# STREET FIGHTER II V!

Street Fighter 2 Victory, ou apenas SF2V, foi um anime de muito sucesso na década de 1990. Ele surgiu quando o passado dos Street Fighters ainda era pouco conhecido, e a Capcom ainda trabalhava na série Street Fighter Zero/Alpha, que contou eventos entre SF1 e SF2.

Victory foi produzido pela mesma equipe que fez o excelente Street Fighter 2 Animated Movie. Hoje, o Animated Movie é semicanônico - ele poderia representar melhor os eventos de Street Fighter Alpha 3 do que os de Street Fighter 2 -, mas na época foi produzido com apoio do pessoal da Capcom com o papel de aprofundar o cânone do jogo.

SF2V, por sua vez, mostra um passado alternativo, muito distinto do oficial. Ryu e Ken, com 17 anos, se reencontram e saem pelo mundo buscando aprimorarem suas técnicas após ambos sofrerem derrotas para Guile. Chun Li, de 15 anos, se torna sua guia turística em Hong Kong, e assim eles foram um grupo de amigos que acabam lidando com desafios cada vez maiores e, é claro, esbarrando na Shadaloo.

Muita coisa é diferente, inclusive as idades dos personagens. Chun Li é mais jovem que Cammy, por exemplo. A seguir, as principais mudanças:

 Ryu: é muito mais impulsivo que no original, talvez por ser jovem, encarando o típico protagonista de animes de ação.



- Ken: ele é mais sereno, diferente do Ken falastrão que estamos acostumados a conhecer, e em certos momentos parece ter um flerte com Chun Li.
- Chun Li: uma adolescente alegre, sem qualquer sombra da dor da perda de seu pai
   que, afinal, ainda está vivo.
- Sagat: preso por um crime que não cometeu, ele é amargo como o Sagat original, e pela primeira vez passa por uma redenção fazendo amizade em meio à rivalidade com Ryu, algo que mais tarde a Capcom adotou. Ele não tem cicatriz e nunca lutou com Ryu no circuito Street Fighter.
- Dhalsim: é um mestre de yoga que conduz
  Ryu e Ken nos caminhos do Hadouken.
- Charlie/Nash: diferente do lutador poderoso da série Alpha, ele é um agente que seria melhor simulado com a ficha do Veterano.
- Balrog: ele é manipulador, bem diferente de sua versão conhecida, e atua infiltrado na Interpol.
- Cammy: Uma assassina freelancer que possui um código de ética e mata apenas criminosos. Ela utiliza um Garrote em seus assassinatos.
- Zangief: ele trabalha para a Shadaloo, provavelmente iludido pela promessa de M. Bison de proteger a natureza.
- Dorai (Dubal no Brasil): o pai de Chun Li é um detetive durão da Interpol que se converte no alvo de Cammy. Ele possui relações com Fei Long, e o astro passa a tentar protegê-lo.
- Fei Long, Guile, Vega e M. Bison, por sua vez, são muito semelhantes à sua versão conhecida. Bison, inclusive, utiliza os poderes de uma cabeça de águia de cristal que em muito se parece com a ideia de seu meteoro no cânone de Street Fighter RPG.

O mundo é distinto do mundo normal de Street Fighter pela raridade de poderes e técnicas fantásticas. Proezas físicas são comuns, desde o começo Ryu e Ken utilizam Dragon Punch e Hurricane Kick. Contudo, poucos conhecem os poderes do Chi. Guile desconhece Sonic Boom, Fei Long não utiliza Dragon Kick, Sagat não possui Tiger Fireball, etc. Inicialmente, apenas Dhalsim e M. Bison utilizam poderes de Chi, mas Ryu e Ken começam a aprender ao longo da série, até que Ryu domina Fireball e Improved Fireball. Ken aprende o Hadou Shoryu (Flaming Dragon Punch), mas não chega a aprender a Fireball.

SF2V marcou a infância de muita gente, como também foi fundamental para o estabelecimento dos animes no Brasil, chegando na segunda leva, junto de Dragon Ball e Fly, poucos anos depois da intensa invasão de Os Cavaleiros do Zodíaco. Uma campanha em SF2V pode dar um sabor muito diferente a uma mesa. Poderes mais raros, a maioria dos Guerreiros Mundiais ainda em início de carreira, ramificações bem distintas, mas ainda com lutas em becos sujos e a atuação de organizações criminosas poderosas.

O desfecho da saga, que em muito lembra Street Fighter Alpha 3 (assim como o Animated Movie), com M. Bison destruído, mas podendo voltar, resultaria num mundo muito diferente daquele apresentado no RPG. Chun Li, por exemplo, não seria uma lutadora do submundo - a menos que um retorno de M. Bison leve à morte de Dorai. Sagat definitivamente não estaria na Shadaloo. Cammy não seria do Delta Red, mas sim alguém desejando vingança por ter sido enganada. São ótimas possibilidades.



