

POKÉMON

os mais poderosos para 3D&T

ANO 4 - NUMERO 56 - R\$ 5,00

BRASIL

DRAGÃO

TRAMA



FEITICEIROS
Um novo tipo de Mago

DICAS DE MESTRE
Lidando com Apelões

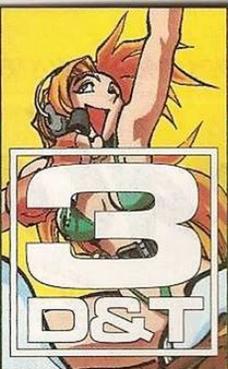
HOLY AVENGER
HQ Inédita

EXTRA!

Escudo exclusivo de Tormenta

STREET FIGHTER

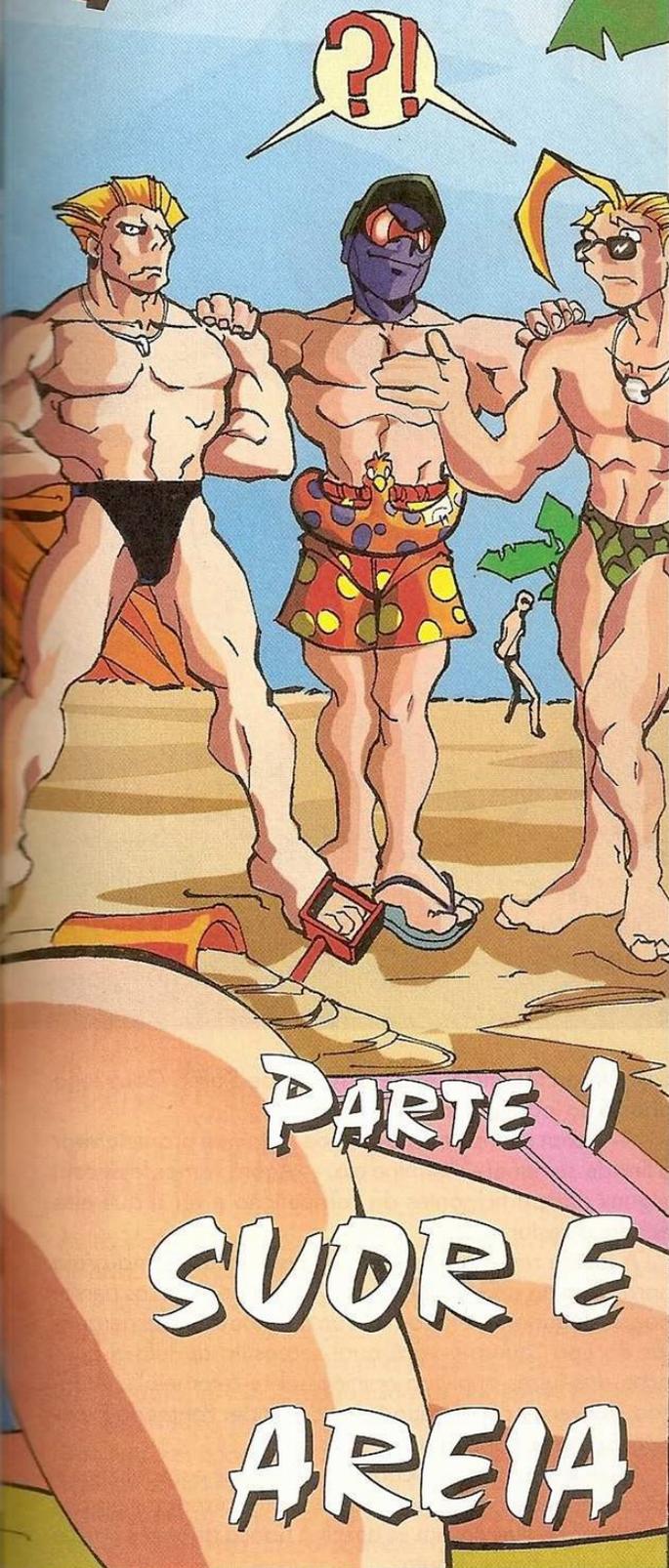
Para 3D&T e STORYTELLER



SANGUE D LU



É LUTADOR



É UM DOMINGÃO QUENTE NO LITORAL, E VAI ESQUENTAR AINDA MAIS! SOB O PATROCÍNIO DO GOVERNO ESTADUAL, MASTERS EMPRESARIAL, CORPORAÇÕES KANZUKI E APOIO DA RÁDIO PRAIA FM, COMEÇA O MAIOR EVENTO DO CIRCUITO DE LUTAS VALE-TUDO MUNDIAL: **STREET FIGHTER WORLD CHAMPIONSHIP!**

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

"Sangue de Lutador" é nossa primeira aventura dupla para **3D&T • Street Fighter Zero 3** e **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Será apresentada em duas partes: a primeira, "Suor e Areia", você vai conferir agora. Ela envolve um grande torneio de artes marciais realizado na praia, um seqüestro coletivo e a busca pelas vítimas. Nas colunas laterais você vai encontrar NPCs, um novo Estilo de artes marciais para **SF:RPG** e dicas gerais para o Mestre.

A aventura se passa no mundo de **SF:RPG** — cronologicamente, o cenário do game **Super Street Fighter II**. Ryu, Ken, Chun Li e outros são amplamente reconhecidos como Guerreiros Mundiais, os maiores lutadores do mundo. Estes Street Fighters **NÃO** podem ser usados como personagens jogadores, apenas NPCs. Esta é uma situação bem diferente do game **SF03**, em que se baseia a versão **3D&T**: nas colunas laterais você vai encontrar as informações necessárias para fazer a adaptação.

A aventura permite até 6 Street Fighters de Posto 1 a 3 (**SF:RPG**) ou feitos com 12 pontos (**3D&T**), usando apenas as Vantagens e Desvantagens mostradas em **SF03**, **Final Fight** e **Shadaloo**. A presença de Darkstalkers, Kombatentes ou Reploids depende da permissão do Narrador. (Cuidado com os combos sacanas!)

PRÓLOGO

CONSTELAÇÃO DE JUÍZES

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

Ali ergue-se uma grande tenda em cores vibrantes, como aquelas usadas para gravar programas de TV. Ela cobre uma área de 1500m², incluindo três arenas elevadas, dois conjuntos de vestiários (feminino e masculino), a banca de jurados e uma arquibancada tubular para cerca de 2 mil pessoas, além de várias áreas abertas destinadas ao público que prefere ficar em pé. (Veja o mapa nas páginas 18-19)

A Rádio Praia FM transmite ao vivo informações sobre o torneio e seus participantes através de alto-falantes, mas mesmo sem isso os personagens jogadores podem reconhecer várias faces famosas: dentro e fora da tenda será possível encontrar verdadeiras lendas como Ken Masters e seu amigo Ryu, o mais destacado Street Fighter da história; a bela chinesinha Chun Li, exibindo o corpinho em um biquíni estonteante; o jamaicano Dee Jay fazendo uma exibição antes das lutas; o carrancudo Guile e seu debochado parceiro Nash (e com eles um tipo estranho, usando boné, touca de motoqueiro preta e óculos vermelhos!); e mais adiante, perto da banca de jurados, estão o astro de cinema Fei Long, a loura fatal Cammy e o gigantesco Edmond Honda.

O rádio informa que todas aquelas celebridades vão atuar ali como juízes na competição, e também devem realizar algumas lutas de exibição. O Mestre pode permitir alguns minutos de roleplay nas praias para os mais despreocupados (ou reconhecimento de área para os mais psicóticos), incluindo alguns contatos inofensivos entre os personagens jogadores e os Guerreiros Mundiais. Mas cuidado, nada de lutas ainda: na melhor das hipóteses, eles seriam massacrados e expulsos da competição.

TOMO I

ASSÉDIO DA IMPRENSA

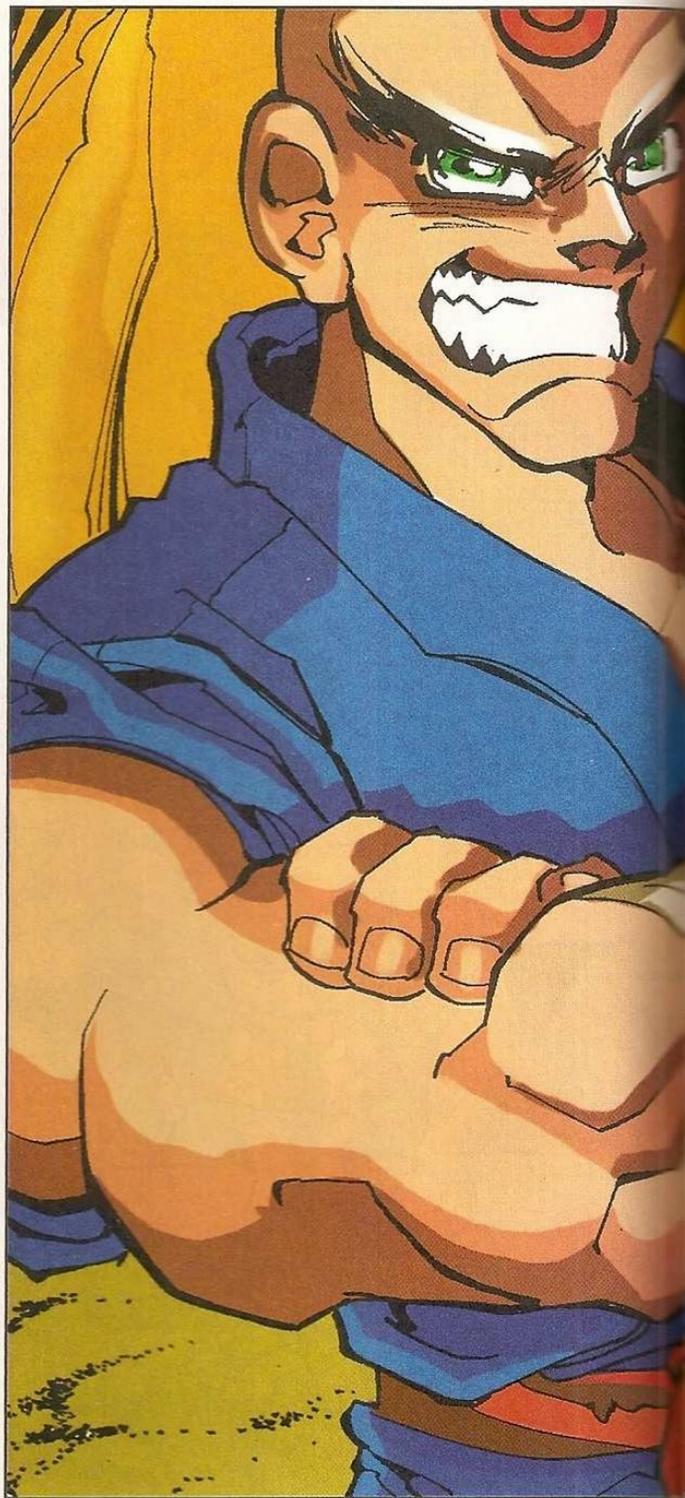
Ah, sim! A competição. Claro que cada personagem pode ter uma motivação diferente — tudo depende de cada jogador, cada grupo e cada Mestre.

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

As lutas realizadas neste evento pertencem à categoria tradicional — ou seja, combates até o nocaute ou desistência de um dos adversários. Em **3D&T**, todos os participantes deverão seguir o Código de Honra de Combate (mesmo que não possuam esta Desvantagem). Qualquer quebra deste acarretará em desclassificação e severas punições.

A qualquer momento os participantes do torneio podem usar os vestiários, onde vão encontrar armários com seus nomes nas portas (caso estejam inscritos). Aqueles que originalmente não vieram participar do torneio, caso mudem de idéia, podem tentar uma inscrição de última hora — bastam alguns testes sociais junto à banca organizadora. Quem falhar terá que se contentar em assistir às lutas. E se algum engraçadinho resolve criar confusão, surge alguém para tentar amansar o indivíduo. (Fica aqui uma sugestão: que tal aquele carinha de kimono preto, cabelos e olhos vermelhos, e um colar de bolinhas do tamanho de cebolas?)

Saindo dos vestiários, os personagens jogadores são barrados por uma linda loura empunhando um microfone bem colorido. De sua cintura pendem apetrechos eletrôni-

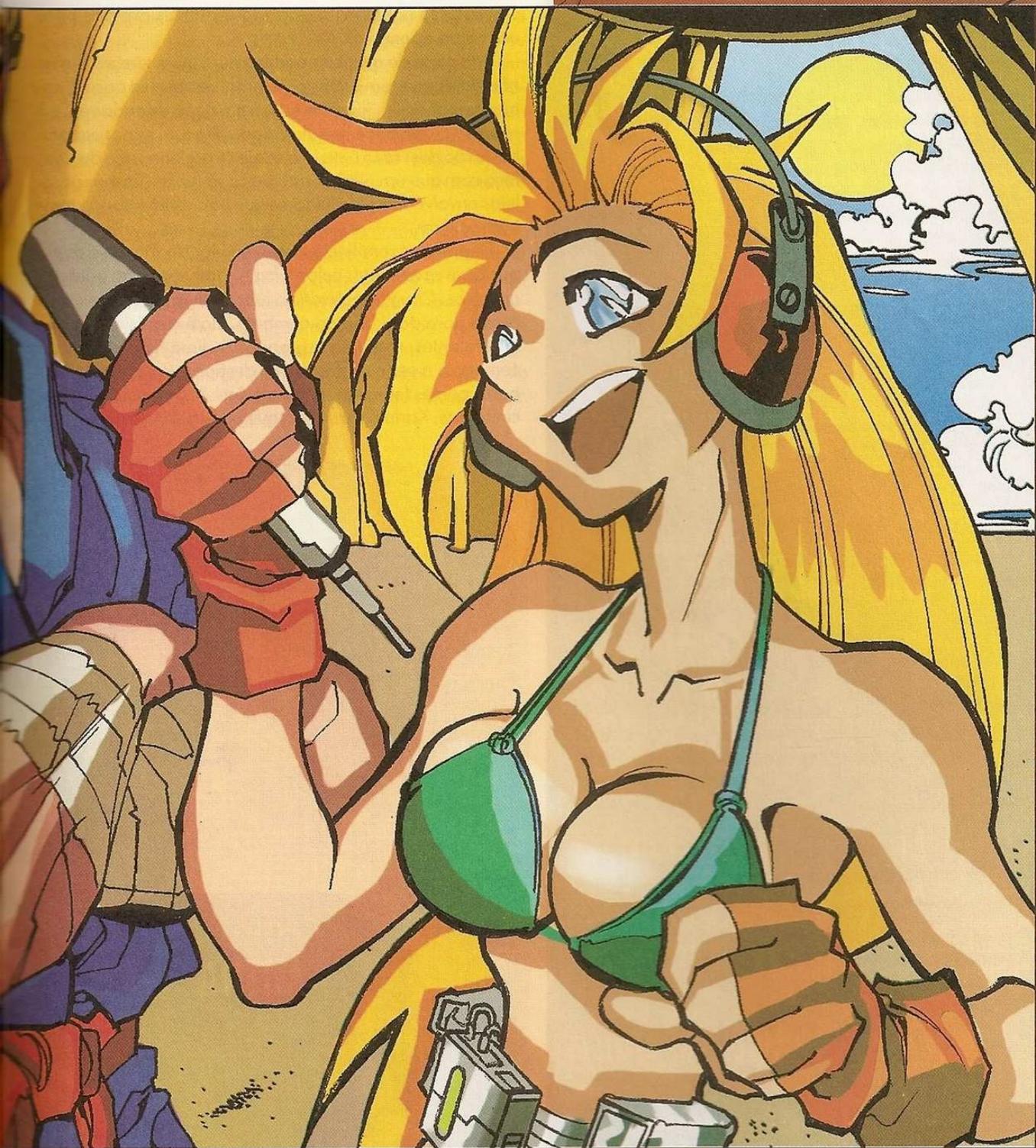


cos. Uma credencial exibe o nome de Karen Corr, logo abaixo do logotipo da Rádio Praia FM.

