como construção, o hotel é um edifício imponente com arquitetura moderna, projetado para proporcionar conforto e luxo aos seus hóspedes. O hotel possui 300 suítes luxuosas, cada uma decorada com um toque de elegância marroquina, incluindo têxteis tradicionais e mobiliário de alta qualidade. As suítes são equipadas com todas as comodidades modernas, como ar-condicionado, televisão a cabo, mini-bar e banheiros espaçosos. O hotel também possui um grande jardim, um campo de golfe privativo e uma piscina ao ar livre, oferecendo um ambiente relaxante para os hóspedes desfrutarem de suas férias ou negócios.

TERRORISTAS

A *Shadalo* possui diversos asseclas ao seu comando. Muitos daqueles que não conseguem ser lutadores, magos, ou demonstram habilidades de negociação ou infiltração são enviados para missões de terrorismo. Muitas dessas missões são suicidas, mas a política imposta pelos capitães da organização é encorajar os soldados para que eles não tenham esse pensamento e desistam da empreitada. Bons armamentos e treinamento tático direcionado à missão proposta são pensados e executados semanas antes de qualquer atentado, que geralmente é sequestro ou destruição de alvo.

Diferente de grupos terroristas extremistas, a *Shadalo* tenta reaproveitar seus soldados ao máximo, ou melhor, usá-los à exaustão. Pelo menos tem sido assim durante a expansão de seu território de influência e em missões de interesse direto da organização.

CENA UM

Os PC's estão indo para um torneio em alguma parte do Oriente Médio, tendo que fazer escala no Marrocos para reabastecimento. Porém, durante o tempo de espera, o empresário do time — que a essa altura do campeonato eles já devem ter — ou seus Apoios contatam o time dizendo que uma ligação extraordinária veio da empresa de aviação dizendo que o espaço aéreo do país do torneio está bloqueado e eles não conseguirão entrar a tempo de participar do torneio. Apesar das autoridades internacionais já estarem cuidando da situação.

Contudo, todas as despesas relativas ao inconveniente de perder um dia ou dois serão pagas pela empresa de aviação e patrocinadores do torneio — é algo que estava no contrato.

Após muita reclamação por parte dos responsáveis pelo time, a empresa aérea informa que, devido a todos os voos terem sido adiados, os hotéis estão lotados, tendo restado apenas um, mas os PC's poderão apenas dormir nele, pois é um hotel cinco

estrelas e está ocupado, no momento, por autoridades internacionais — o pernoite custa \$150 por pessoa.

Obviamente, qualquer PC com Recursos 5 cobre as despesas (\$ 10.000 para até seis pessoas) e a diária do hotel é liberada, mas nem mesmo os Apoios conseguem tal façanha e, dessa forma, os PC's tem o dia livre para andar por Casablanca, uma das maiores cidades do Marrocos.

O Narrador deve enfatizar pontos turísticos, bares e restaurantes e o cotidiano do povo de forma que eles sintam a cultura local. Não é adequado que algum combate aconteça, já que, teoricamente, eles ainda estão no aguardo da liberação para seguir viagem para um torneio.

Durante o dia os PC's podem conseguir informações sobre o lugar e descobrir que a cidade está agitada demais por conta de uma reunião das Nações Unidas, que ocorrerá extraordinariamente na cidade na tarde do próximo dia. Muito por isso, os hotéis também ficaram lotados.

Caso ache necessário, o Narrador pode ter alguma das situações abaixo como pequenos eventos que ocorrem:

Desafio: Al' Tariq é um conhecido lutador da região. Ele tem apreço do dono do *Royal Mirage* e já fez algumas lutas ali. Ao saber dos *Street Fighters*, ele mesmo recepciona o time quando eles chegam ao hotel e, tarde da noite, o dono do hotel, acompanhado do rei Hassan II, pedem que Al' Tariq faça uma luta com um dos PC's.

Encontro com um Repórter: Sarah Correia é uma repórter que foi designada para cobrir a reunião das Nações Unidas e aborda os PC's para uma entrevista, curiosa sobre o que eles estão fazendo em Casablanca e quais são suas impressões da cidade. Ela é a mesma repórter da aventura Sangue de Lutador (versão do *Interpretativo Podcast*).

Procissão Religiosa: os PC's podem testemunhar uma procissão religiosa ou celebração, que oferece uma visão profunda das práticas religiosas locais e tradições espirituais.

Repressão Policial: uma manifestação bloqueia uma parte da rua e a polícia, sem demora, aparece e repreende com violência. Qualquer informação sobre a manifestação é confusa e desencontrada.

CENA DOIS

Após algum passeio pela cidade, os PC's finalmente se hospedam no hotel, ou para o pernoite ou aproveitar a diária. Eles notam que, ao mesmo tempo, outro time de *Street Fighters* também se hospeda ali, eles seriam os desafiantes no torneio, mas tiveram o mesmo destino.

Não é indicado, mas os PC's podem incitar que a luta aconteça ali no hotel, o que será recusado pelo empresário do time adversário, mas amplamente permitido e esperado pelos diversos espectadores.

O hotel, excepcionalmente esse final de semana, recebe diversas autoridades mundiais. São governantes ou representantes dos países filiados à

ONU que, na tarde seguinte, reunir-se-ão para debater ações militares contra a *Shadalo*. Sem tanto alarde, todos os líderes mundiais conversam tranquilamente com os PC's, desde que tenham Linguística adequada ou falem inglês. Eles facilmente conseguem informações sobre atuações da organização de M. Bison na África e Oriente Médio, as quais tem prioridade na discussão da reunião.

AÇÕES DA SHADALOO

A *Shadalo* financia grupos rebeldes em países como Angola e Moçambique, fornecendo armas em troca de acesso a recursos naturais, como diamantes e petróleo. Esse financiamento aumentou a intensidade e a duração dos conflitos, causando devastação e deslocamento de civis.

A organização também está envolvida no contrabando de armas para facções terroristas no Oriente Médio, exacerbando conflitos na região. Grupos em países como Síria e Afeganistão receberam armamentos avançados, fortalecendo sua capacidade de causar caos e destruição.

A *Shadalo* também tem subornado oficiais governamentais em diversos países africanos e do Oriente Médio para garantir que suas operações ilícitas pudessem continuar sem interferências. Isso resultou em instabilidade política e enfraquecimento das instituições governamentais.

Durante essa noite, também, os PC's podem fazer testes de Percepção + Prontidão e notar, a partir de três sucessos, que um ou outro líder de governo observa os PC's de forma analítica. Questionado, eles apenas dizem que é a primeira vez que eles veem *Street Fighters* tão de perto e desconversam. Mais tarde, um dos homens pode ser visto falando ao telefone e citando o nome de um dos PC's (o que mais tiver envolvimento com política, autoridades ou militares). Casos seja abordado ele chamará seus guardacostas (são 3 no total, use a ficha do Guerreiro) e dirá que está sendo incomodado. Esse homem, em específico, pode ser reconhecido como Pong Chaiyarat, um representante do governo tailandês.