# CAVERNA DO DEMÔNIO!

Cenário de um momento icônico da série, A Caverna do Demônio fica na Índia, e é utilizada por Dhalsim para treinar o espírito e a percepção de seus pupilos. Ela possui mais de uma entrada, de modo que personagens em treinamento podem ser enviados sem saber que encontrarão seus amigos ali. O ambiente é escuro e enevoado, uma névoa alucinógena que confunde os sentidos dos personagens.

O Narrador deve descrever que eles encontram seres demoníacos que lembram a própria aparência de Akuma. O ideal é que ele simule cada luta de uma vez, para que eles não tentem se encontrar e atuar juntos, como se cada um deles estivesse num ponto diferente da caverna. Ele pode improvisar cópias das fichas dos personagens antes da aventura, e utilizar um contra o outro. Outra opção é colocar cada um deles num canto do mapa e adotar miniaturas genéricas para simular que enfrentam outos oponentes, e não seus companheiros.

A cada turno, eles podem fazer uma ação prolongada de Percepção, precisando de 5 sucessos para reconhecerem movimentos e trejeitos de seus amigos.

Outra alternativa é jogar lutadores contra seus aliados NPCs, o que vai facilitar para o Narrador. De todo modo, jogando os lutadores contra seus amigos, o Narrador não precisa se preocupar caso não repita exatamente a manobra que o lutador original usou naquele turno. A ideia é brincar com a percepção dos jogadores e personagens e gerar um aprendizado. Lute como eles geralmente lutam e se concentre em criar uma boa ambientação para a cena.



AVENTURAS!

Perigo na Kowloon

Cena 1: Os lutadores estão em Hong Kong para participar de um torneio, mas assim que chegam, o torneio é cancelado. Eles ficam sabendo que há lutas pagando muito bem na Kowloon, o bairro abandonado da cidade.

**Cena 2:** Nos becos do bairro, são atacados por sliders (utilize as fichas para a gangue e para a líder apresentadas em <u>Tempos de Glória</u>).

Cena 3: Superando esse desafio, os lutadores são contatados por um guia, que os leva até a arena. Lá eles lutarão contra os campeões do lugar. Se perderem, acordarão fora da Kowloon no dia seguinte, sem nenhum dinheiro. Se vencerem, então ocorre a Cena 4.

Cena 4: Na hora da premiação, os lutadores são cercados. Eles não devem sair da Kowloon com o dinheiro. Eles então enfrentarão Valentões e um Guerreiro, o líder do local. Se perderem, novamente acordarão fora do bairro sem dinheiro. Se vencerem, Gângsters tentarão atirar contra eles, que deverão evitar as balas e neutralizar as ameaças.



### O filme de Fei Long

Cena 1: Em Hong Kong, os lutadores têm a chance de ser figurantes em um filme de Fei Long. Ele descobre que são street fighters e resolve fazer ação de alto nível, numa luta real contra os membros do time (se o time for de posto alto, ele pode escolher apenas dois rivais, ou mesmo um, se o time estiver em fim de campanha). A luta é intensa, mas é parada antes de Fei Long ser nocauteado ou acabar com o time, pois o diretor teme por sua integridade. Ainda assim, o time faz amizade com ele, que os convida para um treino em sua academia.

Cena 2: Quando o time chega à academia, Fei Long ainda não chegou. Então o local é atacado por criminosos, e o time deve lutar duramente para defendê-lo. Fei Long chega apenas após o fim do combate, para agradecer o time ou para ajudá-los, caso estejam em apuros. Ele agradece, mas deve investigar quem armou o ataque e quer acabar com ele, e dá ao time a opção de ajudá-lo com isso. Se o time aceitar, ganhará um Contato importante; se recusar, Fei Long agradece pelo que fizeram, mas o time ainda correrá perigo (veja a próxima cena).

Cena 3: A investigação os leva às Tríades, que não querem que Fei Long siga como expoente no circuito e treinando bons lutadores em vários postos. Como o time o ajudou, faz parte de seus alvos agora. Caso não estejam com Fei Long, serão atacados, e precisarão se unir a ele de um jeito ou de outro.

Cena 4: O desfecho da aventura é um ataque direto à base dos inimigos, em uma torre bem guardada. A cada andar, há inimigos e desafios, e no último deles o time precisa enfrentar seus campeões, lutando ao lado de Fei Long.