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

A jovem repórter veste apenas aquilo que uma praia nordestina no verão exige (uau!). Assim que avista os personagens jogadores, ela começa um bombardeio de perguntas do tipo “quem-é-você-qual-seu-estilo-de-luta-o-que-acha-dos-juizes-qual-sua-opinião-sobre-o-torneio”... Atenção: conversar com a repórter pode render Pontos de Experiência; bater nela, NÃO!

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



TOMO II FIGHT!!

As lutas são organizadas em chaves. Existe um número igual de adversários para cada personagem jogador participante.

A competição está dividida em três etapas: preliminares (em que cada personagem jogador enfrenta um NPC), semifinais e finais. Após as preliminares, a qualquer momento dois personagens jogadores podem se enfrentar. Os Guerreiros Mundiais presentes (Ryu, Ken, Chun Li, Dee Jay, Fei Long, Honda, Cammy e Guile) participam apenas como juizes. Os confrontos prosseguem até que restem apenas dois finalistas (e esperamos que pelo menos um deles seja um personagem jogador). Você vai en-

AVISO AOS NAVEGANTES

Esta é uma aventura para uso com os jogos **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição** ou **Street Fighter: o Jogo de RPG**, ambos publicados pela Trama Editorial.

Para jogar a aventura em **3D&T** você vai precisar das revistas **DB Especial #7 (Street Fighter Zero 0)**, **#10 (Final Fight)** e **#15 (Shadaloo)**.

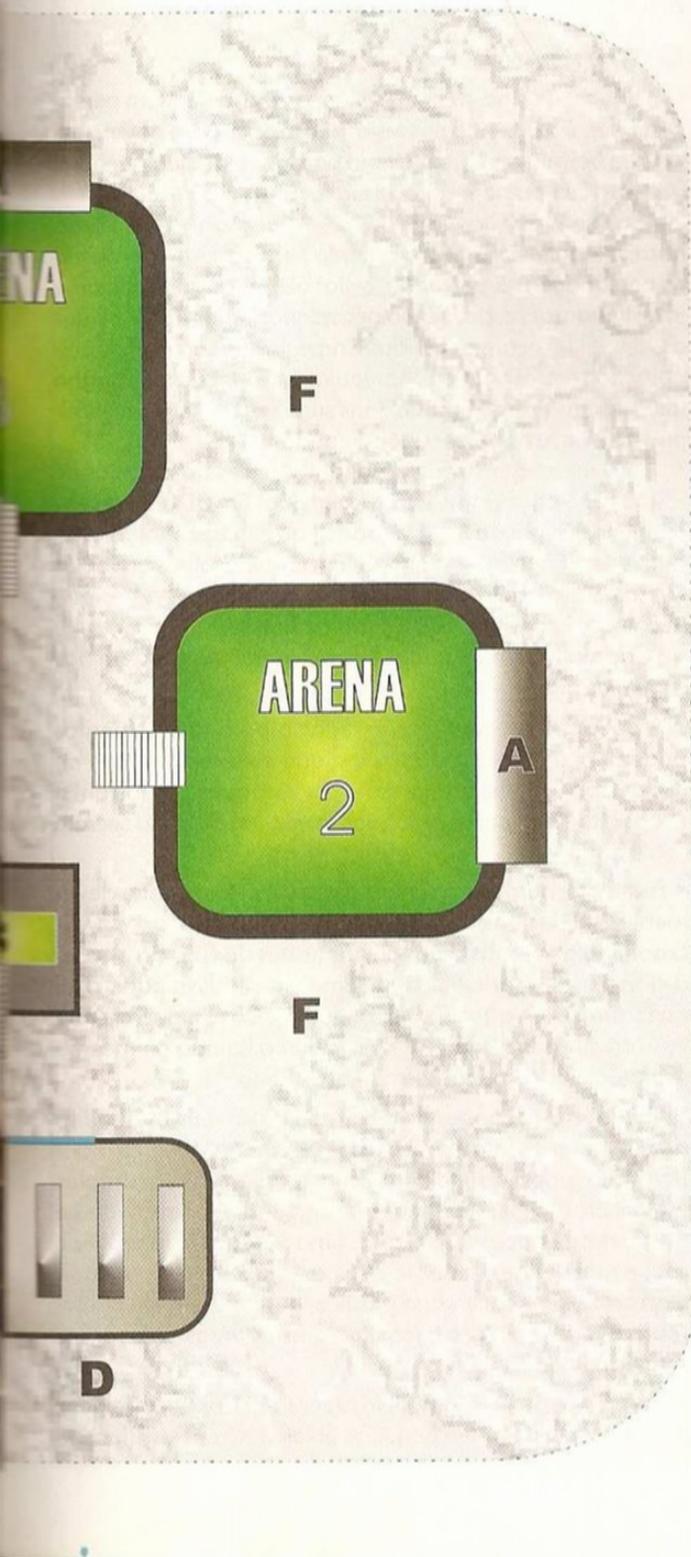
Para jogar a aventura em **SF:RPG** você vai precisar das revistas **DB Especial #9**, **#11** e **#13**, que juntas formam o livro básico deste jogo.

Todas elas podem ser solicitadas diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-1159 ou 829-2266.

Após as preliminares, cada personagem desclassificado deve fazer um teste: em **3D&T**, Habilidade -3 (ou H+1 se tiver a Perícia Investigação); em **SF:RPG**, dois sucessos em Percepção + Perspicácia. Em caso de sucesso, esse personagem percebe que todas as moças que entraram nos vestiários femininos não retornaram. Sendo mulheres, ninguém achou estranho que ficassem por lá tanto tempo — mas agora, com o sumiço declarado, este fato logo se tornará a primeira pista para a solução do mistério.

Quem resolver examinar o vestiário (**feminino**; lembre-se disso, Mestre!) vai encontrá-lo vazio, exceto por um detalhe: um microfone colorido caído no tablado de madeira, com o logotipo da Rádio Praia FM (sim, Karen também sumiu). A confirmação dos desaparecimentos logo forçará a suspensão do *Street Fighter World Championship*.

As autoridades serão chamadas pelos organizadores do torneio e uma busca terá início. Afinal, onde estarão Chun Li, Cammy, Karin e as outras?



DEE JAY

F4, H4, R3, A3, PdF3, 15 PVs

Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Torcida, Perícia Artes, Código de Honra

EDMOND HONDA

F5, H3, R5, A5, PdF3, 25 PVs

Aparência Inofensiva, Ataque Múltiplo, Paralisia, Boa Fama, Código de Honra, Inimigo: Balrog

NASH/CHARLIE

F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs

Aliado: Guile, Ataque Especial (Força), Perícia Investigação, Patrono: Força Aérea, Pilotagem, Código de Honra, Inimigo: Bison

FEI LONG

F2, H5, R4, A4, PdF3, 20 PVs

Arena, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Torcida, Energia Extra 1, Perícia Atuação, Código de Honra

KAREN CORR

Repórter dedicada, adora praia, sol, rapazes bronzeados e bem humorados. Pode-se dizer que ela trabalha 24 horas por dia — até quando sai para agitar à noite, está sempre disposta a cobrir toda e qualquer notícia. Houve uma vez em que saiu de uma festa social para noticiar um incêndio a poucas quadras dali... com salto alto, jóias, maquiagem e tudo o mais!

3D&T

F0, H1, R0, A0, PdF1, 1 PV

Investigação (2 pts), Má Fama (-1 pt)

SF:RPG

Conceito: Repórter

Assinatura: a notícia primeiro, o resto a gente vê depois...

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 3, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 2, Lábria 1; Condução 2, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1; Computador 2, Investigação 2, Mistérios 1, Estilos 1

Antecedentes: Apoio 2, Contatos 2, Recursos 2, Aliados 2, Staff 2

Renome: Glória 2, Honra 1

Chi 1; Força de Vontade 8; Saúde 10

OPONENTES

Estes são alguns oponentes para desafiar os personagens jogadores durante o torneio. É claro que o Mestre pode decidir trocá-los por outros de sua criação, como preferir. Estes Street Fighters também podem, com alguns ajustes, ser utilizados por jogadores.

JESSICA

Ex mecânica de corridas, ingressou no mundo das lutas por dinheiro. Além de ser uma mulher forte e bem treinada, ela adorava uma boa desculpa para surrar pessoas (já esteve na prisão várias vezes por provocar briga). Seu sonho, além de vencer em torneios, é ter sua própria oficina mecânica.

3D&T

F2, H3, R3, A3, PdF1, 13 PVs

Máquinas (2 pts), Má Fama: ex-presidiária (-1 pt)

SF:RPG

Estilo: Boxe

Escola: Academia de Boxe J.D.N.

Conceito: Mecânica

Assinatura: gritos de alegria

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 1, Lábia 1; Luta às Cegas 1, Condução 3, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Reparos 4; Computador 1, Investigação 2, Estilos 1

Antecedentes: Recursos 2, Contatos 1, Sensei 3

Técnicas: Soco 4, Bloqueio 3, Esportes 1

Renome: Glória 2, Honra 1

Manobras Especiais: Fist Sweep, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Jump

Chi 1, Força de Vontade 10; Saúde 12

CHEN-TSU

Lutador nômade cujo histórico é desconhecido, somente se sabe que recentemente ele entrou no circuito de Street Fighter e tem derrotado muitos lutadores experientes, até o punk de Metrocite Birdie. Dizem, inclusive, que ele recebeu uma proposta da Shadalo.

3D&T

F4, H2, R3, A4, PdF0, 15 PVs

Ataque Especial: Força (1 pt), Código de Honra: Combate, Honestidade (-2 pts), Inimigo: Birdie (-1 pt)

SF:RPG

Estilo: Luta Livre Nativo Americana

TOMO III

NAS ONDAS DO RÁDIO

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

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

O Vestiário Feminino

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

Mas se eles não visitaram o vestiário antes da última hora, o lugar estará agora cercado pela polícia — forçando os personagens a persuadir, evitar ou enganar os oficiais e investigadores locais. Serão necessários testes de Habilidade -3 (ou H+1 com as Perícias Crime, Investigação ou Manipulação) em **3D&T**; ou Manipulação + Lábia ou Manha (dificuldade 7) em **SF:RPG**. Bons sucessos asseguram caminho livre para os personagens jogadores.

Para investigar o local, sugerimos testes de Habilidade -3 (ou H+1 com Crime ou Investigação) em **3D&T**; Percepção + Investigação (dificuldade 7) ou Percepção + Prontidão (dificuldade 8) em **SF:RPG**. Em caso de falhas ou falhas críticas... bem, deixemos sua fértil imaginação decidir o que aconteceu com os investigadores azarados.

Cada rolagem de dados bem sucedida revela uma das seguintes pistas:

- A polícia conservou o lugar intacto para que os peritos pudessem agir. No chão do vestiário está o microfone de Karen Corr... e o fio está preso entre as tábuas que forram o chão! Mover ou puxar as tábuas revela um alçapão secreto sob o piso.
- Pequenos buracos no chão, sob os armários, estão levemente umedecidos com um líquido esverdeado, claro e viscoso. São pequenos dutos de gás (testes de Ciência ou Medicina permitem identificá-lo como um sedativo poderoso, na forma de um gás invisível e inodoro). Caso alguém tenha a maravilhosa idéia de cheirar muito o líquido ou mesmo prová-lo, vai desmaiar até o final da cena.
- Aberto, o alçapão revela a entrada de um buraco medindo um metro de largura. Escavado na areia, o túnel se mantém firme graças a uma infra-estrutura plástica com argolas metálicas, como uma imensa mangueira. A entrada desce três metros e depois ruma para uma passagem lateral que segue mais longe — mas logo a passagem está bloqueada com areia, pois a estrutura plástica termina naquele ponto. Marcas feitas com areia indicam que algumas pessoas foram arrastadas por ali.

Nota: mesmo sem testes, pelo menos um dos personagens jogadores vai notar um pequeno objeto brilhante no final do



Escola: Desconhecida

Conceito: Viajante Nômade

Assinatura: olhar frio e silencioso

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 1, Manha 1, Lábia 1; Luta às Cegas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3; Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 2, Fama 1, Contatos 2

Técnicas: Soco 2, Apresamento 4, Esportes 4

Renome: Glória 1, Honra 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Buffalo Punch, Throw, Suplex, Jump, Bear Hug, Thunderstrike
Chi 3; Força de Vontade 4; Saúde 10

KOEY

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

3D&T

F1, H3, R2, A4, PdF1, 10 PVs

Ataque Especial: PdF (1 pt), Reflexão (2 pts)

SF:RPG

Estilo: Kabaddi

Escola: Ex-pupilo de Dhalsim

Conceito: Monge

Assinatura: reverência silenciosa

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 1, Perspicácia 2, Manha 1, Lábia 1; Luta às Cegas 3, Condução 2, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1; Computador 1, Investigação 1, Mistérios 1, Estilos 1

Antecedentes: Recursos 1, Empresário 1, Sensei 3

Técnicas: Bloqueio 4, Foco 4

Renome: Glória 2, Honra 1

Manobras Especiais: Missile Reflection, Energy Reflection, Fireball

Chi 10; Força de Vontade 6; Saúde 10

KENNY

Novato no circuito Street Fighter, quer mostrar ao mundo que o Aikidô é uma arte marcial tão combativa como qualquer outra e merece o mesmo prestígio e respeito.

3D&T

F2, H3, R4, A3, PdF0, 18 PVs

Energia Extra (2 pts)

SF:RPG

Estilo: Aikidô

Escola: Academia de Aikidô Massaro

Conceito: Estudante

Assinatura: sorri para o adversário derrotado

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 1, Perspicácia 1, Manha 1, Lábria 2; Luta às Cegas 1, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1; Arena 2, Computador 2, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 2, Empresário 1, Sensei 1, Contatos 1

túnel: uma abotoadura dourada, com o formato de um crânio com asas.