Além disso, nada mais ocorre, a não ser uma ou outra situação de bebedeira por parte dos políticos e algumas garotas entrando ou saindo das suítes às escondidas.

CENA TRÊS

A noite, ou manhã, de sono ocorre de forma tranquila, com os PC's acordando por volta das 10:00 h com uma forte batida na porta do quarto. Um homem gordo e suado está ainda de cuecas e um pouco amedrontado. Ele diz ser William Heyes, agente secreto inglês, e acabou de presenciar mais de trinta homens fortemente armados marchando para os quartos dos líderes mundiais. Ele, por sua vez, tinha dormido cedo e acordou ainda mais cedo para sua caminhada matinal. Saiu, caminhou por todo o hotel e retornou, tomando banho e, enquanto se vestia, seu quarto foi invadido por dois soldados da *Shadalo*. Ele conseguiu correr e alcançar o corredor, subindo as escadas antes que os outros soldados o interceptassem. Ele se lembrou dos *Street Fighters*, tentando outros quartos antes desse.

William Heys já enviou mensagem através de seu “pager” para as autoridades locais, mas teme pela segurança de todos. Ele conta que nunca viu tanta gente reunida para um atentado terrorista.

É possível que as equipes de segurança estejam todas mortas e que os terroristas já tenham alcançado os andares superiores e coberturas, onde a maioria das autoridades estão hospedadas.

Sei que todo o hotel usa a tecnologia de cartão magnético para as portas, mas um cartão mestre abre todos e fica de posse do supervisor chefe do hotel, Sr. Hassan Ahmed. Eu o vi quando estava voltando para o quarto. Ele fica dois andares acima, em uma sala especial.

CENA QUATRO

O prédio é retangular com cobertura nos dois extremos e um heliporto no centro do terraço. Os PC's estão no centro do terceiro andar, de seis no total. Na extrema esquerda do quinto andar está a sala do supervisor chefe, juntamente com uma sala de câmeras e dispensa imediata, para servir aos hóspedes da cobertura.

A cada corredor após o terceiro andar os terroristas estão patrulhando. Existem cinco terroristas por andar, cinco descendo para o terceiro andar e cinco em cada uma das duas coberturas. O time adversário está no quarto do outro extremo do andar dos PC's, mas já estarão rumando para a cobertura. Os terroristas estão comandados por dois capitães, um em cada cobertura.

O rei Hassan II está em uma das coberturas com metade dos líderes mundiais e a outra metade está na outra cobertura, com um grupo de mulheres em mesmo número. O homem suspeito está nessa segunda cobertura, comandando as ações através de gestos furtivos para os terroristas e capitães.

Três sucessos são necessários para que os testes de Destreza + Furtividade tenham efeito em um andar inteiro. Todos os terroristas estão armados, logo, qualquer tiro chamará atenção da imprensa, que está do lado de fora do hotel. Os corredores são grandes o suficiente para caberem três terroristas lado a lado e eles atacam sempre assim, em bloco de três, depois de dois.

Assim que os PC's chegarem ao sexto andar, mesmo andar das duas coberturas, o time adversário estará conversando calmamente com o capitão dos terroristas e serão incumbidos de derrotar os PC's.

Os PC's devem decidir quais das duas coberturas vão seguir, pois cada uma está um capitão dos terroristas e um helicóptero chega para levar os reféns assim que uma das coberturas for invadida (demorando vinte turnos para ser carregado e levantar voo). Posteriormente, cinco turnos após o primeiro, outro helicóptero chegará, ambos contando apenas com o piloto quando chegam.

CENA CINCO

Em caso de derrota os PC's são levados por um dos helicópteros e acordam sozinhos em uma sala branca e vazia, amarrados em mesa de operação (pule para a próxima cena).

Em caso de vitória, e apenas uma das coberturas libertas, os PC's testemunham os reféns da outra cobertura sendo levados por um helicóptero. Os terroristas derrotados são presos e os PC's entrevistados sobre como salvaram os reféns. Porém, logo uma das autoridades resgatadas chama os PC's e diz que a elite do exército marroquino irá libertar os reféns, juntamente com Al'Tariq e pede que os PC's sigam com eles. O plano é fazer com que os soldados façam uma ação militar que chame a atenção dos agentes da Shadaloos enquanto que os PC's aportam em ponto distante e se esgueiram pela base sem chamar atenção. Não chega a ser uma ordem, apenas uma escolha que os PC's podem ou não aceitar. Aceitando, os PC's recebem atendimento médico e equipamento de paraquedismo, para seguir a missão sendo liderados por Khalid Hussein, um capitão marroquino (Al'Tariq estará com eles).

Caso os PC's se dividam e consigam libertar as duas coberturas de cinco terroristas mais um capitão, isso após combater o time adversário, os PC's veem a polícia prender todos os terroristas, são entrevistados e recebem uma horaria dos líderes mundiais. Esse é o melhor final possível e a aventura acaba aqui.

CENA EXTRA

Acordando na base, os PC's precisam se libertar através de um teste de Força ou Dano (*Psychokinect Channeling* ou *Shock Treatment*, por exemplo) das correntes que os prendem às macas no chão. Eles podem, também, aguardarem dois enfermeiros libertarem, fingindo estarem dormindo através de teste de Manipulação + Disfarce (contra três dados dos enfermeiros) ou aguardarem serem testados na arena contra alguém muito parecido com outro PC, mas do sexo oposto, notar a semelhança requer sucesso marginal em Percepção + Prontidão ou Estilos.

De qualquer forma, os PC's notam que, claramente, eles estão em uma base da *Shadaloos*, pelos símbolos e uniforme dos soldados. Os corredores são de tijolos uniformes, contendo apenas a identificação de cada andar.

Quando M. Bison não está presente, a base é comandada por Zolder, um homem leal à *Shadaloos* que teme a loucura e o poder de M. Bison.

BASE DA SHADALOO

Arredores: a base fica localizada em uma ilha a 30 km de Barcelona. A ilha tem um pequeno monte cercado por vegetação, mas nem sempre a floresta é densa. O monte impede a melhor visualização da base, que foi construída em seu interior. O local tem uma praia e um porto para carga e descarga, além de hangar para receber visitas aéreas. Os PC's são deixados pelo helicóptero pouco acima da praia, onde descem de paraquedas. Daqui em diante, o Capitão Hussein segue na frente e lidera o time até as entradas da base. Todo o arredor da base estará cheio de agentes da *Shadaloos* e cinco outros helicópteros militares sobrevoam de forma rasante, atirando com metralhadoras, com diversos militares paraquedistas invadindo a base.