## Armadilha na Tailândia

Cena 1: Os lutadores estão na Tailândia para um torneio, mas há problemas no aeroporto. Após um estranho esbarrar em um deles, a polícia prende o personagem por estar carregando ópio. O time tenta perseguir o estranho, mas ele escapa, deixando pistas.

Cena 2: Na prisão, o lutador é surrado, e após demonstrar fibra, é colocado para lutar num torneio mortal. Fora da prisão, o time segue pistas de uma organização que trafica ópio, a Ashura, e entra numa perseguição automobilística com os suspeitos, chegando a um galpão abandonado bem protegido.

Cena 3: Na prisão, se o lutador foi derrotado, ele retorna às surras. Se chegar até a final, ele enfrentará o campeão da prisão, um lutador de muay thai de posto alto. Caso o vença, o campeão contará sua história, de que foi encriminado pela Ashura por não querer entregar uma luta. No galpão, o time poderá bolar um plano para entrar ou contatar a polícia; de todo modo, eles precisarão ter sucesso, ou seu amigo não sairá da prisão, podendo prolongar o problema para outras aventuras.

Cena 4: Se capturados os bandidos, tanto o lutador incriminado injustamente quanto o campeão da prisão serão inocentados, e o time terá feito um grande aliado, discípulo de Sagat e antigo campeão local de muay thai.



## Recrutados pela Shadaloo

Cena 1: O time está em Barcelona para lutar no El Toreador Restaurante. Eles enfrentam lutas duras contra ninjas espanhóis, e a luta principal é um combate entre Ken e Vega. Após as lutas, todos são colocados para dormir nos alojamentos por gás sonífero.

Cena 2: Os membros do time acordam em uma base subterrânea da Shadaloo, todos separados. Eles eventualmente se encontrarão, dois a dois. Contudo, alguns de seus colegas terão sofrido o efeito do Psychic Rage, e atacarão seus colegas. Esses combates serão intensos e brutais, mas é esperado que os lutadores não controlados no fim possam vencer, e liberar seus amigos do controle. Se isso não ocorrer, Ken, também feito prisioneiro, surgirá e ajudará o time a recuperar o controle.

Cena 3: Eles tendo encontrado Ken após trazerem seus amigos de volta, ou precisando de seu apoio, acabarão rumando com ele para tentar fugir da base. Mas então se depararão com dois alvos poderosos: Ryu e Chun Li, ambos sob forte controle mental por meio de aparatos cibernéticos. Ken cuidará de Ryu, e o time lutará contra Chun Li. Caso o time seja muito forte, ela pode estar acompanhada de Vega, já recuperado da luta.

Cena 4: O resultado da luta da Cena 3 é fundamental: se o time perder, todos acordarão numa praia deserta, descartados por sua inutilidade, mas Ken, Chun Li e Ryu estarão controlados pela Shadaloo, o que levará a novas aventuras. Eles serão resgatados por Guile, que investigava a situação, e terão que tentar resgatá-los futuramente. Se o time vencer, Ken consegue fazer Ryu recobrar a consciência, e Vega foge. A base já estava abandonada, e saindo dali, são resgatados por Guile, que investigava seu rastro. Eles terão muitos arquivos e informações sobre a Shadaloo recolhidos na base, de modo a planejar futuras ações.





# REFUGIO DE BISON

## JOGANDO SF VICTORY!

A ideia inicial deste documento é um mundo ligeiramente diferente baseado no clássico anime SF2 Victory.

Contudo, agora a proposta é diferente: uma campanha de arco curto, com os jogadores assumindo Ryu, Ken e Chun Li, e rodando o mundo conforme o roteiro do anime, desenvolvendo os personagens, conhecendo a Ashura e a Shadaloo e descobrindo os segredos do Hadou.

Neste caso, os Guerreiros Mundiais serão enfraquecidos, para proporcionar o seu desenvolvimento ao longo da campanha curta (veja os boxes nas próximas páginas).

Os outros Guerreiros Mundiais também deverão ser enfraquecidos. Uma linha-guia é reduzir 1 ponto em todos os seus Atributos, Habilidades, Técnicas e Força de Vontade. O seu Chi deve ser reduzido para o valor inicial de seus estilos, exceto por Dhalsim e M. Bison. Além disso, os seguintes ajustes devem ser aplicados:

- Guile: retirar Sonic Boom
- Fei Long: retirar Dragon Kick e Rekka Ken; Saúde 16
- Sagat: retirar Dragon Punch e Fireball
- Cammy: adicionar Garrote como arma utilizada



Blanka, E. Honda, Dee Jay e Thunder Hawk não aparecem no anime, mas se for interesse incluí-los na campanha, basta aplicar ajustes semelhantes neles, retirando especialmente seus poderes de Chi (no mundo de SF2V, poucos conhecem esses poderes; entre os Guerreiros Mundiais, apenas Dhalsim e M. Bison, que não sofrerão ajustes, por serem muito poderosos). O esperado é que ao longo da campanha os personagens elevem seu Foco e aprendam poderes de Chi (Fireball e Improved Fireball para Ryu, e Flaming Dragon Punch para Ken; para Chun Li, a escolha é evoluir para Whirlwind Kick e talvez aprender Fireball também).