Masters Empresarial

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

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

Caso ninguém tenha checado o vestiário feminino ainda, Ken o fará (será mais fácil para ele; afinal, é o homem



da grana!). Com a descoberta do microfone e/ou da abotoadura — agora ou anteriormente —, Rose se aproxima de quem segura qualquer das peças e toma o objeto nas mãos. Quando faz isso, ela parece entrar em transe e começa a murmurar frases estranhas, dependendo do objeto:

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

Um teste de Enigmas + Inteligência (**SF:RPG**) ou H-3 (H+1 com Ciências em **3D&T**) revela que estas palavras de Rose se referem à Rádio Praia. Caso os jogadores tenham pensado em investigar a rádio antes de procurar Ken e Rose, não terão encontrado nada.

• **A Abotoadura:** ao apanhar a peça em forma de crânio, Rose parece receber um soco no rosto. Ela cai, sendo amparada por alguém que tenha sucesso um teste de Habilidade



Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 4, Foco 4

Renome: Honra 3

Manobras Especiais: Chi Kun Healing, Mara Wara, San He

Chi 6; Força de Vontade 6; Saúde 10

UM NOVO ESTILO

Vamos apresentar a seguir o Aikidô, um novo Estilo de artes marciais para **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Este Estilo é utilizado por Kenny, um dos NPCs participantes do grande torneio — mas também pode ser adotado livremente por personagens jogadores. O Aikidô não aparece em nenhum dos suplementos existentes de **SF:RPG**.

AIKIDÔ

Este estilo de luta foi desenvolvido por Morihei Uyeshiba, entre os anos de 1920 e 1930, no Japão. Atualmente o Aikidô tem se tornado muito popular no Japão, tanto como método de autodefesa ou esporte.

Diferente da maioria dos outros Estilos, o Aikidô tem como meta a pura defesa, voltado principalmente para contra-ataques, imobilizações e arremessos. A maioria das outras escolas de artes marciais tende a subestimar esta arte, pois ela não é agressiva ou assustadora — pelo contrário, tem movimentos suaves e tranquilos, contrastando com os movimentos duros do Karatê e outros Estilos. Esta é a arte marcial praticada pelo ator Steven Seagle.

Escolas: há numerosas academias de Aikidô pelo mundo, principalmente nas grandes cidades e capitais. Mas os maiores segredos desta arte são ensinados apenas para alunos escolhidos com cuidado por cada mestre.

Membros: o Aikidô não exige força, e tem movimentos circulares bastante suaves. Portanto, tem recebido grande aceitação entre mulheres, sendo estas a maioria esmagadora de praticantes deste Estilo.

Conceito: artista zen, ancião, pacifista...

Chi Inicial: 3

Força de Vontade: 4

Lema: “Mantenha o equilíbrio, a calma e a harmonia. De nada vale a força se você não tem controle sobre seu próprio espírito.”

MANOBRAS ESPECIAIS

Soco: Dim Mak (3 pts)

Chute: nenhuma

Bloqueio: Deflecting Punch (1 pt), Kick Defense (1 pt), Mara Wara (2 pts), Punch Defense (1 pt), San He (2 pts), Missile Reflection (2 pts), Energy Reflection (3 pts)

Apresamento: Grappling Defense (2 pts), Throw (1 pt)

Esportes: Jump (1 pt), Kippup (1 pt)

Foco: Chi Kun Healing (3 pts), Ghost Form (5 pts), Regeneration (1 pts), Toughskin (2 pts), Zen no Mind (3 pts)

NOVAS MANOBRAS

APRESAMENTO

Arm/Wrist Lock (Trava de Braço/Pulso)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Soco/Chute 1

Pontos de Poder: Aikidô 1, Forças Especiais, Kabaddi 2, Outros 3

Um personagem que conheça essa manobra pode, imediatamente após um bloqueio bem sucedido, torcer o braço ou perna de um oponente e prendê-lo no chão, com a finalidade de imobilizar o oponente sem causar grandes danos (teoricamente).

Sistema: este golpe é um Apresamento Sustentado e causa, além do dano normal, um knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Dois

Dislocate Limb (Deslocamento de Membro)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Chute 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Aikidô 1, Capoeira 2, Kabaddi, Sanbo, Luta-Livre Nativo Americana, Forças Especiais 3

Saltando para a frente, o lutador agarra o braço do oponente com as duas mãos e o torce, coloca um pé próximo ao ombro ou tórax e puxa com toda a sua força. Isso é suficiente para deslocar o braço do oponente, causando muita dor e um som bastante característico.

Sistema: durante os próximos turnos, o oponente que tiver seu braço deslocado desta forma sofre um redutor de -3 em Velocidade. Todos os socos e golpes que utilizam este braço terão um redutor adicional de -2 no dano. Ele deve gastar um turno para recolocar o braço deslocado no lugar, ou apenas usar chutes (mas ainda com o redutor de -3 na Velocidade) até ter tempo de recolocar o braço no lugar.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +1

Push (Empurrão)

Pré-requisitos: Apresamento 2

Pontos de Poder: Aikidô, Kabaddi 1, Outros 2

Nesta manobra o personagem empurra "gentilmente" seu oponente com o objetivo de afastá-lo ou derrubá-lo, normalmente sobre uma superfície não muito agradável ou sobre outro oponente.

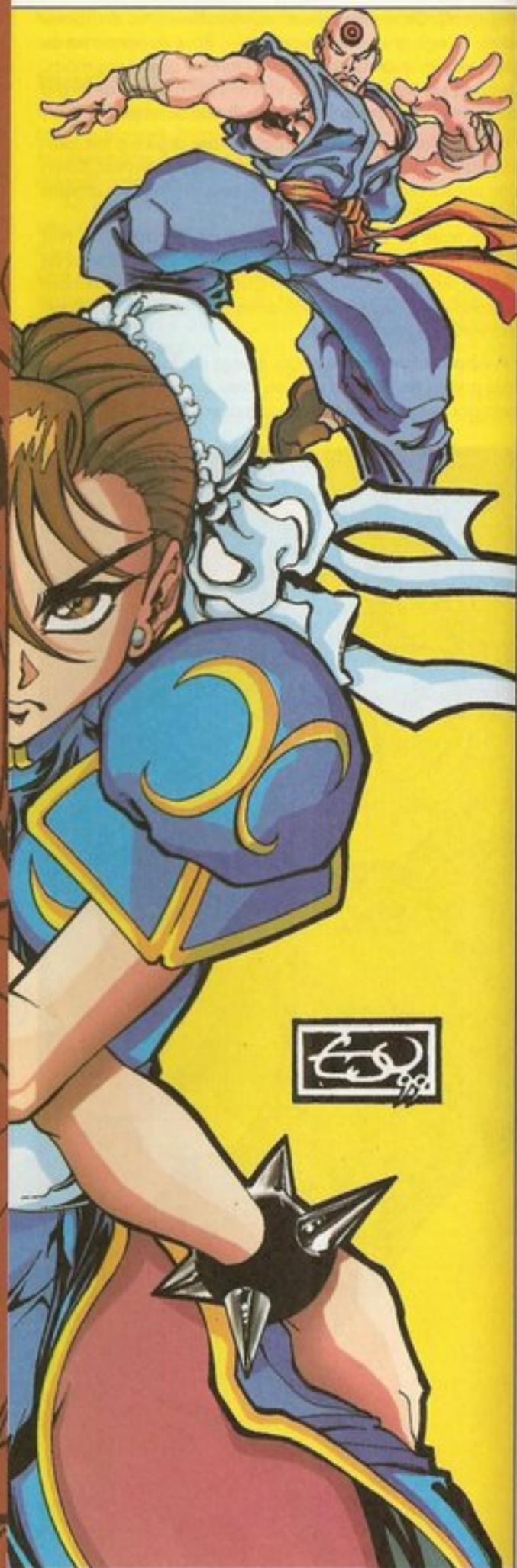
Sistema: o oponente é jogado a um número de hexágonos igual à Força + Apresamento do atacante e sofre um knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Um



de +2 ou Destreza + Prontidão (ou, na falta de um destes, por Ken). Pálida e de cenho franzido, ela diz com voz trêmula:

— Não... sem luta... no mar... ondas esmeraldas à nossa volta... atrás de portas sujas de óleo... muitas guerreiras... impotentes... correntes nas paredes... **ELE ESTÁ LÁ!** Atrás de uma muralha de espelhos, que só nós podemos ver! O mal sobre o mal... aguardando o sangue dos lutadores... ele não deve... receber... o poder supreeemooo...

Quando termina de falar, Rose desmaia.

Rádio Praia FM

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

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

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

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

— Mundanos não podem ver através da muralha de espelhos erguida pelo Grande Inimigo! Apenas nós, que dominamos a energia espiritual Chi, podemos encontrar o cativo de nossas colegas. O Grande Inimigo? Ora, vocês certamente sabem de quem estou falando!

M.Bison.

EPÍLOGO

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

Se nenhum jogador pensar nisso, Ken pede a elas as coordenadas da emissão de rádio (e também seus telefones, é claro...) e então, usando um telefone celular, providencia um helicóptero da empresa Masters para transportar o grupo até o lugar. Ele próprio não embarca; fica para avisar e reunir Ryu, Guile e outros Street Fighters. Apenas Rose acompanha os personagens jogadores. (**Nota:** se existe no grupo alguém com poderes mágicos ou psíquicos similares aos de Rose, neste caso ela não embarca no helicóptero).

Na próxima edição da DB, a segunda e última parte de "Sangue de Lutador" — trazendo a ficha de Rose e seu Estilo de luta psíquica, o Soul Power, para **SF:RPG** — assim como o confronto dos Street Fighters contra a Shadaloo e o resgate das lutadoras... ou assim esperamos!

J.D.NUNES "GUIDEON" &
HIMSKY MASSAOKA

ESPORTES

Disarming (Desarmar)

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Aikidô 1, Forças Especiais, Kung Fu 2, Outros 3

Esta manobra tem como objetivo permitir que uma pessoa desarmada tome para si a arma de um oponente, ou ainda lançar longe a arma do mesmo, seja uma arma branca (faca, espada, bastão...) ou arma de fogo (pistola, metralhadora...).

Sistema: ao realizar esta manobra, deve-se fazer uma disputa rápida de Força + Esportes do jogador, contra a Força + Técnica com arma do oponente. Se o oponente tiver mais sucessos, a manobra falha automaticamente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Backflip (Salto para Trás)

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Aikidô, Capoeira 2, Wu Shu 3, Outros 4

Esta manobra acrobática dá ao lutador uma excelente manobra evasiva de recuo, muito semelhante às manobras executadas por diversos ginastas. O lutador começa pulando para trás, colocando as mãos no chão, pulando novamente para trás, recolocando os pés no chão e assim por diante, até terminar seu movimento.

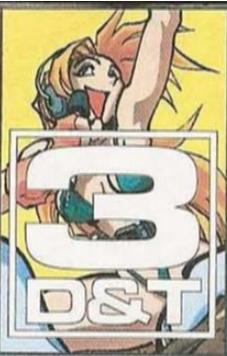
Sistema: quando executa essa manobra, o lutador pode somente se mover para trás, sendo impossível ser atingido — mas, após terminar a manobra, ele não poderá realizar nenhum tipo de ataque.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

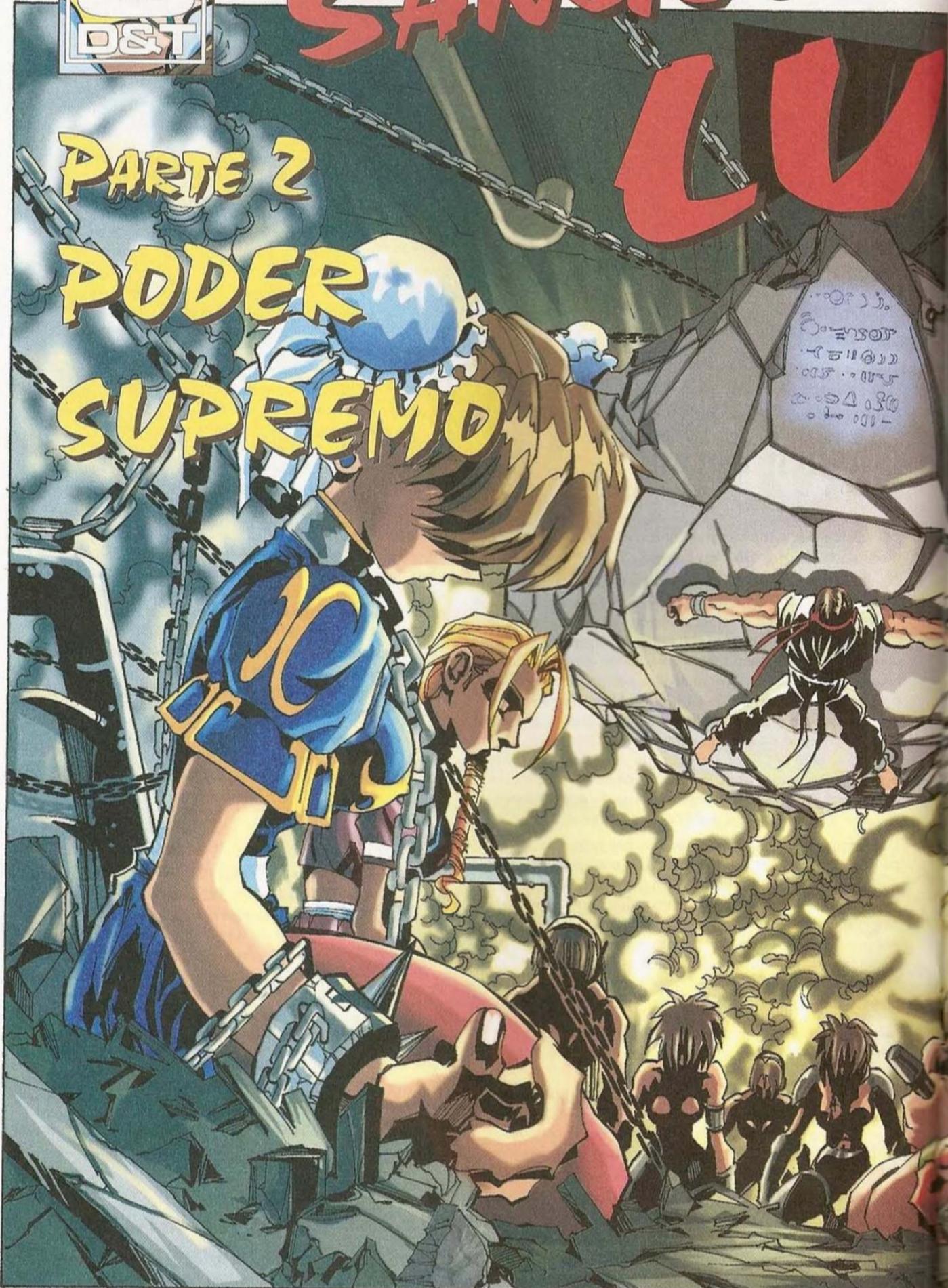


SANGUE D LU

PARTE 2

PODER

SUPREMO



E LUTADOR



O QUE DE VIA SER APENAS MAIS UM TORNEIO NA ETERNA ESCALADA DOS STREET FIGHTERS TERMINA REVELANDO UM GRANDE MAL.