Entrada: a entrada da base da *Shadaloo* está escondida em meio a uma parte densa da floresta tropical, onde uma trilha estreita é usada para carga e descarga e tráfego de pessoas e leva ao grande portão. Um vasto salão de entrada é vigiado por diversos soldados e corredores diversos emaranham-se para os vários níveis e salas da base. Há câmeras de vigilância estrategicamente posicionadas, e sensores de movimento em alguns pontos. A movimentação é grande, mas os agentes da *Shadaloo* estarão indo proteger os arredores da base e não estarão buscando *Street Fighters*, facilitando a *Furtividade*. Dessa forma, um sucesso marginal em *Destreza + Furtividade* faz os PC's conseguirem entrar na base. Em caso de *Falha* ou *Falha Crítica*, Capitão Hussein e Al'Tariq ficam para combater os agentes.

Corredores: longos corredores de tijolos uniformes e iluminados por luzes fluorescentes. Os corredores são patrulhados por guardas armados e diversas câmeras monitoram cada movimento. Ao longo dos corredores, estão portas magneticamente trancadas acessadas por um dispositivo na parede ao lado da porta que levam a salas de segurança e monitoramento. Cada soldado possui um cartão que libera a entrada das portas de todas as salas dos corredores, laboratórios e prisões, mas não da sala de controle. Enquanto percorrem os corredores há uma chance de cruzarem com as aberrações criadas nesse laboratório — 1 ou 2 em 1d10 a cada 10 minutos. Perder-se aqui é muito fácil, a cada cinco minutos percorrendo os corredores o Narrador deve exigir um sucesso marginal em teste de *Raciocínio + Prontidão* para que o PC não se perca dos outros (encontrando imediatamente alguma ameaça).

Laboratórios: no nível da superfície e abaixo estão os laboratórios onde a *Shadaloo* realiza seus experimentos sinistros. Alguns laboratórios estão ativos, com cientistas realizando pesquisas. Os laboratórios têm câmeras e comunicação direta com a sala de comando, onde Bison verifica o andamento das pesquisas. As salas de testes estão ligadas aos laboratórios por paredes.

Prisões: as prisões são subterrâneas com celas pequenas e mal iluminadas para prisioneiros políticos ou menos perigosos. Os prisioneiros mais perigosos são levados aos laboratórios e sofrem ou lavagem cerebral ou clonagem ou modificação corporal, seja por implantes cibernéticos ou mudança de DNA.

Dormitórios e Segurança: todos os soldados e cientistas da base dormem no nível intermediário, em pequenos e confortáveis quartos. Um nível acima está o vestiário, além do refeitório, dispensa e arsenal. Todos os níveis com câmeras de segurança nos corredores.

Câmara de M. Bison: no nível mais alto da base estão sala de controle, os aposentos de M. Bison e seus generais e a câmara de treinos onde M. Bison "medita" ao lado do totem de cabeça de águia.

Fugir da base é quase impossível, pelo nível de controle e de soldados. Mesmo que saiam da base,

os PC's devem ter algum tipo de veículo aéreo ou naval, o que é possível roubando uma nave no terraço secreto da base (coberto por uma cobertura artificial e escondido pelo pico do monte) ou barco atracado no porto.

Outra opção é explodindo a base e chamando a atenção das autoridades, que estarão atacando a base de forma coordenada. Usar a aparelhagem da base para comunicação externa também é possível, pois o local já é investigado pela *Interpol* e terá prioridade nas ações. Os computadores possuem senhas, mas qualquer cientista sabe as senhas para acessá-los, a não ser computadores da sala de controle que apenas Zolder e Bison sabem as senhas.

EXPERIMENTOS

Aqui a *Shadaloo* faz diversos experimentos com pessoas sequestradas. As pessoas são pessoas comuns e algumas autoridades feitas de refém (vindas da aventura anterior, por exemplo). Com os PC's as ordens são cloná-los e testar os clones contra eles mesmos.

Enquanto percorrem os corredores há uma chance de cruzarem com as aberrações criadas nesse laboratório — 1 ou 2 em 1d10 a cada 10 minutos — ou um grupo de três soldados da *Shadaloo*. Cada andar da base leva 15 minutos de exploração em marcha forçada ou o dobro de forma furtiva.

As aberrações são (role 1d10): um garoto híbrido com DNA alienígena (1-2), um gorila albino com inteligência aumentada e transformado em *Street Fighter* (3-6), um alienígena capturado e recém-liberto que ataca até mesmo soldados da base (7-8) e o time adversário da aventura anterior controlados por chip neural (9-10).

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

Vencer time adversário +3
Perde para o time adversário -2
Vencer Al'Tariq. +2
Perder para Al'Tariq -1

HONRA

Salvar todos os reféns +3
Salvar metade dos reféns +1
Ser capturado pelos terroristas -1
Atacar/Fugir da base da *Shadaloo* +3
Destruir a base da *Shadaloo* +4



DESAFIANTES

A aventura é direcionada para que os PC's tenham muitas cenas de interpretação e consigam fazer contatos em meio às autoridades. Contudo, ela ainda traz desafiantes combativos.

Al'Tariq: conhecido por todo o Marrocos, Al'Tariq é um lutador de respeito e carismático que, por seu jeito de lutar, recebeu a alcunha de “Leão Branco do Marrocos”.

Igor Taktarov: soldado russo leal à *Shadalo*, sobreviveu a um ataque brutal de um gorila no Congo, despertando uma obsessão por força e brutalidade. Voluntariando-se para um experimento da organização, foi transformado em um híbrido entre homem e gorila, tornando-se uma arma implacável. No entanto, as modificações trouxeram consequências, deixando-o em constante conflito com seus instintos selvagens e sua humanidade.

Miguel de Valverde: herdeiro de uma influente família espanhola foi sequestrado pela *Shadalo*, cujas exigências de resgate foram ignoradas por seus pais, confiantes em sua influência política. Entregue aos cientistas da organização, tornou-se cobaia em experimentos que mesclaram seu DNA com o de uma forma alienígena, transformando-o em um híbrido com poderes psíquicos, uma arma viva moldada pela *Shadalo*. Os PC's podem ganhar sua confiança com teste de Carisma + Lábia e demonstrações de afeto.

A Criatura: capturado após a *Shadalo* interceptar um sinal misterioso, levado para um laboratório secreto onde cientistas tentam compreender sua anatomia. Comunica-se por telepatia e exibe habilidades como expelir ácido e mudar a cor da pele conforme suas instáveis emoções. Os PC's podem ganhar sua confiança com teste de Carisma + Lábia e demonstrações de cuidado.

Soldados da Shadalo: os soldados da *Shadalo* são os mesmos vistos na aventura Barco em Crise. Porém, caso não possua a aventura, o Narrador pode usar a ficha do Veterano visto no livro básico.

Capitães da Shadalo: os Capitães podem ser emulados com a própria ficha do Veterano, somando-se +1 em Velocidade, Dano e Movimento e +5 de Saúde, caso o Narrador não use as fichas apresentadas aqui.

TIME ADVERSÁRIO

O Time Presságios era descartável, mas sobreviveu em diversas ocasiões e recebeu o aval da *Shadalo* para ser treinados e posto em forma para o vindouro torneio mundial. Desde então, o time passou por várias arenas e procura algum mestre para um treinamento digno — o que lhes rendeu 180 Pontos de Experiência.