O roteiro pode seguir uma adaptação livre do anime, mas também é possível utilizar as aventuras das páginas anteriores, utilizadas na seguinte ordem:

- Perigo em Kowloon
- O Filme de Fei Long
- Armadilha na Tailândia
- Recrutados pela Shadaloo

Por fim, então, sendo realizado o confronto final com M. Bison.

Alguns ajustes precisarão ser feitos, como substituindo quem é capturado em algumas delas (seja para seguir o enredo do anime, seja para colocar Ryu, Ken e Chun Li como responsáveis pelo salvamento de NPCs, como Guile e Fei Long, por exemplo).

- Textos e adaptação: Eric "Musashi" Souza
- Mapas: Bruno Barbosa e Eric "Musashi" Souza

## Ryu!

Atributos: Força ••••, Destreza ••••, Vigor ••••, Carisma •••, Manipulação ••, Aparência •••, Percepção •••, Inteligência •••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão •••, Intimidação •••, Perspicácia ••••, Manha •, Lábia •, Luta às Cegas ••••, Liderança •, Furtividade ••, Sobrevivência •••, Investigação •, Medicina •, Mistérios •, Estilos ••

Antecedentes: Aliados ••, Contatos •, Sensei •••••

Técnicas: Soco ••••, Chute ••••, Bloqueio •••, Apresamento ••, Esportes ••••

Combos: Hurricane Kick para Foot Sweep, Short para Short para Short (dizzy)

Renome: Glória •, Honra •••••

Chi ••••, Força de Vontade •••••••

Saúde ••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	4
Strong	4	9	4
Fierce	3	11	3
Short	5	8	4
Forward	4	10	3
Roundhouse	2	12	3
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Кіррир	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	3	11	Um
Throw	2	8	Um
Back Roll Throw	3	10	Um
Foot Sweep	2	11	2
Dragon Punch	4	14	2
Hurricane Kick	4	7	3
Air Hurricane Kick	3	7	5

## KEN!

Atributos: Força ••••, Destreza ••••, Vigor ••••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência ••••, Percepção • • , Inteligência • • • , Raciocínio • • • Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••••, Perspicácia •, Manha ••, Lábia •••, Luta às Cegas ••, Condução •••, Liderança ••, Furtividade •••, Arena • • , Investigação • , Medicina • , Estilos • Antecedentes: Aliados ••, Contatos •••, Fama •, Recursos ••••, Sensei ••••• Técnicas: Soco ••••, Chute ••••, Bloqueio •••, Apresamento ••, Esportes •••• Combos: Jumping Fierce para Strong (dizzy), Hurricane Kick para Foot Sweep Renome: Glória ••••, Honra ••• Chi • • • . Forca de Vontade • • • • • • Saúde ••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	4
Strong	4	9	4
Fierce	3	11	3
Short	5	8	4
Forward	4	10	3
Roundhouse	2	12	3
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	3	11	Um
Throw	2	8	Um
Back Roll Throw	3	10	Um
Foot Sweep	2	11	2
Dragon Punch	4	14	2
Hurricane Kick	4	7	3
Air Hurricane Kick	3	7	5

# CHUN LI!

Atributos: Força •••, Destreza ••••, Vigor •••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência ••••, Percepção •••, Inteligência •••, Raciocínio ••• Habilidades: Prontidão ••, Interrogação •••, Perspicácia • • , Manha • • , Lábia • • • , Luta às Cegas •••, Condução •, Liderança •, Segurança ••, Furtividade ••, Sobrevivência •, Computador •, Investigação •••, Medicina •, Estilos •• Antecedentes: Contatos •••, Recursos ••, Sensei ••• Técnicas: Soco •••, Chute ••••, Bloqueio ••, Apresamento ••, Esportes •••• Combos: Strong para Fierce (dizzy); Jumping Forward para Lightning Leg (dizzy) Renome: Glória ••, Honra ••••• Chi • • • . Forca de Vontade • • • • • Saúde ••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	4
Strong	5	7	4
Fierce	4	9	3
Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Backflip Kick	5	10	Dois
Double Hit Kick	3	9	3
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Lightning Leg	3	9	-
Throw	3	7	Um
Air Throw	7	10	4
Flying Heel Stomp	5	8	6
Jump	8	-	4
Wall Spring	7	-	4