DEZENAS DE MULHERES DESAPARECEM MISTERIOSAMENTE DA COMPETIÇÃO, INCLUINDO ALGUMAS GUERREIRAS MUNDIAIS ILUSTRES. AS PISTAS LEVAM ATÉ A PARANORMAL ROSE, CUJOS PODERES PSÍQUICOS REVELAM UM PLANO DEMONÍACO POR TRÁS DE TUDO. O RESPONSÁVEL: M. BISON!

“Sangue de Lutador” é nossa primeira aventura dupla para **3D&T • Street Fighter Zero 3** e **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Sua primeira parte, “Suor e Areia”, foi apresentada na revista DRAGÃO BRASILEIRO #56. Como já foi explicado, esta aventura se passa na época do game **Super Street Fighter II**: Ryu, Ken e outros são agora Guerreiros Mundiais, e não podem ser usados como personagens jogadores — apenas NPCs.

Se tudo correu como esperado, os personagens jogadores participavam do torneio **Street Fighter World Championship** quando, antes da grande final, percebe-se o desaparecimento de várias participantes — incluindo Chun Li, Cammy, Karin Kanzuki e a repórter Karen Corr. Com a ajuda da maga Rose e seguindo um sinal de rádio emitido pelo equipamento de Karen, os personagens jogadores são colocados a bordo de um helicóptero e agora rumam para algum ponto do oceano...

“Poder Supremo” é a segunda e última parte da aventura. Aqui os Street Fighters encontram o catifeiro das lutadoras e descobrem um grande plano de Bison, que ameaça o mundo inteiro. Nas colunas laterais você vai encontrar as fichas dos NPCs, incluindo Rose, seu Estilo de luta para **SF:RPG** — o Soul Power — e novas Manobras Especiais.

TOMO IV

COMBATE NO OCEANO

Após descobrir que o paradeiro das mulheres desaparecidas fica em alto-mar, os Street Fighters rumam para lá a bordo de um helicóptero (cortesia de Ken Masters).

AVISO AOS NAVEGANTES

Esta é uma aventura para uso com os jogos **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição** ou **Street Fighter: o Jogo de RPG**, ambos publicados pela Trama Editorial.

Para jogar a aventura em **3D&T** você vai precisar das revistas **DB Especial #7 (Street Fighter Zero 0)**, **#10 (Final Fight)** e **#15 (Shadaloo)**.

Para jogar a aventura em **SF:RPG** você vai precisar das revistas **DB Especial #9, #11 e #13**, que juntas formam o livro básico deste jogo.

Todas elas podem ser solicitadas diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-1159 ou 829-2266.

FORÇAS DA SHADALOO

No interior do navio, na câmara do monolito, os Street Fighters vão enfrentar alguns guardas da Shadaloo e seu estranho comandante.

OS GUARDAS

Estes são soldados regulares das forças de Bison, encarregados de proteger suas operações.

3D&T

F0-1, H1-2, R0-1, A0-1, PdF1-3, 1-5 PVs

Patrão: M.Bison

SF:RPG

Use para os guardas da Shadaloo os mesmos Atributos, Habilidades e outras características de gangsters, valentões ou guerreiros — todas apresentadas no terceiro fascículo de **SF:RPG**.

O COMANDANTE

Este é um soldado da Shadaloo bastante acima da média, mas não é realmente perigoso. Ele apenas finge ser o grande comandante desta operação — mas na verdade as ordens chegam de outro lugar, sussurradas em seu ouvido...

3D&T

F2, H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs

Aliado: Criatura, Patrão: M.Bison

SF:RPG

Use os mesmos Atributos, Habilidades e outras características do profissional — apresentados no terceiro fascículo de **SF:RPG** — com a seguinte modificação:

Antecedentes: Mascote 5 (a criatura)



O Mestre pode fornecer um piloto NPC ou permitir que um dos personagens pilote, caso alguém no grupo tenha as habilidades necessárias (Máquinas ou Pilotagem em **3D&T**; Condução 4 ou mais em **SF:RPG**).

Parte do trajeto passa sobre a cidade, e em certo ponto o helicóptero sobrevoa a tenda do torneio. Pelo alto, todos podem ver muita movimentação no local, com muitos carros de polícia. Mais adiante, apenas o mar aberto. É um voo de cerca de vinte minutos.

Em certo momento, todos os personagens percebem logo adiante uma grande mancha escura. Um tipo de nevoeiro compacto, pairando sobre o mar.

— É aqui — diz Rose.

Aproximando-se da nuvem, os Street Fighters notam uma grande forma escondida em seu interior: parece um imenso navio petroleiro. Qualquer personagem com as perícias certas percebe que a embarcação sofreu várias modificações — incluindo uma pista de pouso/decolagem no convés. Pode-



rosos holofotes apontam suas luzes na direção do helicóptero, e um punhado de pequenas luzes começa a decolar. São veículos estranhos, que parecem saídos de um filme de ficção científica.

Essas naves são flutuadores especiais de combate da organização criminosa Shadaloo. Primeiro elas circulam o aparelho dos personagens jogadores e tentam forçá-lo a descer no convés do navio. Caso eles resistam, as naves vão atirar — e depois recolher os sobreviventes no mar.

Flutuadores (3d&T): F1, H1-2 (piloto), R3, A1, PdF2, 18 PVs

Flutuadores (SF:RPG): Força 2, Destreza 2-3 (piloto), Vigor 4 (blindagem), Destreza + Armas de Fogo 5, Dano 8, Saúde 12

De uma maneira ou de outra, o grupo acabará pousando no navio ou caindo no mar (dependendo do sadismo do Mestre) e terá que se confrontar com os soldados da Shadaloo. O Mestre pode aplicar modificadores para combates na água.

A CRIATURA

O demônio Kibragoan foi enviado por seu lorde para comandar os guardas humanos de Bison e garantir que executem corretamente os procedimentos do ritual de invocação. Ele finge ser uma criatura pequena e inofensiva, empoleirado no ombro de um oficial da Shadaloo feito papagaio de pirata — mas na verdade é ele quem dá as ordens! Derrotado, o demônio será magicamente transportado de volta a seu plano de origem, onde estará sendo esperado por um lorde nada satisfeito...

3D&T

F1, H4, R3, A5, PdF0, 18 PVs

Ataque Especial: Força (1 pt), Levitação (2 pts),
Sobrevivência (2 pts), **Inculto** (-1 pt),
Monstruoso (-1 pt)

SF:RPG

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2; Luta às Cegas 5, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Antecedentes: Apoio 5 (Shadalo)

Técnicas: Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Garra (Velocidade -1, Dano +2, Movimento +0), Diving Hawk, Flying Body Spear

Chi 1; Força de Vontade 6; Saúde 10

OS GOLENS

Nascidos do monolito, o único objetivo destes monstros é obedecer seu mestre. Quando seus Pontos de Vida ou sua Saúde chegam a zero, eles se reduzem a fragmentos. Nenhum poder ou manobra capaz de paralisar ou imobilizar o oponente vai funcionar contra os golens.

3D&T

F5, H2, R4, A3, PdF0, 20 PVs

Armadura Extra: Força (3 pts), Inculto (-1 pt), Monstruoso (-1 pt)

SF:RPG

Estilo: Boxe

Escola: nenhuma

Conceito: monstro, ué!

Assinatura: ergue o oponente caído pela cabeça.

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5; Luta às Cegas 4; Arena 5, Investigação 1, Estilos 1

Antecedentes: Apoio 5 (Shadalo)

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 2

Renome: Glória 1, Honra 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Triple Strike, Punch Defense, Brain Cracker

Chi 1; Força de Vontade 6; Saúde 18

ROSE

Nascida com poderes sobrenaturais que não compreendia, a jovem italiana de nome Rose teve uma vida de amargura e isolamento. Sabia que era diferente, não se relacionava com outras pessoas. Inconformada, passou a percorrer o mundo em busca de respostas para a origem de seus poderes... mas só encontrava mais perguntas!

Durante tais viagens Rose conheceu um estranho monge que detinha poderes semelhantes aos seus. Ele se ofereceu para treiná-la no Ler Drit, um estilo de luta que só podia ser dominado por lutadores com poderes psíquicos. Ansiosa por respostas, Rose prontamente aceitou

No convés ou no mar, além dos soldados normais, os Street Fighters também enfrentam um comandante e sua criatura (confira nas colunas laterais). Caso recusem-se a se render, eles também são atacados à distância por atiradores armados com rifles Iranquilizantes: qualquer personagem atingido deve conseguir sucesso em um teste de Resistência -2 (3D&T) ou três sucessos em um teste de Vigor (SF:RPG). Falha resulta em inconsciência.

Prisioneiros, sedados ou nocauteados, os Street Fighters são levados para o interior da sinistra embarcação...

TOMO V

CARGA PRECIOSA

Subjugados, todos são levados ao encontro das Street Fighters desaparecidas, sendo colocados (ou acordando) diante de uma cena aterradora.

Eles estão agora no imenso compartimento de carga do navio, que mais parece cenário de filme de horror. O chão está coberto de detritos. A iluminação é fraca, fornecida por grotescas luminárias em forma de tocha. As mulheres estão presas pelos pulsos e pescoço com correntes. Chun Li, Cammy, Karin, a repórter Karen e as outras estão ali, todas de olhos vazios, como se drogadas ou hipnotizadas.

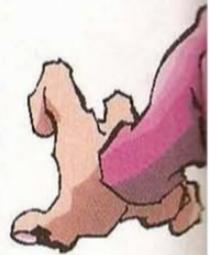
Ainda mais impressionante é a presença de uma grande rocha escura no centro do compartimento, suspensa a alguns metros do chão por grossas correntes. É um monolito negro quase do tamanho de um ônibus, coberto de inscrições indecifráveis.

Os personagens jogadores também estão acorrentados às paredes. Todos, exceto Rose, que no momento se empenha em acordar seus colegas — sim, pois eles também estão em transe! Rose foi a única não afetada, talvez por ser resistente a poderes mentais, e também porque o grupo todo ficou exposto ao monolito por pouco tempo. A maga usa sua telepatia para despertar os Street Fighters que vieram com ela, mas não consegue fazer o mesmo pelas outras presentes. Personagens muito feridos podem ser parcialmente curados pela magia de Rose.

Os personagens podem tentar se soltar. Os grilhões têm 6 Pontos de Vida/Saúde — basta essa quantidade de dano para soltar cada personagem. Em 3D&T, role o dano da Força contra a Armadura 1 das correntes; em SF:RPG, cada sucesso obtido em um ataque simples com Força reduz a Saúde das algemas (que têm Vigor 2).

Assim que todos estejam soltos, exija testes de Habilidade +1 ou Percepção. Os bem sucedidos percebem alguma coisa sob o monolito, algo que não podiam ver antes da posição onde estavam. Chegando mais perto, eles encontram ninguém menos que o Street Fighter Ryu, algemado embaixo da pedra, e com os mesmos olhos vazios das garotas. Se por algum motivo o monolito cair, com certeza Ryu será esmagado!

Antes que alguém consiga fazer qualquer coisa para ajudar Ryu, o chão treme com violência — como se o navio tivesse encalhado ou coisa assim (se quiser, o Mestre pode exigir testes para ver quem consegue ficar de pé). O teto do compartimento se abre, derramando luz do sol sobre o lúgubre ambiente. Os Street Fighters podem ver vários soldados aparecendo na abertura, incluindo aquele comandante com a criatura no ombro.





ser instruída no Ler Drit — mas com o tempo ela percebeu uma força demoníaca oculta nessa arte marcial. Rejeitando o ensinamento maligno antes de ter a alma corrompida, ela teve que lutar para fugir das garras do monge — que ela descobriu mais tarde pertencer a um império criminoso chamado Shadaloo.

Mais tarde, Rose soube reconhecer a presença do mal supremo que criou o Ler Drit — um homem com os mesmos poderes que ela possuía, mas em nível muito mais elevado e maculado pelo mal. Investigando mais, Rose veio a conhecer o nome de M. Bison, o diabólico comandante da Shadaloo. Então, pela primeira vez ela viu um sentido em sua vida, um propósito: passou a crer firmemente que recebera seu poder psíquico — ou Soul Power, como passou a chamar — para derrotar esse mal.

Com o conhecimento conquistado em uma vida de viagens e o treinamento parcial de Ler Drit recebido pelo monge negro, Rose deseja acabar com a Shadaloo e seu líder, Bison. Um dia ela chegou a confrontar o vilão, mas foi gravemente ferida e quase perdeu a vida — sendo salva no último instante por Guy, o ninja de Metro City. Hoje, após uma longa recuperação, Rose usa seu poder para ajudar os outros Street Fighters e os Guerreiros Mundiais contra a Shadaloo.

Rose tem cabelos longos e jeito sedutor. Ganhando a vida como uma renomada esoterista, adaptou-se a uma vida de conforto e riqueza. Usa roupas extravagantes e caras — geralmente um vestido vermelho longo, com ousado corte lateral, e uma echarpe amarela.

3D4T

As informações sobre Rose mostradas em **DB Especial Final Fight** correspondem ao game **Street Fighter Zero 3**, uma época muito anterior. Antes de quase morrer nas mãos de Bison, Rose era mais jovem e inexperiente. Hoje, embora não seja tão poderosa quanto os Guerreiros Mundiais, com certeza ela é mais perigosa que antes...

F3, H5, R4, A4, PdF0, 20 PVs

Ataque Especial: Pdf (1 pt), Ciências Proibidas (1 pt), Levitação (2 pts), Medicina (2 pts), Telepatia (2 pts), Reflexão (2 pts), Riqueza (3 pts), Código de Honra (-1 pt)

Caminhos da Magia: Água 2, Ar 2, Luz 5

SF:RPG

Estilo: Soul Power

Escola: autodidata

Conceito: Diletante

Assinatura: cria várias cópias ilusórias de si mesma

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 1, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 2; Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 1; Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 6 (!!!)