Fernando Degaul: empresário do time que usa métodos não ortodoxos para conseguir o que quer e sabe que não pode ter deslizes com a organização. Nessa aventura, Degaul estará em meio às autoridades tentando articular a entrada dos terroristas mais facilmente, embebedando quantas autoridades ele puder. Se preferir, o Narrador pode usá-lo no lugar da autoridade que observa os PC's na Cena Três.

Blade: matador prodígio em Barcelona recrutado por Vega e treinado no Ninjutsu Espanhol. Buscando desafios maiores, dedicou-se intensamente ao combate humano, ingressando no time Presságios para provar que a grandeza é fruto da determinação.

Lótus Blossom: após aprender Kung Fu e se destacar na Tríade, traiu seus antigos aliados para favorecer a *Shadalo*, tornando-se inimiga mortal da Tríade. Fugindo de tentativas de assassinato, ingressou no Circuito *Street Fighter* para se proteger e aprimorar suas habilidades, confiando em seu novo time para sobreviver a possíveis emboscadas.

Khan: recrutado pela *Shadalo* por sua capacidade destrutiva e incorporado ao time europeu Presságios por Fernando Degaul, recebendo a chance de viajar e lutar sem custos. Moldado por uma infância difícil, tornou-se um lutador feroz, mas começou a questionar sua lealdade ao grupo ao testemunhar injustiças. Envolvido em missões brutais, enfrenta um dilema moral crescente: ser corrompido pela organização ou encontrar um caminho para mudar seu destino.

Siren: Siren, nome verdadeiro Constance Theone, é uma jovem agente da polícia europeia em sua primeira missão de infiltração na *Shadalo*, disfarçando-se como lutadora do time Presságios. Recrutada por Fernando Degaul, envia informações à polícia enquanto luta para ganhar a confiança da organização. Apesar de seu disfarce, ainda conhece pouco sobre a estrutura interna da *Shadalo*, mas busca descobrir a identidade do enigmático “Lorde” para ajudar a Interpol a desmantelar o grupo, enfrentando riscos constantes e vigilância implacável.

Leander: quando Fernando Degaul, da *Shadalo*, lhe ofereceu treinamentos de elite e apoio financeiro, aceitou, rompendo com seu mentor. Seguindo as ordens de Degaul, vê os combates como preparo para a Olimpíada, mas sua ambição o coloca à mercê dos interesses da *Shadalo*, desafiando seu sonho e sua identidade.

IGOR TAKTAROV

Igor Taktarov é um leal e corajoso soldado russo da *Shadaloo* que, durante uma missão clandestina no Congo, enfrentou um ataque feroz de um gorila selvagem que emboscou toda a equipe em um momento de vulnerabilidade. Igor foi o único sobrevivente, mas o encontro o deixou obcecado pela ideia de possuir a força e a brutalidade do animal que quase tirou sua vida. Com isso, Igor se ofereceu para um experimento arriscado da *Shadaloo*, onde seu corpo seria modificado para se tornar um híbrido entre homem e gorila.

A operação foi um sucesso e sua habilidade de esmagar obstáculos físicos e psicológicos fez dele uma arma inigualável no arsenal da *Shadaloo*. Contudo, as modificações não vieram sem consequências: sua natureza humana tornou-se mais instável, e ele lutava constantemente contra os instintos selvagens que agora habitavam sua mente.

APARÊNCIA

Igor apresenta uma pele coberta por pelos brancos reluzentes, o que lhe deu a aparência de um gorila albino gigante. Suas proporções físicas são monstruosas, com braços poderosos e um tórax amplo que



exibe a musculatura detalhada. Seus olhos, um contraste impressionante entre o azul humano e o vermelho selvagem, brilham intensamente, como se estivessem sempre alertas para a batalha.

PERSONALIDADE

Igor é uma fusão de brutalidade e intelecto. Embora seja taciturno e reservado, ele exibe uma ferocidade explosiva em batalha, que assusta até mesmo seus aliados. Sua obsessão pelo poder físico o transformou em alguém ambicioso, disposto a sacrificar qualquer coisa por sua evolução contínua.

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch (2 Pts); Dislocate Limb (3 Pts); Ground Fighting (4 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Knee Basher (2 Pts); Neck Choke (1 Pts); Pile Driver (3 Pts); Spinning Clothesline (5 Pts);

LEMA

"Poder absoluto requer sacrifício absoluto".

Nome: Igor Taktarov Estilo: Forças Especiais Assinatura: Bate no peito e urra			
Força ●●●●●●	Carisma ●○○○○	Percepção ●●●○○	Honra: —
Destreza ●●●●○	Manipulação ●●●●○	Inteligência ●●●○○	Glória: —
Vigor ●●●●●●	Aparência ●○○○○	Raciocínio ●●●○○	Posto: —
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação ●●●○○	Mistérios ●●●○○	Velocidade	Dano
Intimidação ●●●●○	○○○○○	Soco: Jab 6	9
Prontidão ●●●○○	○○○○○	Strong 4	11
Condução ●●●○○	○○○○○	Fierce 3	13
Furtividade ●●●○○	○○○○○	Chute: Short 5	9
Segurança ●●●○○	○○○○○	Forward 4	11
Estilos ●○○○○	○○○○○	Roundhouse 2	13
Antecedentes		Apresamento 4	10
Apoio ●●●●●	○○○○○	Bloqueio 8	—
Híbrido Animal ●●●●●	○○○○○	Movimento 7	—
○○○○○	○○○○○	Buffalo Punch 2	15
Técnicas		Dislocate Limb 3	11
Soco ●●●●○	Apresamento ●●●●○	D. Monkey Roll 7	—
Chute ●●●○○	Esportes ●●●○○	Ground Fighting 1 Fv para lutar normalmente no chão	
Bloqueio ●●●○○	Arm. de Fogo ●●○○○	Jump 7	—
Chi	Força de Vontade	Kippup -1 na Velocidade Pós Knockdown	
●○○○○○○○○○○	●●●●●○○○○○	Neck Choke 3	13
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Pile Driver 2	14
Saúde		Spin. Clothesline 4	10 (1 Fv)
●●●●●●●●●●●●●●●●	□□□□□□□□□□	Combos: Buffalo Punch para Spinning Clothesline;	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Neck Shock para Pile Driver.	

MIGUEL DE VALVERDE

Miguel de Valverde era um garoto de 10 anos, filho de uma rica e influente família nobre espanhola. Durante uma viagem de sua família, ele foi sequestrado pela organização *Shadaloo*, que exigiu um resgate exorbitante. Seus pais, recusando-se a ceder às demandas, acreditaram que sua influência política e conexões poderiam garantir o retorno do filho por outros meios. No entanto, Miguel foi entregue aos cientistas da *Shadaloo*, que, sem hesitação, o usaram como cobaia em experimentos. Seu DNA foi mesclado com o de uma forma alienígena descoberta em operações clandestinas, com o objetivo de criar uma arma viva. Os experimentos foram considerados um "sucesso", pois resultaram em um híbrido com poderes psíquicos.