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Fama 3, Recursos 4, Staff 5

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Atletismo 3, Esportes 3, Foco 5

Renome: Glória 5, Honra 8

Manobras Especiais: Chi Kun Healing, Cobra Charm, Ducking Fierce, Flight, Fireball, Jump, Mind Reading, Neck Shock, Psychic Wise, Psicochinctic Chanelling, Regeneration, Telepathy, Throw

Combo: Jump para Neck Shock para Throw

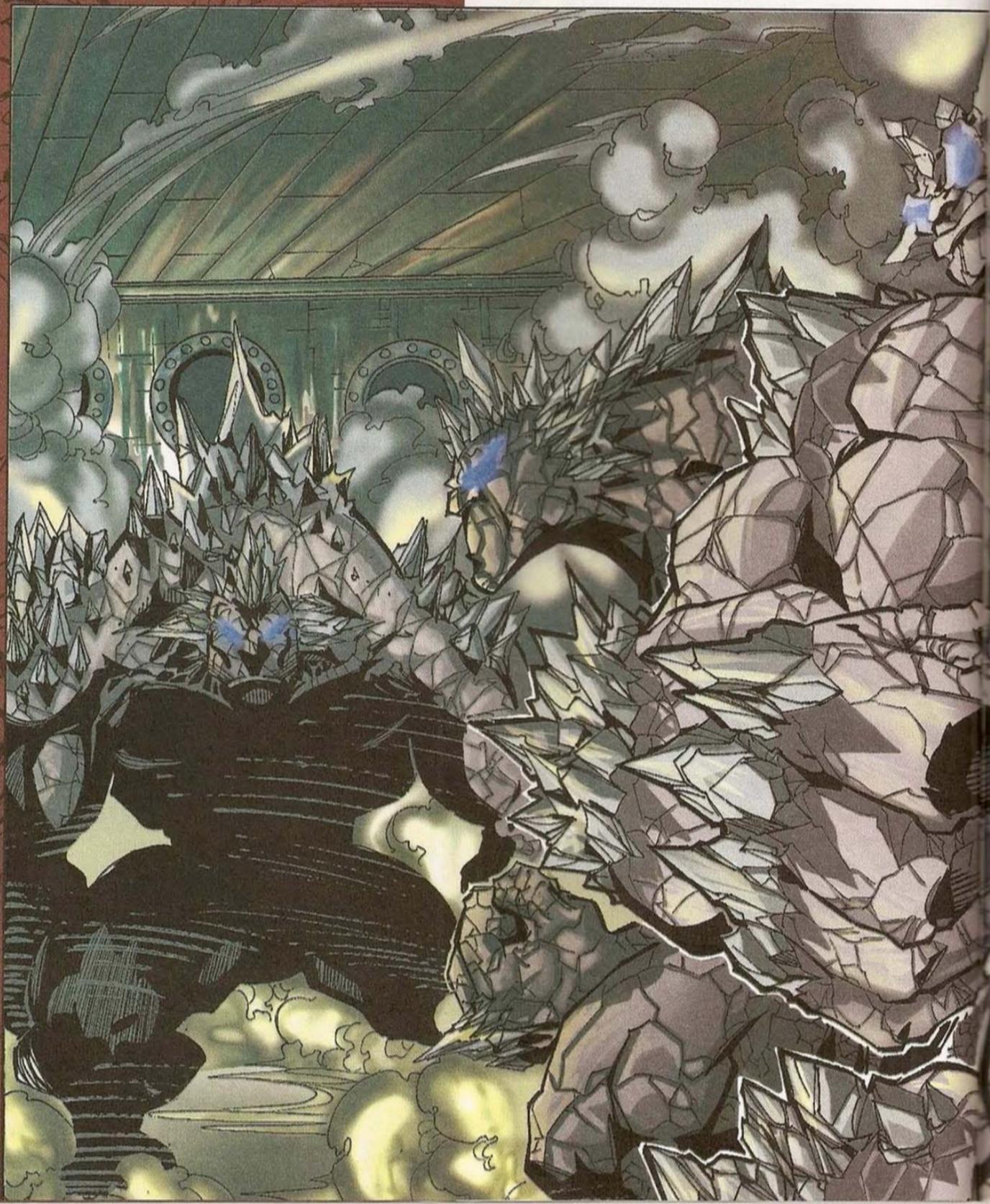
Posto 8 (Estilo Livre)

Situação Atual: 58 vitórias, 8 derrotas, 4 empates, 29 KOs

Chi 10; Força de Vontade 8; Saúde 18

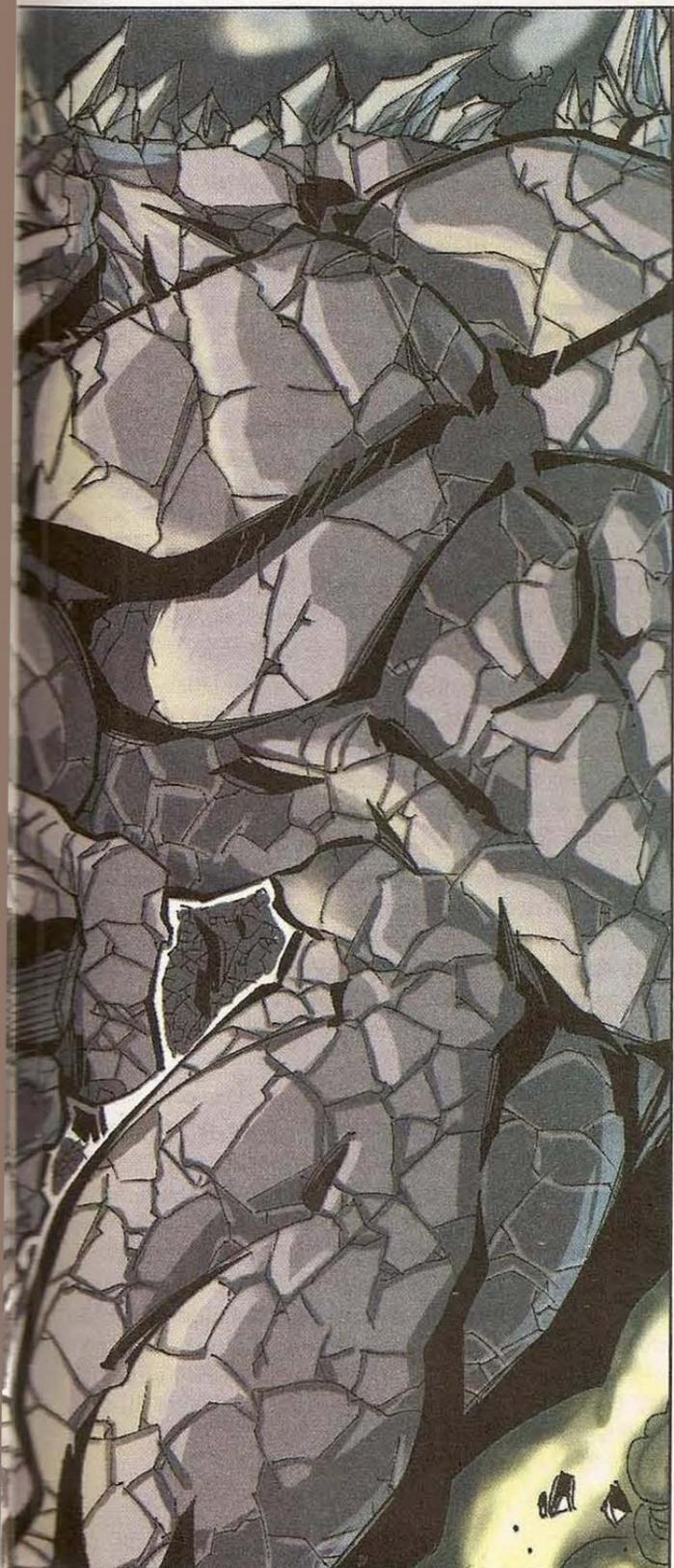
— O que significa isso? — ele grita. — Por que os novos prisioneiros não foram dominados? Eles devem ser mais poderosos que os outros. Deixá-los viver seria perigoso para os planos do mestre. Acabem com eles!

Um número sem fim de soldados começa a entrar por portas laterais, enquanto outros descem pela abertura no teto através de cordas — incluindo o comandante e sua criatura. Desta vez, contudo, nenhum dos soldados usará armas de fogo (eles não podem se arriscar a ferir as escravas de Bison). O mesmo vale para os personagens jogadores: qualquer ataque com Poder de Fogo (ou outros tipos de ataque à distância), se errar, vai atingir uma das prisioneiras. Qualquer personagem jogador que faça isso, intencionalmente ou não, recebe um Ponto de Experiência a menos no final da aventura para cada inocente ferida.



Os soldados não páram de chegar (existem quase cem deles a bordo!), mas apenas três podem atacar cada Street Fighter ao mesmo tempo. Então, em certo momento (após três ou quatro rodadas), algo acontece. O monólito, as correntes, a garotas, Ryu... tudo começa a emitir um macabro brilho azulado. Tocar em qualquer destes elementos exige um teste de Resistência ou de Vigor (dificuldade 7): em caso de falha, o personagem será agarrado pela luz e arrastado até uma das paredes, onde novas correntes surgem magicamente para prendê-lo outra vez. Isso acaba acontecendo com a maioria dos soldados. (Caso Rose esteja no grupo, seria interessante que isso também ocorresse com ela; ora, os jogadores já receberam ajuda suficiente!)

Então, diante dos olhos de todos, o monólito começa a levantar — libertando-se das correntes e saindo pela abertura



SOUL POWER

O Estilo de luta Soul Power utilizado por Rose não existe originalmente em **Street Fighter: o Jogo de RPG** — simplesmente porque, quando o jogo foi criado, a personagem Rose ainda não existia. Ele é na verdade uma variante menos poderosa do Ler Drit — mas, ao contrário deste, o Soul Power pode ser adotado por personagens jogadores.

Ler Drit é o estilo próprio e único de M. Bison, combinando técnicas soviéticas de assassinato, saltos poderosos e poder psíquico. Este Estilo nunca é ensinado fora da Shadaloo — e aqueles dispostos a aprendê-lo não fazem mais que vender a alma ao diabo. Felizmente, a jovem Rose percebeu a tempo que estava sendo corrompida pelo mal e abandonou os treinos, fugindo da Shadaloo. Com o conhecimento que obteve, contudo, ela desenvolveu seu próprio Estilo de luta psíquica — o Soul Power, “Poder da Alma”.

Combinando parte do Ler Drit e parte do ancestral Kabaddi, o Soul Power se baseia em despertar as forças paranormais já existentes em todos os seres humanos, canalizando essa energia em golpes devastadores. Os maiores praticantes desse estilo chegam a igualar os grandes mestres do Kabaddi.

Escolas: por ser um Estilo criado apenas recentemente, não existem escolas ou academias. Todas os seus praticantes são alguns poucos discípulos escolhidos pela própria Rose, a maior mestre do mundo em Soul Power — ou então uns poucos mestres de Kabaddi, que também conhecem manobras deste Estilo.

Membros: ultimamente Rose tem se empenhado em percorrer o mundo e encontrar outros psíquicos como ela para treiná-los pessoalmente. **Atenção:** para possuir o estilo Soul Power, é obrigatório ter Sensei 5 (Rose ou um grande mestre do Kabaddi) como Antecedente.

Conceito: monge, místico, estudioso do oculto, paranormal, mutante...

Chi Inicial: 5

Força de Vontade: 2

Lema: “Se você busca o poder máximo a qualquer preço, procure a Shadaloo e aprenda Ler Drit; mas se quer preservar sua alma, então venha comigo...”

MANOBRAS ESPECIAIS

Soco: Dim Mak (3 pts), Ducking Fierce (1 pt)

Chute: Sidekick (2 pts)

Bloqueio: Energy Reflection (2 pts), San He (3 pts)

Apresamento: Brain Cracker (2 pts), Head Butt Hold (2 pts), Neck Choke (2 pts)

Esportes: Cannon Drill (5 pts), Flying Body Spear (2 pts)

Foco: Chi Kun Healing (3 pts), Fireball (3 pts), Flight (4 pts), Flying Fireball (3 pts), Ghost Form (5 pts), Improved Fireball (5 pts), Psychic Vise (4 pts), Psicochinetico Chanelling (4 pts), Mind Reading (3 pts), Regeneration (1 pt), Telepathy (2 pts), Yoga Teleport (5 pts), Zen no Mind (3 pts)

NOVAS MANOBRAS

Soco

Ducking Fierce (Soco Baixo)

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 1, Outros 2

O lutador abaixa e atinge com um poderoso golpe o centro de equilíbrio do oponente. Este golpe costuma pegar o adversário de surpresa e com a guarda baixa.

Sistema: este golpe combina um ataque de soco forte com uma manobra de agachamento. Use os modificadores a seguir.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Zero

Foco

Flight (Vôo)

Pré-requisitos: Esportes 3, Foco 4

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 4, Kabaddi 5

Esta manobra permite ao lutador usar sua força espiritual para levantar e voar, obtendo assim vantagem tática sobre o adversário. Infelizmente, é muito cansativa.

Sistema: o lutador pode voar por quanto tempo quiser. Mas, uma vez que sua energia espiritual está voltada para o vôo, enquanto estiver voando ele não poderá usar nenhuma outra Manobra Especial que consome Chi. Em vôo, todas as manobras ou ataques efetuados pelo lutador são considerados aéreos.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +3

Psichic Vise (Dreno Psíquico)

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 4, Kabaddi 5

Este poder assustador destrói as forças do oponente, drenando seu espírito de luta. Após o lutador travar contato direto com os olhos do adversário, uma estranha luz azul brilha em seus olhos e faz fraquejar o inimigo.

Sistema: o alvo deste golpe deve estar a uma distância máxima igual ao Raciocínio + Focus do atacante, em hexágonos. Para efeito de atordoamento (dizzy), o atacante faz o teste de dano usando a Inteligência do oponente, em vez do Vigor.

Cada sucesso obtido no ataque faz o alvo perder 1 ponto de Força de Vontade e impõe um redutor de -1 em sua Velocidade para ataques (apenas ataques) no próximo turno. Se a vítima deste golpe perder, em um único ataque, mais pontos de Força de Vontade que seu nível em Inteligência, vai ficar mentalmente atordoada (dizzy). O Psichic Vise ignora completamente qualquer manobra de Bloqueio para efeitos de atordoamento.

no teto. Quando isso acontece, todos os soldados abandonam o combate e correm para o convés. Qualquer personagem pode fazer o mesmo.

— Já começou! — diz o comandante, emocionado. — Nosso mestre Bison será o mais poderoso ser deste mundo! Ninguém conseguirá deter o sacrifício!

TOMO VI

A FÚRIA DOS GOLENS

Eis a verdade sobre o plano de Bison. Ela pode ser descoberta através de testes ou revelada telepaticamente por Rose.

Aparentemente, Bison fez algum tipo de pacto com uma entidade demoníaca de outro plano. Ele forneceu os meios para que essa entidade consiga realizar um ritual que, quando concluído, abrirá um portal entre a Terra e seu mundo diabólico — podendo assim invadir nosso mundo. O ritual exige as almas de muitas guerreiras humanas e o sangue do maior lutador da Terra — Ryu!

Bison está conduzindo o ritual a milhares de quilômetros dali, de sua base na Tailândia; ele não precisa estar presente. Em troca da abertura do portal, a entidade prometeu poder total para a Shadaloo. Kibragoan, a criatura sobre o ombro do comandante é, na verdade, um demônio bastante poderoso enviado para supervisionar o ritual e assegurar que nada saia errado — o humano que lhe serve de companheiro é apenas um disfarce!

O objetivo dos jogadores, caso ninguém tenha adivinhado ainda, é interromper o ritual. Isso só pode ser feito destruindo o monolito, mas existe uma série de complicações envolvidas:

- O monolito estará flutuando cerca de cinquenta metros acima do navio. Para alcançá-lo será necessário voar (seja com poderes próprios, seja usando um dos flutuadores da Shadaloo ou outros meios) ou atacar à distância.
- Qualquer ataque à distância contra o monolito também vai provocar dano igual em Ryu. Sua morte prematura tornará o ritual automaticamente bem sucedido (e não queremos que isso aconteça, certo?). Sem arriscar a vida de Ryu, ataques à distância serão possíveis apenas com testes de Habilidade -3 ou com dificuldade 9.
- A partir do momento em que o monolito alcança a altura certa, ele começa a sugar as almas das lutadoras presas no navio — uma por rodada. São ao todo trinta jovens, que perderão suas almas uma de cada vez (o Mestre pode rolar as chances de que isso aconteça com Chun Li, Cammy, Karin...). Quando todas estiverem esgotadas, será a vez de Ryu e o ritual terá terminado.
- Caso o monolito receba qualquer dano, cinco pedaços de pedra se desprendem da peça principal e caem pesadamente no convés. Eles se levantam e mostram ser golens, monstros de pedra criados para proteger o monolito. Suas características aparecem nas colunas laterais. Estúpidos e irracionais, eles atacam todas as criaturas presentes — todas MESMO, até os soldados de Bison, o comandante e a criatura!
- É impossível danificar o monolito até que todos os golens estejam totalmente destruídos. Quando isso acontecer, só então o monolito estará vulnerável: ele tem Armadura 3 e 40 Pontos de Vida em 3D&T; e Vigor 4 e Saúde 30 em SF:RPG.

• Quando o monolito perder metade de seus PVs ou Saúde, Ryu vai despertar e tentar se soltar (ou aceitar alguma ajuda, caso alguém ainda não tenha oferecido). Suas algemas podem ser quebradas da mesma forma que as outras.

Novamente, todas essas informações podem ser descobertas através de testes, ou reveladas telepaticamente por Rose... ou então apenas descobertas da pior maneira, dependendo apenas do Mestre!

EPÍLOGO

Os restos do monolito derretem e se transformam em névoa pegajosa, que se eleva aos céus e toma a forma de um rosto gigantesco — a face de um homem com olhos vazios e quepe militar, contorcida em raiva e agonia. Uma voz cavernosa grita, lançando pragas contra os Street Fighters e jurando que vão pagar por tudo.

Com a destruição total do monolito e a interrupção do ritual, todas as prisioneiras despertam de seu transe. Chun Li, Cammy e outras lutadoras logo alcançam o convés, eliminando qualquer chance de vitória da Shadaloo. Diante dessa situação, todos os soldados se rendem. Uns poucos tentam fugir em seus veículos, mas são capturados pelos muitos helicópteros militares que surgem, sob o comando de Guile e Charlie.

No dia seguinte, de volta à praia, recomeça o Street Fighter World Championship — com a tão esperada luta final. Caso os personagens jogadores tenham agido de acordo (ou seja, não feriram nenhum inocente e nem tentaram fugir), serão homenageados como heróis. Além de Pontos de Experiência, seja em **3D&T** ou **SF:RPG**, o Mestre pode escolher outros prêmios de acordo. Algumas sugestões:

- Um ou mais Guerreiros Mundiais aceitam treinar durante algum tempo personagens que também lutem seus Estilos, talvez ensinando um Ataque ou Manobra Especial.
- Um ou mais Guerreiros Mundiais tornam-se Apoio, Contatos ou Patronos dos personagens. (Mas não Aliados: aí já seria querer demais, né?)
- Nossa agradecida Karen Corr torna-se Aliada ou Contato dos personagens (e ter uma repórter como contato não seria nada mau).
- Rose aceita um ou mais personagens como seus discípulos e ensina uma ou mais Manobras Especiais do Soul Power, mas em troca pede que eles a ajudem em uma jornada espiritual para resgatar as almas que foram perdidas (e temos aqui um gancho para sua próxima aventura...).

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

"Em algum ponto do oceano, em uma ilhota deserta, um vulto caminha sob o fraco luar. Em dado momento ele abaixa e apanha uma pequena pedra negra, que brilha intensamente. A luz azulada reflete nos crânios metálicos que adornam seu uniforme. Ele então gargalha, desaparecendo na escuridão, e seu riso ecoa pela noite, pela praia, pela ilha, pelo mar..."

TO BE CONTINUED...

J.D.NUNES "GUIDEON" &
HIMSKY MASSAOKA

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +0 (veja descrição)

Movimento: Zero

Psicochinctic Chanelling (Canalização Psicocinética)

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ler Drit 3, Soul Power 4, Outros 5

Com pura concentração, o lutador envia para os punhos, pés e outras partes de seu corpo (ou uma echarpe, no caso de Rose) toda a sua energia, concentrando seu espírito em um único ponto para o golpe. Uma estranha aura luminosa pode ser vista no local onde a energia está concentrada.

Sistema: este poder deve ser marcado em Cartas de Combate (Combat Cards) como se fosse uma das seis manobras básicas de Soco ou Chute, com os modificadores abaixo. Este golpe não pode ser combinado com qualquer outra manobra especial, apenas as seis manobras básicas de Soco e Chute.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: +0 (veja descrição)

Dano: +2 (veja descrição)

Movimento: +0 (veja descrição)



Você pediu! Os vilões mais poderosos do mundo de Street Fighter



OS MESTRES DA SHADALOO

“Foram anos de investigações. Mais vidas perdidas que na maioria dos conflitos na Ásia e África, tanto civis quanto oficiais da Interpol a serviço da ONU. Participações desta organização foram identificados por todo o mundo, trabalhando lado a lado com facções terroristas como o Sendero Luminoso, as FARC colombianas, o PCC brasileiro, a Alcaida e até o próprio Bin Laden. Um complexo esquema mundial, envolvendo atividades como tráfico, escravidão, seqüestro, assassinato, roubo, contrabando, falsificação e até mesmo um grande torneio secreto de lutas: o torneio Street Fighter.”

— Alan D’ Forge, agente especial da Interpol, sobre a Shadaloo em entrevista a uma revista norte-americana, antes de seu misterioso desaparecimento...

Bem-vindos ao submundo da Shadaloo, a maior organização criminosa conhecida. Com sede no pequeno país asiático de Mriganka, esta força comanda, através de seus tentáculos de influência e poder, ações por todo o globo terrestre — desde simples roubos a até ações militares extremamente elaboradas. Mas vamos, por enquanto, falar sobre o lado mais exótico da Shadaloo: o torneio Street Fighter, talvez a faceta mais apreciada pelo criador e mestre desta organização: M. Bison.

Administrando um circuito secreto de lutas, a Shadaloo busca os adversários mais poderosos para a diversão sádica de Bison e seus demais caprichos. Os prêmios são fabulosos, as promessas de poder e dos títulos de Guerreiro Mundial e Maior Guerreiro do Mundo atraem a cada ano mais e mais participantes, incautos ou não (alguns Street Fighters desejam enfrentar M. Bison apenas pelo prazer de acabar com a raça dele).

Extraídos dos arquivos confidenciais da ONU e da própria Shadaloo, aqui estão os dados de seus três membros mais importantes. Faça bom proveito destes dados, mas lembre-se: o conhecimento tem um preço.

M. BISON

Quase tudo sobre Bison é desconhecido, ou até mesmo lendário. Esta é apenas uma entre muitas versões sobre sua possível origem...

De acordo com a União Internacional, o registro mais antigo sobre o Senhor da Shadaloo data dos anos 60 e avança pelas décadas como a história de um homem sádico e cruel — líder de uma unidade de mercenários que atuou em diversos pontos da Ásia e antiga União Soviética. Sob ordens do governo militar da Tailândia, Bison se tornou uma peça fundamental e braço forte do país graças à sua sagacidade, conhecimentos de estratégia militar e política internacional, adquiridos durante seu treinamento como agente especial da extinta KGB.

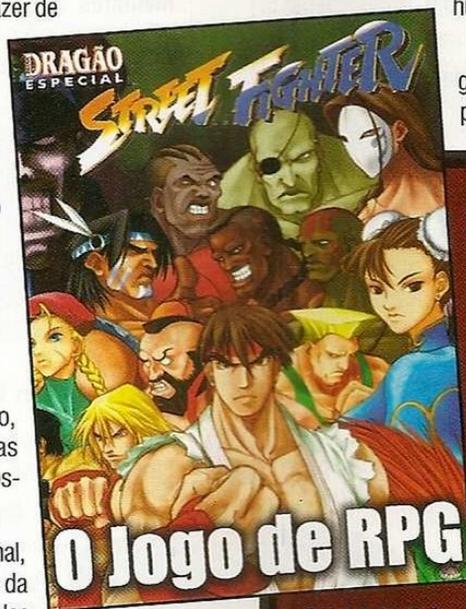
Em 1971, Bison traiu seus governantes e tomou o poder da Tailândia, instituindo uma ditadura. Felizmente, após uma revolta popular, ele foi deposto em 1973. Escapando com seus lacaios mais fiéis, o vilão fugiu para uma pequena ilha a oeste da costa tailandesa: Mriganka. Utilizando seus antigos contatos, iniciou ali uma rede de tráfico de armas que mais tarde seria conhecida como Shadaloo — na verdade, a pronúncia local para Shadow Law, “Lei das Sombras”.

Com o passar do tempo, um pequeno grupo pesquisadores a serviço de Bison descobriu nas profundezas de Mriganka o

fragmento radioativo de um meteorito, encravado em uma galeria ancestral de cavernas naturais. Como se pressentindo algo, o ex-ditador resolveu investigar o achado pessoalmente. Liderou uma expedição composta por um grupo de cientistas e sua guarda pessoal. Muitos dias mais tarde apenas ele voltou com vida, e visivelmente alterado...

Bison era agora um novo — e ainda pior — homem. Ordenou imediatamente a construção de uma imensa base de operações, onde o meteorito foi acomodado em uma câmara secreta. A exposição ao material misterioso não apenas aumentou enormemente a energia Chi de Bison, mas também despertou no vilão poderes psíquicos únicos. Com estes dons veio também uma ganância e ambição sem limites: Bison passou a cobiçar o controle de todos os recursos mundiais, fossem eles humanos, naturais e até místicos!

Suas capacidades sobre-humanas garantem sua liderança sobre o maior império criminoso na História da Humanida-



Segredos da Shadaloo

Para usar o material deste artigo você vai precisar do livro básico **STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG**. Esta é uma adaptação livre, não-oficial, baseada no suplemento importado **SECRETS OF**

SHADALOO (atualmente fora de catálogo) e também em produções posteriores, como a série animada **STREET FIGHTER VICTORY**.

de. Como se não bastasse, Bison foi capaz ainda de obrigar as Nações Unidas a reconhecer Mriganka como nação independente — uma nova ditadura particular, que concede a Bison uma deliciosa imunidade diplomática contra a Interpol.

Aparência: Bison é sempre visto trajando um uniforme derivado das antigas vestimentas militares da União Soviética e Tailândia. É um homem de estatura mediana, mas sua musculatura e o poder que emana fazem com que pareça muito maior. Tem cabelos negros e curtos, muito bem penteados e cobertos com o quepe onde ostenta o símbolo da Shadaloo: um crânio partido e alado. Quando está irritado ou ansioso, seus olhos e punhos emanam um brilho flamejante de cor doentia, produzido por sua enorme energia psíquica.

Jogando com o Senhor da Shadaloo: o poder é sua única ambição. O poder é tudo que importa. Se para consegui-lo for necessário esmagar vidas e fragmentar espíritos, simplesmente o faça! Não permita que coisas insignificantes como a moral e a justiça se interponham em seu caminho. Faça todos verem o mundo como você o vê. Tenha controle sobre tudo e todos, pois eles são seus brinquedos e o mundo é seu playground. Você tem poder para isso, e ainda não é o suficiente!

M. Bison

Estilo: Ler Drit.

Conceito: Ex-Ditador, Vilão Megalomaniaco.

Assinatura: arremessa seu manto e põe-se em posição de combate.

Atributos: Força 6, Destreza 6, Vigor 6; Carisma 3, Manipulação 7 (!!!), Aparência 2; Percepção 3, Inteligência 6, Raciocínio 6.

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 6, Intimidação 6, Perspicácia 5, Manha 3, Líbia 6; Luta às Cegas 5, Condução 3, Liderança 5, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 3; Arena 6; Computador 5; Investigação 2; Mistérios 5; Estilos 5.

Antecedentes: Arena 5, Fama 4, Recursos 5, Staff 5.

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 6.

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Renome: Glória 10, Honra 0.

Divisão: Guerreiros Mundiais (Estilo Livre).

Posto: 9

Situação Atual: 52 Vitórias, 0 Derrotas, 0 Empates, 52 KO's.

Manobras Especiais: Ducking Fiercy, Power Uppercut, Flying Knee Thrust, Scissor Kick, Slide Kick, Throw, Flying Hell Stomp, Flying Punch, Jump, Psychic Rage, Psychic Vise, Psychikineti Channeling, Psycho Crusher, Mind Control, Mind Reading, Telepathy.

Combos: Slide Kick para Ducking Fierce; Bloqueio para Scissor Kick; Bloqueio para Psycho Crusher; Flying Heel Stomp para Jump Fierce (Dizzy).

O ESTILO LER DRIT

Criado por M. Bison há muitos anos, o Ler Drit é um estilo único de arte marcial que visa o desenvolvimento e doutrinação de guerreiros possuidores de potencial psíquico ofensivo. Este estilo combina técnicas de luta da KGB, poderosas manobras de salto e ataques exclusivamente produzidos pelos poderes psíquicos orquestrados pelo próprio Bison.

Ler Drit é ensinado exclusivamente pela Shadaloo, sob supervisão de seu líder. Seu treino exige esforços sobre-humanos por parte do praticante, tanto física como mentalmente. Mortes acidentais são muito comuns nos dojos de Mriganka, geralmente causadas pelo desgaste mental do treino psíquico — ou pela má sorte de ser escolhi-

do como adversário de treino para Bison. Os sobreviventes menos afortunados se tornam zumbis sem mente. As práticas brutais empregada no treinamento do Ler Drit tornaram-se uma lenda no submundo das lutas. Bison, por sua vez, sempre busca refinar esse estilo enfrentando os maiores e mais poderosos lutadores conhecidos, atraídos para suas garras por meio do torneio Street Fighter.

Força, furtividade e fidelidade total são as principais características do Ler Drit. O aumento das capacidades psíquicas leva os alunos deste estilo a níveis assustadores, capazes de esmagar suas vítimas contra o chão ao menor pensamento.

Embora utilize várias manobras especiais conhecidas em outros estilos, o Ler Drit espanta pelo uso totalmente ofensivo das habilidades psíquicas do lutador — como na manobra *Psyco Crusher*, que tornou notória a imagem de M. Bison tornando-se um projétil de pura energia, lançando-se aos ares e devastando seus adversários impiedosamente.

Um Street Fighter que adote este estilo estará admitindo abertamente seu envolvimento direto com o ditador de Mriganka e a Organização Shadaloo, seja por meio de seus golpes, seja pela atitude arrogante e traiçoeira de todos os praticantes.

Escolas: unicamente no pequeno país de Mriganka, a pátria de M. Bison.

Membros: vários membros em diferentes castas da Shadaloo. Embora existam alguns instrutores, apenas Bison pode ser considerado um mestre em Ler Drit.

Conceito: Street Fighters a serviço da Shadaloo, ditadores criminosos, senhores supremos megalomaniacos (hum... isso nos faz lembrar de quem?).