APARÊNCIA

Os experimentos deixaram Miguel com uma pele rugosa alaranjada brilhante que emite um leve brilho sob certas luzes. Ele possui quatro olhos — dois deles em vertical na testa e de tom vermelho opaco. Apesar de sua aparência inumana, Miguel ainda mantém feições infantis, o que gera um contraste marcante



te e assustador.

PERSONALIDADE

Miguel é introspectivo e carregado de uma melancolia latente, mas exibe grande empatia, especialmente por outras pessoas vulneráveis. Embora seja desconfiado de adultos, ele demonstra uma força interior incrível e uma compaixão profunda, frequentemente colocando-se em risco para proteger os que considera inocentes.

MANOBRAS ESPECIAIS

Air Fireball (Pts); Fireball (3 Pts); Flight (4 Pts), Improved Fireball (Pts); Jump (Pts); Mind Reading (3 Pts), Regeneration (2 pts), Telepathy (2 Pts)

LEMA

"O preço da liberdade é o controle sobre o próprio destino."

Nome: Miguel de Valverde Estilo: Ler Drit Assinatura: Cumprimento					
Força	●○○○○	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●●●●
Vigor	●○○○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●
Habilidades			Manostras e Poderes		
Lábia	●●●○○	Mistérios	●●●○○	Velocidade	Dano
Perspicácia	●●●○○		○○○○○	Movimento	
Prontidão	●●●●●		○○○○○	Soco: Jab	6 0 3
Furtividade	●●●●○		○○○○○	Strong	4 2 3
Luta às Cegas	●●●●●		○○○○○	Fierce	3 4 2
Ciências	●●●●○		○○○○○	Chute: Short	5 1 3
Linguística	●●●○○		○○○○○	Forward	4 3 2
				Roundhouse	2 5 2
				Apresamento	4 1 Um
				Bloqueio	8 — —
				Movimento	7 — 6
				Fireball	3 12 (1 Chi) —
				Flight	7 (1 Chi/turno) 6
				Flying Fireball	3 12 (1 Chi/1Fv) 3
				Improved Fireball	4 14 (1 Chi) —
				Jump	7 — 6
				Mind Reading	— — (1 Chi) —
				Regeneration	5 — —
				Telepathy	— — (1 Chi) —
				Combos: Movimento para Fireball; Fireball para Air Fireball (Dizzy)	
Antecedentes					
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
Técnicas					
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○		
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○		
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●●●		
Chi		Força de Vontade			
●●●●●●●●		●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□		□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●●●●●●●					
□□□□□□□□□□□□□□					

A CRIATURA

A *Shadaloo* realizou uma operação ultrassecreta após interceptar um sinal em seu satélite, capturando uma criatura alienígena. Levado para os laboratórios de uma das bases secretas, o alienígena foi mantido em uma câmara de contenção reforçada enquanto os cientistas tentavam desvendar os mistérios de sua anatomia. Comunicando-se exclusivamente por telepatia, a criatura transmitia fragmentos confusos de pensamentos, o que despertou tanto fascínio quanto temor nos pesquisadores. Seu corpo também demonstrava a capacidade de expelir ácido por um pequeno orifício abaixo de seu grande olho único.

A *Shadaloo* começou a documentar também a capacidade camaleônica do alienígena de mudar a cor de sua pele com base em suas emoções. O alienígena revelou uma vontade feroz de liberdade, o que intensificava a tensão no laboratório.

APARÊNCIA

A criatura é alta e esguia, dando uma aparência quase espectral. A pele roxa da criatura muda de tom de acordo com suas emoções — tornando-se vermelha em raiva, azul em melancolia ou até translúcida em confusão — vibrante e etérea, enquanto suas longas e afiadas garras parecem pro-

jetadas para a caça. O olho único de um azul profundo brilha de maneira hipnótica, como quem pode ver não apenas o exterior, mas também o interior da mente de qualquer um que o fite.

PERSONALIDADE

A criatura é intensa e perturbadora, com pensamentos caóticos, ininteligíveis para a mente humana, criando uma sensação de inquietação entre aqueles que ousam interagir com ela. Agressivo e imprevisível, o alienígena reage de forma instintiva e primitiva, como se cada pensamento fosse impulsionado por emoções desordenadas e desenfreadas.

MANOBRAS ESPECIAIS

Acid Breath; Dashing Punch; Iron Claw; Jump; Wall Spring; Telepathy;

LEMA

"A mente não precisa de palavras para ser uma arma."



Nome: Criatura Estilo: — Assinatura: Muda de cor			
Força ●●●●●●	Carisma ○○○○○○	Percepção ●●●●●●	Honra: —
Destreza ●●●●●●	Manipulação ●●●○○○	Inteligência ●●●●●●	Glória: —
Vigor ●●●●●●	Aparência ○○○○○○	Raciocínio ●●●●●●	Posto: —
Habilidades		Manobras e Poderes	
Intimidação ●●●●●	○○○○○	Velocidade	Dano
Furtividade ●●●●●	○○○○○	Soco: Jab	Movimento
○○○○○	○○○○○	Strong	8 10 3
○○○○○	○○○○○	Fierce	6 12 3
○○○○○	○○○○○	Chute: Short	5 14 2
○○○○○	○○○○○	Forward	7 6 3
○○○○○	○○○○○	Roundhouse	6 8 2
○○○○○	○○○○○	Apresamento	4 10 2
Antecedentes		Bloqueio	6 10 Um
○○○○○	○○○○○	Movimento	10 — —
○○○○○	○○○○○	Garra	9 — 6
○○○○○	○○○○○	Acid Breath	5 13 3
Técnicas		Dashing Punch	4 (2 Chi) 14/11/8 -1
Soco ●●●●●	Apresamento ●●●●○	Iron Claw	6 15 (1Fv) 5
Chute ○○○○○	Esportes ●●●○○	Jump	7 15 (1Fv) Um
Bloqueio ●●●●○	Foco ●●●●●	Wall Spring	9 — 3
Chi	Força de Vontade	Telepathy	8 — 3/5
●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	(1 Chi/Turno)	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Combos: Aqui.	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●●●			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

CAPTÃES DA SHADALOO

Os capitães da *Shadaloo* lideram grupos de soldados em missões de campo que variam de infiltrações a operações de alto impacto. Esses líderes táticos são escolhidos a dedo por sua lealdade inquestionável à *Shadaloo*, bem como por suas habilidades excepcionais em combate e comando. A posição demanda não apenas força e destreza, mas também a capacidade de tomar decisões rápidas em situações de alta pressão. Durante as missões, eles são a voz de autoridade e o elo entre o campo de batalha e os altos escalões da organização, garantindo que os objetivos sejam cumpridos a qualquer custo.