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: "A fraqueza do oponente é sua força. As suas fraquezas serão sua própria destruição!"

Manobras Especiais

Soco: Ducking Fierce (1 ponto), Hyper Fist (5 pontos), Spining Knuckle (3 pontos).

Chute: Double Dread Kick (4 pontos), Flying Knee Thrust (1 ponto), Forward Flip Knee (3 pontos), Forward Slide Kick (2 ponto), Scissor Kick (3 pontos), Slide Kick (2 pontos), Stemping Front Kick (4 pontos).

Bloqueio: San He (3 pontos).

Apresamento: Grappling Defense (4 pontos), Iron Claw (5 pontos).

Esportes: Flying Body Spear (3 pontos), Flying Heel Stomp (3 pontos), Flying Punch (3 pontos).

Foco: Cobra Charm (3 pontos), Mind Control (5 pontos), Mind Reading (3 pontos), Psycho Crusher (5 pontos), Psychic Rage (3 pontos), Psychic Vise (4 pontos), Psychokinetic Channeling (3 pontos), Regeneration (2 pontos), Stunning Shout (3 pontos), Telepathy (2 pontos).





VEGA

Nascido em berço de ouro, Vega cresceu entre a aristocracia espanhola, sempre cercado de luxo e extravagância. Recebeu da família tudo que desejava, cursou as melhores escolas, pilotou os carros mais rápidos (e caros), viajou pelo mundo... ou seja, realizou quase todos os loucos sonhos de um jovem mimado. Mas sua fome de emoção levou-o a viver inúmeras situações perigosas ou escandalosas...

No entanto, após tantas experiências, Vega chegou à conclusão de que não havia no mundo maravilha maior que sua própria e incomparável beleza! Tornou-se então um narcisista, obcecado pela perfeição do próprio corpo. Dedicou-se ao Savate, uma arte marcial francesa, praticada apenas pelos lutadores mais galantes — mas perdeu logo o interesse por esse tipo de luta. De alguma forma, conheceu um misterioso ancião japonês, um grande mestre ninja e renomado assassino mercenário. O fato não escapou aos olhos de seus familiares.

Durante anos o jovem praticou as artes secretas dos ninjas, mas furtividade e invisibilidade não combinavam com ele — que queria, acima de tudo, ser admirado. Após aprender tudo o que podia, abandonou seu mestre e retornou à sua vida fútil e tediosa... até que decidiu tornar-se um toureiro! Com seu treinamento em Savate e Ninjitsu, foi fácil para Vega ganhar fama

como um habilidoso senhor das arenas.

Mais tarde, novamente tomado pelo tédio, Vega ouviu falar do torneio secreto Street Fighter. Passou a lutar em bares e outros lugares que sediavam lutas ilegais, obtendo vitórias sangrentas — o *matador* mostrava para com oponentes humanos a mesma falta de piedade com que tratava os touros.

Quando chegaram as notícias sobre os assassinatos, Vega foi deserdado pela família. Ele, para financiar sua vida extravagante, encontrou outra forma de ganhar dinheiro: criou um dojo secreto onde passou a treinar assassinos em um estilo híbrido desenvolvido por ele próprio, o *Spanish Ninjitsu*. Com essa atividade e seus contatos, em menos de seis anos o lutador tornou-se um Guerreiro Mundial de destaque. Seus assassinos de elite eram contratados a peso de ouro pelos mais diversos criminosos, chefes de estado e governos.

Mais tarde, após uma série de “acidentes” envolvendo seus familiares, Vega tomou o controle da fortuna da família, incluindo muitas propriedades e uma arena para touradas em Madri. Como líder da mais temida guilda de assassinos do mundo, não demorou para Vega ser aceito como aliado da Shadaloo, sendo hoje um dos braços fortes de Bison.

Aparência: Vega é um homem hispânico, alto e forte, mas também esguio e formoso. Tem uma grande serpente tatuada no corpo — recebida após sua graduação como ninja. Tem cabelos longos, presos em uma trança. Veste roupas finas, mas em combate usa uma variação da roupa colorida de *matador*, e também uma arma ninja que se tornou sua marca registrada: uma garra de três lâminas presa ao punho esquerdo (Velocidade +1, Dano +1, Movimento 0, não interfere em nenhuma manobra). Para proteger seu belo rosto, Vega usa uma máscara protetora quando luta.

Jogando com el *matador* Vega: não existe alguém como você! Sua habilidade, força e principalmente beleza são insuperáveis! Somente os mais formosos podem se considerar vitoriosos. Para você isso é um código de honra, um voto. Aquilo que não é belo deve ser destruído — e ninguém é mais belo que você.

Vega

Estilo: Spanish Ninjitsu.

Conceito: Diletante, Assassino.

Assinatura: retira a máscara.

Atributos: Força 4, Destreza 7, Vigor 5; Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 7; Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5.

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 2, Lábias 5; Luta às Cegas 5, Condução 4, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 4; Arena 5, Computador 2, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 5.

Antecedentes: Arena 5, Fama 3, Recursos 5, Staff 5, Apoio 5 (Shadaloo), Contatos 5.

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 7, Foco 2.

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20.

Renome: Glória 8, Honra 0.

Divisão: Guerreiros Mundiais (Estilo Livre).

Posto: 10.

Situação atual: 62 Vitórias, 3 Derrotas, 1 Empate, 51 KO's.

Manobras Especiais: Slide Kick, Throw, Air Throw, Choke Throw, Suplex, Jump, Back Flip, Tumbling Attack, Wall Spring.

Combos: Wall Spring para Suplex; Tumbling Attack para Tumbling Attack (Dizzy), Jumping Strong para Tumbling Attack (Dizzy).

O ESTILO

SPANISH NINJITSU

Nascido da união entre o Savate europeu e o Ninjitsu japonês, este estilo desenvolvido e ensinado por Vega é adotado pelos mais rápidos e ágeis lutadores do mundo. Seu ponto forte são os chutes devastadores, uma grande gama de manobras de apresamento, a capacidade de esquivar e escalada rápida.

Vega escolhe possíveis alunos entre os mais destacados toureiros e as mais formosas lutadoras (Aparência 4, no mínimo), e ser um discípulo desta arte marcial é muito arriscado. Como parte do treinamento, os estudantes devem enfrentar touros enlouquecidos para aprimorar suas técnicas de esquivar e escalada em árvores... ou morrer tentando!

Os sobreviventes mais capacitados (na verdade, os mais bonitos) logo se tornam agentes do cartel de assassinos comandado por Vega, atuando também como olheiros em todas as grandes touradas e festas da Espanha, à procura de novos possíveis candidatos.

Escolas: um campo de treinamento secreto na Espanha.

Membros: geralmente pessoas ligadas ao submundo das touradas ou grupos criminosos de destaque.

Conceito: toureiro, ladrão, assassino, espião.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: "Um duelo não é um simples esporte. É um espetáculo para os olhos."

Manobras Especiais

Soco: Ear Pop (2 pontos), Monkey Grab Punch (1 ponto).

Chute: Back Flip Kick (2 pontos), Slide Kick (3 pontos), Forward Flip Knee (3 pontos), Handstand Kick (1 ponto).

Apresamento: Air Throw (2 pontos), Back Roll Throw (1 ponto), Choke Throw (1 ponto), Suplex (1 ponto).

Esportes: Backflip (2 pontos), Diving Hawk (4 pontos), Flying Hell Stomp (3 pontos), Tumbling Attack (2 pontos), Wall Spring (1 ponto).



SAGAT

Os piores guetos de uma esfacelada Tailândia foram o berço deste Guerreiro Mundial. De família pobre, Sagat teve que aprender sobre as agruras da vida logo que começou a andar...

Sagat cresceu dependendo apenas de sua própria resistência, habilidade e força de vontade. Muitas vezes teve que roubar para alimentar a si mesmo e sua família. Nessa época começou a treinar Muay Thai, um estilo de luta muito popular em seu país, e acessível a todos aqueles competentes o suficiente para aprendê-lo. O jovem Sagat era uma destas pessoas. Aos treze anos participou de sua primeira competição, e arduamente galgou os degraus como lutador profissional, tornando-se conhecido por seu imenso porte físico e seu ainda maior desdém pelos adversários derrotados.

Aos vinte anos, muito mais experiente, Sagat realizou o sonho de oferecer uma vida digna para sua família, com o dinheiro dos prêmios e apostas feitas em seu nome. Infelizmente, a conturbada realidade social de seu país levou seus pais, e trouxe muitos problemas para os praticantes de Muay Thai. Buscando melhorar a imagem da nação perante a comunidade internacional, o Governo Tailandês impôs regras muito mais rígidas aos lutadores, proibindo confrontos sangrentos.

Na opinião de muitos praticantes — incluindo Sagat —, os antigos confrontos heróicos e emocionantes tornaram-se exhibições banais, sem o brilho glorioso do passado. O público se afastou, o dinheiro ficou escasso. Decepcionado, Sagat passou a competir em torneios ilegais e logo chegou ao circuito Street Fighter. Suas habilidades o levaram ao seleto grupo dos Guerreiros Mundiais em menos de dois anos.

A ferocidade de seu espírito sobrevivente levou-o novamente ao topo em mais um ano de estupendos confrontos. Sagat tornou-se o Campeão dos Street Fighters! Mantendo esse título por muito tempo, viveu tempos de glória — até ser desafiado por um jovem pretensioso pelo título. Um praticante de Karate Shotokan, de nome Ryu.

Sagat apreciou o desafio e a autoconfiança do rapaz, que o fazia lembrar da própria juventude. Mas não esperava que Ryu fosse tão habilidoso! Foi derrotado por um *Dragon Punch* tão poderoso que marcou seu peito com uma grande cicatriz — e a perda do título deixou uma marca ainda profunda em seu orgulho. Sagat afastou-se de tudo e todos para treinar duro e aprimorar sua técnica, visando uma revanche contra Ryu.

Em má situação financeira, acabou aceitando ser um membro da Shadaloo, atuando hoje como um de seus comandantes. Mas ainda hoje Sagat se considera desonrado e quer vingança contra o atual campeão mundial dos Street Fighters.

Aparência: Sagat é um homem de porte intimidador. Alto, musculoso, careca e com diversas cicatrizes pelo corpo. Perdeu o olho direito durante uma luta com Go Hibiki, pai de Dan Hibiki, e usa um tapa-olho. Em combate, usa apenas um calção clássico de Muay Tai, enfaixando os punhos e tornozelos. Fora dos ringues gosta de ostentar suas posses, vestindo ternos caros feitos sob medida.

Jogando com o Tigre Tailandês Sagat: você é frio e calculista, tanto nas lutas quanto a serviço de Bison. Sua permanência na Shadaloo é apenas um trabalho temporário, um meio de conseguir sua vingança contra Ryu, enfrentando-o e humilhando-o como ele fez com você. Você entende o significado da honra, mas dá pouco valor a ela. Sua principal meta é derrotar Ryu, e se para isso tiver que vender sua alma para Bison, que assim seja!

Sagat

Estilo: Muay Thai.

Conceito: Lutador Verdadeiro.

Assinatura: cruza os braços e ri do adversário derrotado.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 7; Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1; Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5.

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 3; Luta às Cegas 5, Condução 1, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 5; Arena 6, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 5.

Antecedentes: Arena 3, Aliados 1, Fama 3, Recursos 3, Apoio 5.

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5.

Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20.

Renome: Glória 9, Honra 1.

Divisão: Guerreiros Mundiais (Estilo Livre).

Posto: 9

Situação atual: 154 Vitórias; 1 Derrota (e tome Ryu!), 2 Empates, 147 KO's.

Manobras Especiais: Power Uppercut, Tiger Uppercut (Dragon Punch), Elbow Smash, Double-Hit Kick, Double-Hit Knee, Foot Sweep, Wounded Knee, Mara Wara, Throw, Jump, Fireball.

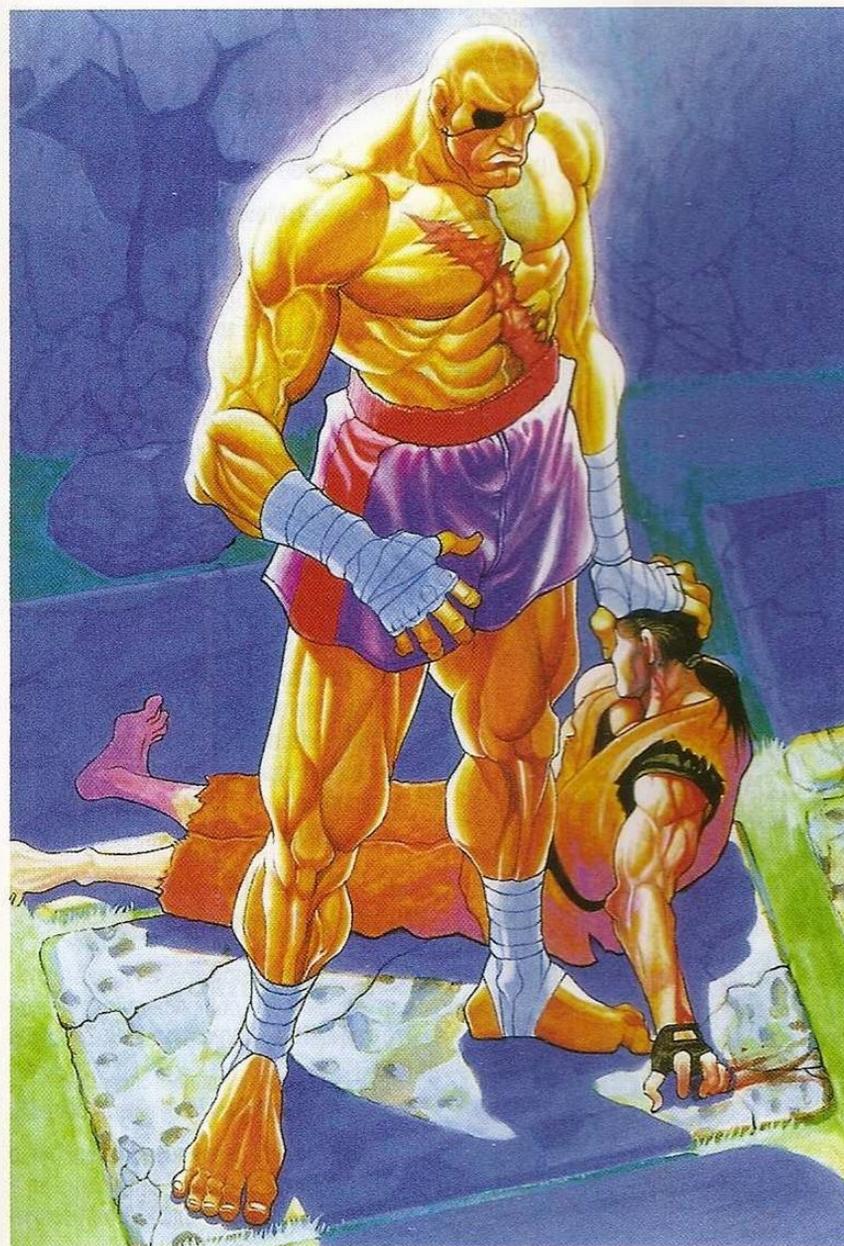
Combos: Fireball para Tiger Uppercut; Tiger Knee para Elbow Smash; Jumping Roundhouse para double-Hit Kick (Dizzy); Jumping Houdhouse para Foot Sweep.

O ESTILO MUAY THAI

Utilizado há gerações pelo povo da Tailândia como forma de auto-defesa, o Muay Thai é uma arte marcial que gerou inúmeras lendas sobre guerreiros invencíveis. Muito difundido entre os tailandeses, tornou-se seu esporte nacional, com crianças treinando desde a mais tenra idade. Em competições, o Muay Thai mostrou-se extremamente violento, exigindo restrições regulamentares para reduzir o número de fatalidades. Tais alterações afastaram o estilo de sua origem guerreira, onde somente o mais resistente sobrevive.

Exigindo vitalidade e vontade de ferro, esta arte marcial em seu estado mais puro gera lutadores de autoconfiança inabalável, visivelmente fortes e ameaçadores. Um praticante de Muay Thai clássico mostra imensa resistência à dor física e estresse mental. Dentro de sua filosofia, demonstrar fraqueza é uma falha imperdoável. Durante os treinos, seus estudantes aumentam a força e resistência dos braços e pernas, conseguindo quebrar o tronco de uma palmeira adulta com um simples chute, ou esmagar um coco com uma rápida cotovelada. Praticantes avançados treinam seus golpes contra pilstras de concreto ou barras de aço. Esse treino rigoroso é um dos motivos da legendaria imunidade à dor de seus lutadores.

A recente retomada do Muay Thai clássico gerou uma arte muito mais agressiva e ameaçadora, onde muitos chegam a ferir-se mortalmente. Muitos lutadores desse estilo são utilizados como guarda-costas e leões-de-chácara, seja dentro ou fora da lei, sendo muito requeridos por suas habilidades e ferocidade.



Escolas: existem escolas de Muay Thai por todo o mundo, mas apenas na Tailândia são encontradas as verdadeiras fontes do estilo clássico dessa arte marcial.

Membros: lutadores de Muay Thai profissionais. Muitos dos mais promissores praticantes desta arte treinam o estilo desde a infância, desconhecendo outra profissão.

Conceitos: Thai kickboxer, treinadores, ex-campeões, leões-de-chácara, seguranças.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: "Lute duro. Lute forte. Não se abale por nada. Assim estará honrando sua escola com a vitória!"

Manobras Especiais

Soco: Dragon Punch (Tiger Uppercut) (5 pontos), Elbow Smash (1 ponto), Flaming Dragon Punch (4 pontos), Spinning Back Fist (1 ponto), Turn Punch (4 pontos).

Chute: Double Dread Kick (3 pontos), Double-Hit Kick (1 ponto), Double-Hit Knee (1 ponto), Flying Knee Thrust (1 ponto), Foot Sweep (1 ponto), Lighting Leg (4 pontos), Wounded Knee (2 pontos), Tiger Knee (4 pontos).

Bloqueio: Maka Wara (3 pontos).

Apresamento: Brain Cracker (1 ponto), Head Butt (2 pontos), Knee Basher (2 pontos).

Esportes: Jumping Shoulder Butt (1 ponto).

Foco: Chi Kung Healing (4 pontos), Fireball (4 pontos), Toughskin (3 pontos), Zen No Mind (3 pontos).

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

Ducking Fierce

Pré-requisitos: Soco 2.

Pontos de Poder: Ler Drit 1, outros 2.

Um soco rápido e extremamente efetivo, esta manobra geralmente ataca o tronco do alvo, pegando-o desprevenido pela força do impacto.

Sistema: combina a força do Fierce Punch com a posição de mão de um simples Jab.

Custo: nenhum.

Velocidade -1, Dano +4, Movimento +0.

Elbow Smash

Pré-requisitos: Soco 1.

Pontos de Poder: Muay Thai 1, outros 2.

O lutador atinge o adversário com o cotovelo de maneira devastadora. Essa manobra em particular causou muitas fatalidades nos ringues tailandeses, e é uma das preferidas pelos praticantes de Muay Thai.

Sistema: use os modificadores a seguir.

Custo: nenhum.

Velocidade +2, Dano +2, Movimento 1.



Scissor Kick

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 3, Jump.

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Spanish Ninjitsu, Wu Shu 4.

Com esta manobra de chute giratório, o lutador consegue cobrir uma enorme distância e aplicar dois potentes ataques em sequência, em pleno ar. Trata-se de uma manobra aérea eficaz, mas que exige certo um esforço do lutador.

Sistema: esta é uma Manobra Aérea. O atacante deve rolar a parada de dano duas vezes, com os modificadores a seguir.

Custo: 1 ponto de Força de Vontade.

Velocidade 0, Dano +3, Movimento +3.

Tiger Knee

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 2, Jump.

Pontos de Poder: Muay Thai 4; Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 5.

Um dos movimentos mais famosos de Sagat, esta manobra permite impulsionar com um salto uma joelhada simples, de maneira a ampliar sua velocidade e dano. Infelizmente ela exige muito esforço.

Sistema: o alvo atingido é lançado para trás. Esta manobra pode ser considerada Aérea, permitindo assim esquivas e ataques como Fireball.

Custo: 2 pontos de Força de Vontade.

Velocidade +3, Dano +2, Movimento +0.

Air Suplex

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 3, Jump, Suplex.

Pontos de Poder: Spanish Ninjitsu 1; Kabaddi 2; outros 3.

Nesta manobra de interceptação aérea, o lutador agarra seu alvo durante o salto do mesmo e, alavancando seu corpo sobre o ombro (como em uma manobra Suplex comum), gira e ajuda o adversário a "aterriçar" de cabeça contra o chão. Dizem que esta manobra era originalmente usada por praticantes de Kabaddi contra tigres que aplicavam o bote.

Sistema: esta manobra só pode ser utilizada para interromper outra manobra Aérea realizada pelo alvo. Se o alvo sofrer algum dano causado por ela, estará automaticamente em Dizzy no chão (no mesmo hexágono do atacante).

Custo: Nenhum.

Velocidade -1, Dano +4, Movimento +0.

Choke Throw

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 2, Jump.

Pontos de Poder: Spanish Ninjitsu 1, outros 3.

Uma manobra de interceptação aérea, o lutador agarra seu alvo em pleno ar e redireciona a força do impacto, arremessan-

do-o violentamente contra o chão. Não é tão eficaz quanto o Air Suplex, mas exige menos habilidade.

Sistema: só pode ser utilizada para interromper outra manobra Aérea realizada pelo alvo. Se o alvo sofrer algum dano causado por ela, estará automaticamente em Dizzy no chão.

Custo: nenhum.

Velocidade -1, Dano +2, Movimento 0.

Backflip

Pré-requisitos: Esportes 3.

Pontos de Poder: Capoeira, Spanish Ninjitsu, Wu Shu 2; Kung Fu 3; outros 4.

Estritamente evasiva, esta manobra consiste em saltar para trás com movimentos parecidos com um ginasta olímpico, para ganhar distância de seu oponente. Pode ser usada também para se esquivar de projéteis.

Sistema: ao realizar esta manobra o lutador somente pode mover-se na direção oposta à do oponente, o quanto desejar (ou até o limite da arena). Durante sua execução, quem estiver aplicando o Backflip não poderá ser atingido por ataques, ficando vulnerável apenas no início e término da manobra.

Custo: nenhum.

Velocidade +3, Dano 0, Movimento +0.

Flying Punch

Pré-requisitos: Esportes 3, Soco 2, Foco 3, Jump.

Pontos de Poder: Ler Drit 3.

Uma manobra considerada extremamente desonrada (como se os praticantes de Ler Drit se importassem com isso...), consiste em saltar sobre o oponente e atingir suas costas com um soco em pleno ar, transferindo a força concentrada previamente no punho do atacante contra um alvo sem defesa.

Sistema: o atacante deve estar a dois hexágonos do alvo e terminar o movimento no hexágono posterior do mesmo. Esta é uma manobra Aérea, que divide pela metade a capacidade de defesa do alvo (Vigor + Bloqueio, dividido por 2 e arredondado para baixo). Os lutadores que aplicarem essa manobra traiçoeira perdem 1 ponto de Honra toda vez que a utilizam.

Custo: 1 ponto de Força de Vontade.

Velocidade -2, Dano +2, Movimento +5.

Thumbling Atack

Pré-requisitos: Esportes 3, Backflip.

Pontos de Poder: Capoeira, Spanish Ninjitsu 3; outros 5.

Ao usar esta manobra especial, o lutador aplica uma série de rolamentos atingindo quem estiver na sua frente com uma seqüência de socos ou chutes rápidos.

Sistema: idêntica à manobra Hurricane Kick, mas não é considerada uma manobra Aérea.

Custo: 1 ponto de Força de Vontade.

Velocidade -1, Dano -1, Movimento +0.



Uma nota sobre os nomes dos chefes

Qualquer jogador veterano de videogame conhece esta história, mas vale a pena repetir. Os nomes de três vilões de STREET FIGHTER II aparecem trocados em muitos games e desenhos animados, incluindo SF:RPG. Originalmente, em suas versões japonesas, Vega é o ditador paranormal, Balrog é o ninja espanhol e M. Bison é o boxeador — sendo seu nome na verdade Mike Bison, parecido com o lutador profissional Mike Tyson. No entanto, para evitar problemas com o verdadeiro Tyson, a Capcom dos EUA decidiu misturar os nomes dos três chefes. Sagat foi o único que permaneceu igual.

Mind Control

Pré-requisitos: Foco 5, Psychic Vise, Mind Reading.

Pontos de Poder: Ler Drit 5.

Um dos maiores segredos de M. Bison é esta manobra especial terríveis, que permite dominar a mente da vítima. A pessoa controlada não se comporta de forma diferente do normal, mas segue qualquer ordem de seu mestre, mesmo que sua vida corra risco.

Sistema: só funciona contra vítimas com Força de Vontade igual a 3 ou menos. O alcance é igual a Raciocínio + Foco, em hexágonos. Um teste de Inteligência do atacante contra a Inteligência do alvo determina quanto tempo dura a dominação mental: 1 sucesso – 1 round de combate (10 turnos); 2 sucessos – 1 hora; 3 sucessos – 1 dia; 4 sucessos – 1 semana; 5 sucessos – 1 mês. Guerreiros com Honra permanente 10 são imunes a esse poder.

Custo: 2 pontos de Chi.

Velocidade -3, Dano 0 (veja descrição), Movimento 0.

Psycho Crusher

Pré-requisitos: Foco 5, Esportes 3, Psychokinetic Channeling.

Pontos de Poder: Ler Drit 5.

M. Bison parece ser a única pessoa viva capaz de aplicar este espantoso golpe, que se tornou a marca registrada do Senhor da Shadaloo: uma emanção de energia diabólica que transforma seu corpo em um míssil humano, que devasta tudo em seu caminho.

Sistema: esta é uma manobra Aérea. O atacante deve mover-se em linha reta até o hexágono adjacente ao alvo. Caso o alvo esteja bloqueado, mesmo assim será deslocado para trás dois hexágonos e receberá dano por tentar parar as chamas psíquicas do Psycho Crusher (1 ponto de dano, que não pode ser absorvido).

Contra um alvo que não esteja bloqueando, o dano será significativamente maior (+5, pode ser absorvido), e o alvo é lançado a 3 hexágonos de distância.

Custo: 2 pontos de Chi.

Velocidade -1, Dano 1/+5 (veja a descrição), Movimento +6.

Psychic Rage

Pré-requisitos: Foco 5.

Pontos de Poder:

Ler Drit 3.

Também conhecida como envenenamento psíquico, esta manobra perturba a mente e transforma lutadores honrados e corajosos em seres irracionais, tomados por uma fúria incontrolável. As vítimas ficam mais poderosas, resistentes, rápidas e sugestionáveis: o controlador pode sussurrar em suas mentes coisas como "Ele o traiu! Mate-o!" Com esse artifício, é possível direcionar sutilmente a fúria da vítima...

Sistema: a vítima deve estar a uma distância máxima igual ao Foco + Raciocínio do atacante, em hexágonos. A vítima faz uma rolagem de sua Força de Vontade corrente (Dificuldade 8) e, se falhar, é afetada por uma fúria incontrolável, atacando qualquer criatura à vista — exceto aquele que aplicou o Psychic Rage, pois este mantém um suave elo empático com o alvo. Neste estado de fúria, o alvo só pode usar Cartões de Combate do tipo Fierce e Roundhouse, e suas Manobras Especiais que causam mais dano, gastando Chi e Força de Vontade até sua exaustão. Combos e manobras de Bloqueio não poderão ser utilizados.

Para romper o controle do Psychic Rage, após 10 turnos, a vítima deve ser bem-sucedida em uma rolagem de sua Honra permanente + Raciocínio, e ter um número de sucessos igual ou superior à Manipulação do atacante. A fúria também cessa caso a vítima seja nocauteada...

Custo: 1 ponto de Chi.

Velocidade -2, Dano 0 (veja descrição), Movimento 0.

Psychic Vise

Pré-requisitos: Foco 4.

Pontos de Poder: Ler Drit 4, Kabaddi 5.

Esta manobra destrói as forças do oponente, drenando seu espírito de luta. Após o atacante travar contato visual com o alvo, uma estranha luz azul passa a emanar de seus próprios olhos e imediatamente a vítima começa a fraquejar.

Sistema: o alcance desta manobra é igual ao Foco + Raciocínio do atacante, em hexágonos. Para um efeito de atordoamento (Dizzy), o atacante faz um teste de dano utilizando a Inteligência do alvo

como base, ao invés do Vigor. Para cada sucesso obtido o alvo perde 1 ponto de Força de Vontade e recebe uma penalidade de -1 em seu movimento (apenas para ataques) no próximo turno. Se o alvo perder mais pontos de Força de Vontade que sua Inteligência em um único ataque, estará automaticamente atordoado. Esta manobra especial ignora quaisquer manobras de Bloqueio contra atordoamento.

Custo: 1 ponto de Chi; 1 ponto de Força de Vontade.

Velocidade +0, Dano 0 (veja descrição), Movimento 0.

Psychokinetic Channeling

Pré-requisitos: Foco 3.

Pontos de Poder: Ler Drit 3, outros 5.

Através de pura concentração, o lutador pode canalizar para uma parte de seu corpo (mãos, pés, cabeça...) toda a sua energia, fazendo com que essa parte brilhe envolta em luz. Seu Chi estará focado nos golpes aplicados daí por diante, tornando-os extremamente poderosos.

Sistema: este poder deve ser marcado em Cartas de Combate como se fosse uma das seis manobras básicas de Chute ou Soco, com os modificadores abaixo. Por exigir muita concentração, esta manobra não pode ser combinada com nenhuma outra Manobra Especial, somente com manobras básicas.

Custo: 1 ponto de Chi por turno de ativação.

Velocidade +0 (veja descrição), Dano +2 (veja descrição), Movimento 0 (veja descrição).

JD "GUIDEON" NUNES
(que ganhou dois olhos roxos para conseguir estas informações)