O treinamento de um capitão da *Shadaloo* é intenso e rigoroso, abrangendo tanto aspectos físicos quanto mentais. Eles são submetidos a um regime implacável que testa seus limites e reforça sua submissão à causa da organização. Muitas vezes atuando em territórios hostis, os capitães precisam demonstrar liderança inspiradora enquanto mantêm uma disciplina férrea entre seus subordinados.

APARÊNCIA

Muitos possuem corpos robustos e atléticos, resultado de anos de treinamento extremo. Uniformes personaliza-



dos com o símbolo da caveira alada reforçam sua autoridade e sua filiação à organização.

PERSONALIDADE

Esses capitães tendem a ser frios e calculistas. Sua lealdade à *Shadaloo* é absoluta, a ponto de se sacrificarem pela causa se necessário. Embora seus métodos possam ser brutais, sua eficácia é inegável. Inspiram tanto medo quanto respeito nos soldados que lideram, e não toleram fraquezas ou insubordinações. Seu foco inabalável nos objetivos da missão é uma de suas características mais marcantes.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 P); Spinning Back Fist (1 Pt); Suplex (1 Pt).

LEMA

"Somos a lei das sombras que molda o destino."

Nome: Capitães Shadaloo		Estilo: Nenhum		Assinatura: Continência	
Força ●●●●○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●○○	Honra: —		
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●○○○	Glória: —		
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●○○	Posto: —		
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação ●●○○○	Sobrevivência ●●●○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação ●●○○○	Arena ●○○○○	Soco: Jab 5	5	2	
Manha ●●○○○	Computador ●○○○○	Strong 3	7	2	
Prontidão ●●○○○	Investigação ●○○○○	Fierce 2	9	1	
Condução ●●○○○	Medicina ○○○○○	Chute: Short 4	4	2	
Furtividade ●○○○○	○○○○○	Forward 3	6	1	
Liderança ●●●○○	○○○○○	Roundhouse 1	8	1	
Antecedentes			Apresamento 3	5	Um
Apoio (Shadaloo) ●●●●●	○○○○○	Bloqueio 7	—	—	
Fama (Uniforme) ●○○○○	○○○○○	Movimento 6	—	5	
Sensei ●○○○○	○○○○○	Fuzil 3	7	0	
Técnicas			Jump 6	—	2
Soco ●●○○○	Apresamento ●○○○○	Power Uppercut 2	9	Um	
Chute ○○○○○	Esportes ●●○○○	Spinning Back Fist 2	9	3	
Bloqueio ●●○○○	Armas de Fogo ●●○○○	Suplex 3	7	1	
Chi		Força de Vontade			
●○○○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□					
Combos:					

FERNANDO DEGAUL

Fernando era um pequeno agiota em Paris antes de começar a financiar lutas locais e apostas ilegais. Quando sua organização começou a chamar a atenção da *Shadaloo*, as coisas começaram a ficar sérias. Grande parte do seu lucro passou a ir direto para os cofres de Bison. Entretanto, tornando-se membro do império criminoso Degaul recebia algumas vantagens em troca. Quando a polícia parisiense tentou fechar o seu negócio clandestino, bastaram algumas ligações e subitamente a intervenção policial cessou.

Ele começou a trabalhar diretamente para a *Shadaloo* há algum tempo, tornando-se um empresário de alguns times novos de *Street Fighters*. Degaul já trabalhou com muitos times de *Street Fighters* diferentes, ele sabe muito bem quando deve dar “brincas” e quando deve mandá-los esquiar nos Alpes em férias. Fernando é elegante, sutil, urbano e somente um pouco gentil.

APARÊNCIA

Fernando é um Francês esguio, elegantemente vestido e com o cabelo engomado para trás. Usuário de finas colônias e com um ligeiro sotaque francês acentuado.

PERSONALIDADE

Tudo é negociável — é apenas a questão de acertar os valores. Degaul gosta de manter um

ponto de vista sobre tudo e todos. Este modo de pensar e agir as vezes o põe em problemas, mas depois de certo tempo trabalhando para a *Shadaloo*, ele facilmente consegue se livrar.

LEMA

“Eu entendo que seu irmão foi sequestrado na noite passada. Eu poderia falar com alguns amigos meus e ver o que eles podem fazer a respeito... Se você desistisse da luta é claro...”



Nome: Fernando Degaul		Estilo: Kung Fu		Assinatura: Cigarro	
Força	●○○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Manha	●●○○○	Furtividade	●○○○○	Velocidade	
Lábia	●●●○○	Arena	●●●○○	Dano	
Perspicácia	●●○○○	Investigação	●●○○○	Movimento	
Prontidão	●●●○○		○○○○○	Soco: Jab	4
Condução	●●○○○		○○○○○	Strong	2
Antecedentes					
Apoio	●●●○○		○○○○○	Fierce	1
Contatos	●●●○○		○○○○○	Chute: Short	3
	○○○○○		○○○○○	Forward	2
Técnicas					
Soco	●○○○○	Apresamento	○○○○○	Roundhouse	0
Chute	○○○○○	Esportes	●●○○○	Apresamento	2
Bloqueio	○○○○○	Arm. De Fogo	●●○○○	Bloqueio	6
Chi		Força de Vontade			
●○○○○○○○○○○		●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□					
				Combos:	

BLADE

Blade, nascido Alfonso Montoya em Barcelona, começou sua carreira como matador aos 14 anos, rapidamente conquistando fama graças ao seu talento natural. Aos 16, chamou a atenção de Vega, que o recrutou e o treinou como discípulo no Ninjutsu Espanhol. No entanto, Blade começou a achar os touros previsíveis, e o combate contra seres humanos oferecia o desafio que ele desejava. Determinado a superar Vega, Blade dedicou quatro anos aos treinos e eventualmente se uniu aos Presságios, buscando provar que mesmo um camponês poderia atingir a grandeza com força de vontade e perseverança.

Fanático e leal, Blade tornou-se um dos membros mais devotos da equipe e um conhecedor das operações da *Shadaloo*, visualizando múltiplas oportunidades de ascensão dentro da organização. No combate, Blade demonstra sua habilidade mortal utilizando duas facas, sua arma de escolha. Ele se destacou pela determinação inabalável e pela ambição de ultrapassar seu antigo mestre, consolidando-se como uma força implacável e estratégica dentro do grupo.

APARÊNCIA

Um nervoso e jovem homem de 20 anos. Blade é alto, de nariz empinado e superconfiante vestindo somente calças largas e macias para que não atrapalhem durante as lutas. O motivo de lutar sem camisa é

principalmente para mostrar a sua tatuagem de serpente no peito.



PERSONALIDADE

Blade é orgulhoso, arrogante e superconfiante. Ele nunca dá às costas para uma luta e está sempre pronto a se pôr à prova. Blade é extremamente machista e acha que mulheres não deveriam entrar em arenas. Se ele estiver selecionado para enfrentar uma mulher, irá recusar a luta. Entretanto, Blade precisa abandonar esta atitude se quiser continuar no circuito *Street Fighter* por mais tempo... Mas não agora.

MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip (2 Pts); Slide Kick (2 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 16; Vitórias: 15; Empates: 0; Derrotas 1; K.o's: 10;

LEMA

"Ey, hombre! Se usted procuras por una lucha, encontraste una bem aqui!"

Nome: Blade		Estilo: Ninjitsu Espanhol		Assinatura: Tatuagem	
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●●○○○	Furtividade	●●●○○○	Velocidade	Dano
Intimidação	●●○○○	Luta às Cegas	●●●○○○	Movimento	
Manha	●●●●●	Estilos	●●○○○	Soco: Jab	8
Lábia	●○○○○			Strong	6
Prontidão	●●○○○			Fierce	5
				Chute: Short	7
				Forward	6
				Roundhouse	4
				Apresamento	6
				Bloqueio	10
				Movimento	9
				Backflip	9
				Jump	9
				Slide Kick	5
				Faca Jab	10
				Faca Strong	8
				Faca Fierce	7
				Faca Agressiva	4
				Combos:	13 (1 Fv)
					2
Antecedentes					
Apoio	●●●●○		○○○○○		
Recursos	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
Técnicas					
Soco	●●●○○	Apresamento	●○○○○		
Chute	●●●○○	Esportes	●●●●●		
Bloqueio	○○○○○	Faca	●●●●●		
Chi		Força de Vontade			
●●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●●●			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●●●●●○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					

LÓTUS BLOSSOM

Lótus Blossom, filha de mãe solteira e dançarina em um cassino de *Hong Kong*, cresceu testemunhando as dificuldades de sua mãe para oferecer uma vida digna à família. Determinada a escapar da pobreza, ela se envolveu desde jovem com a Tríade, demonstrando uma altivez incomum e uma impiedade calculada em relação às pessoas mais humildes da cidade. Sua habilidade em manipular as situações e criar uma rede de trocas de favores a tornou conhecida como “fixer” dentro da organização. Durante seu tempo na Tríade, Blossom aprendeu técnicas de Kung Fu e tornou-se uma peça valiosa, até usar seu conhecimento interno para auxiliar a *Shadaloo* a assumir o controle da facção durante uma guerra entre os dois grupos.

Embora sua traição tenha garantido vantagens à *Shadaloo*, ela a tornou inimiga mortal da Tríade, forçando-a a abandonar *Hong Kong* para sempre. Escapando de duas tentativas de assassinato, Blossom decidiu entrar no Circuito *Street Fighter* como forma de se manter fora do alcance de seus antigos aliados. Enquanto confia no apoio de seu novo time para sobreviver a possíveis emboscadas, ela usa o tempo no circuito para aperfeiçoar suas habilidades de luta.

parte do seu corpo à mostra. Comumente está com um sorriso sarcástico no rosto o que faz transparecer sua índole impiedosa.



PERSONALIDADE

Lótus prefere deixar todo mundo na dúvida. Quanto menos os outros souberem a seu respeito, melhor. Ela é uma mercenária de coração e está sempre de olho em novas oportunidades. Lótus não pensa duas vezes quando tem de abandonar tudo e iniciar uma nova vida quando o novo patrão paga melhor.

MANOBRAS ESPECIAIS

Cobra Charm (4 Pts); Double-Hit Kick (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Lightning Leg (4 Pts);

CARTEL

Combates: 16; Vitórias: 14; Empates: 1; Derrotas 1; K.o's: 12;

LEMA

“Oi gato! Você parece forte sabia? Será que você não poderia me ajudar com minhas bagagens?”

APARÊNCIA

Uma sedutora mulher Indo-Asiática, Lótus Blossom mede aproximadamente 1,85m e tipicamente veste roupas pretas justas, curtas e que deixem a maior

Nome: Lótus Blossom		Estilo: Kung Fu		Assinatura: Pernas	
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●●●○○	Computador	●●○○○	Velocidade	Dano
Manha	●●●○○	Investigação	●●●○○		Movimento
Lábia	●●○○○		○○○○○	Soco: Jab	5
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Strong	3
Arena	●●○○○		○○○○○	Fierce	2
Antecedentes			Chute: Short		
Contatos	●●●○○		○○○○○	Forward	4
Recursos	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	3
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	1
Técnicas			Bloqueio		
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Movimento	6
Chute	●●●●○	Esportes	●●○○○	Cobra Charm	3
Bloqueio	●●●●○	Foco	●●○○○	Double-Hit Kick	1
Chi		Força de Vontade		Jump	6
●●●●○○○○○○		●●●●●○○○○○		Kippup	-1 na Velocidade Pós Knockdown
□□□□□□□□		□□□□□□□□		Lightning Leg	2
Saúde					
●●●●●●●●●●●●○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Bloqueio para Double-Hit Kick;					

SIREN

Siren, cujo nome verdadeiro é Constance Theone, é uma agente da polícia europeia, recém-formada na faculdade e agora em sua primeira missão de campo como Agente Especial. Sua tarefa é se infiltrar na *Shadaloo*, usando como cobertura sua participação no time de *Street Fighters*, Os Presságios. Após entrar no circuito de luta há pouco mais de um ano, ela chamou a atenção de Fernando Degaul, que rapidamente a recrutou para a organização. Desde então, Siren tem conseguido enviar algumas informações à polícia europeia enquanto tenta ganhar a confiança da *Shadaloo*.

Embora seu disfarce tenha permitido certo acesso, Siren ainda sabe muito pouco sobre a estrutura e operações internas da *Shadaloo*. Ela ouviu rumores sobre um misterioso "Lorde da *Shadaloo*" que compete no circuito europeu, mas ainda não conseguiu descobrir sua identidade. Encontrar essa pista seria crucial para desvendar as bases de poder da organização e ajudar a Interpol em sua missão de enfraquecê-la. A jovem agente continua determinada a cumprir seu papel, mesmo diante dos riscos e da constante vigilância de seus inimigos.

APARÊNCIA

uma mulher Nórdica alta com feições clássicas e um corpo de dançarina. Quando luta, ela veste uma espécie de "maiô de combate" que não restringe seus movimentos. Sua voz é inesquecível, fazendo com

que qualquer frase se torne uma canção. O modo como fala seu apelido é famoso no circuito *Street Fighter*.



PERSONALIDADE

Siren está empolgada com sua missão, mas sabe tomar cuidado. Para o resto dos Presságios, ela parece fria, calculista e uma autêntica mercenária. A Interpol instruiu a manter seu disfarce sob qualquer situação. Uma vez que ela está trabalhando para a *Shadaloo*, mais cedo ou mais tarde terá de matar alguém; portanto, provavelmente quebrará algumas regras da Interpol para continuar com seu disfarce.

MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip (2 Pts); Backflip Kick (2 Pts); Double-Hit Kick (2 Pts); Flash Kick (5 Pts); Handstand Kick (2 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 18; Vitórias: 14; Empates: 2; Derrotas 2; K.o's: 13;

LEMA

"Se você tem algo importante a dizer, eu adoraria ouvir. Senão, cale-se e saia da minha frente!"

Nome: Siren Estilo: Capoeira Assinatura: Aqui			
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○
Habilidades		ManoBRas e Poderes	
Lábia	●●●○○	Segurança	●●●○○
Perspicácia	●●○○○	Computador	●○○○○
Prontidão	●●○○○	Investigação	●●●○○
Condução	●○○○○		○○○○○
Furtividade	●●○○○		○○○○○
Antecedentes		ManoBRas e Poderes	
Apoio	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
Técnicas		ManoBRas e Poderes	
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○
Chute	●●●●○	Esportes	●●●●●
Bloqueio	●●○○○	Foco	●●○○○
Chi		Força de Vontade	
●●●●○○○○○○○○		●●●●●○○○○○	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
		Velocidade	Dano
		Movimento	
Soco: Jab	6	6	5
Strong	4	8	5
Fierce	3	10	4
Chute: Short	5	8	5
Forward	4	10	4
Roundhouse	2	12	4
Apresamento	4	4	Um
Bloqueio	8	(-6 Abs)	—
Movimento	7	—	10
Backflip	7	—	Dois
Backflip Kick	4	10	4
Double-Hit Kick	4	8	3
Flash Kick	4	15(1Chi/1Fv)	—
Handstand Kick	3	12	3
Jump	7	—	5
Combos: Double-Hit Kick para Backflip Kick para Handstand Kick (Dizzy); Bloqueio para Flash Kick (Dizzy)			

LEANDER

Leander, conhecido como “Homem-Leão,” nasceu em uma humilde família de pescadores na Grécia e cresceu praticando luta-livre por diversão, sem imaginar que isso moldaria seu destino. Sob a orientação do experiente treinador Erastus, Leander passou por um rigoroso treinamento que o levou a representar seu país nas Olimpíadas, conquistando uma medalha de prata. Apesar do orgulho que trouxe ao seu professor e sua nação, ele desejava mais — sonhava com o ouro. A oportunidade de alcançar esse objetivo surgiu quando Fernando Degaul, um caça-talentos da Shadaloo, ofereceu a Leander treinamentos de elite e uma pensão vitalícia para sua família, algo que ele aceitou prontamente.

Entretanto, a decisão de Leander gerou um rompimento com Erastus, que alertou sobre os riscos do caminho escolhido. Determinado a melhorar suas habilidades e garantir um futuro melhor para sua família, Leander começou a seguir as ordens de Degaul, muitas das quais envolviam combates que ele encarava como preparo para a próxima Olimpíada. Seu estilo de luta-livre mescla movimentos da luta nativa americana e do sanbo, refletindo sua versatilidade e adaptação. Embora guiado pela ambição, Leander se tornou uma ferramenta para os interesses da Shadaloo, colocando seu sonho e sua humanidade à prova.

APARÊNCIA

Leander possui largos ombros e é um homem na casa dos 20 anos vestindo somente uniformes de luta-livre e tênis a maioria do seu tempo, o que parece amplificar seus mais de 2m de altura e 125Kg de pura massa muscular.



PERSONALIDADE

Leander é um jovem homem com grandes sonhos e está maravilhado com o imenso leque de oportunidades que a Shadaloo lhe abriu.

MANOBRAS ESPECIAIS

Back Breaker (2 Pts), Bear Hug (1 Pt), Head Butt (2 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Py).

CARTEL

Combates: 19; Vitórias: 17; Empates: 0; Derrotas 2; K.o's: 17;

LEMA

“Você não pode derrotar o leão. Volte atrás ou será esmagado!”

Nome: Leander Estilo: Luta Livre Assinatura: Cabelo																																																															
Força ●●●●●	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●○○	Honra: 1																																																												
Destreza ●●●○○	Manipulação ●○○○○	Inteligência ●●●○○	Glória: 6																																																												
Vigor ●●●●●	Aparência ●●●○○	Raciocínio ●●○○○	Posto: 4																																																												
Habilidades Perspicácia ●●●○○ Medicina ●●○○○ Prontidão ●●○○○ Mistérios ●●○○○ Sobrevivência ●●●○○ Arena ●●○○○ Estilos ●●●○○		Manobras e Poderes <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Velocidade</th> <th>Dano</th> <th>Movimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco: Jab</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>2</td> <td>11</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Chute: Short</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td>3</td> <td>7</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Roundhouse</td> <td>1</td> <td>9</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>3</td> <td>10</td> <td>Um</td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>7</td> <td>(-9 Abs)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>—</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Back Breaker</td> <td>2</td> <td>13</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bear Hug</td> <td>2</td> <td>13</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Head Butt</td> <td>3</td> <td>11</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>6</td> <td>—</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Kippup</td> <td colspan="3">-1 na Velocidade pós Knockdown</td> </tr> </tbody> </table>			Velocidade	Dano	Movimento	Soco: Jab	5	7	3	Strong	3	9	3	Fierce	2	11	2	Chute: Short	4	5	1	Forward	3	7	0	Roundhouse	1	9	0	Apresamento	3	10	Um	Bloqueio	7	(-9 Abs)	—	Movimento	6	—	6	Back Breaker	2	13	2	Bear Hug	2	13	2	Head Butt	3	11	1	Jump	6	—	3	Kippup	-1 na Velocidade pós Knockdown		
	Velocidade	Dano	Movimento																																																												
Soco: Jab	5	7	3																																																												
Strong	3	9	3																																																												
Fierce	2	11	2																																																												
Chute: Short	4	5	1																																																												
Forward	3	7	0																																																												
Roundhouse	1	9	0																																																												
Apresamento	3	10	Um																																																												
Bloqueio	7	(-9 Abs)	—																																																												
Movimento	6	—	6																																																												
Back Breaker	2	13	2																																																												
Bear Hug	2	13	2																																																												
Head Butt	3	11	1																																																												
Jump	6	—	3																																																												
Kippup	-1 na Velocidade pós Knockdown																																																														
Antecedentes Apoio ●●●●○ Recursos ●○○○○ ○○○○○		○○○○○ ○○○○○ ○○○○○																																																													
Técnicas Soco ●●●○○ Apresamento ●●●●● Chute ○○○○○ Esportes ●●●○○ Bloqueio ●●●●○ Foco ●○○○○																																																															
Chi ●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●●●●○○ □□□□□□□□□□																																																													
Saúde ●●●●●●●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□																																																															
Combos: Bloqueio para Back Breaker para Bear Hug (Dizzy).																																																															



LUTE E MOSTRE QUE A SHADALOO É
QUEM DEVE TE TEMER

MIRAGEM REAL É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA
STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG
ONDE OS JOGADORES ENFRENTARÃO UMA AÇÃO DIRETA E
INESPERADA DE MEMBROS DA SHADALOO!

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**