

# A VINGANÇA DOS CORVOS

## INTRODUÇÃO

Esta é uma aventura de Street Fighter RPG para um grupo de 2 a 4 jogadores de postos 3 a 4. Ela coloca novamente os personagens contra o time Corvos, o grupo de antagonistas que aparece no torneio da aventura introdutória “Alto risco”, presente no livro básico. Lá, os Corvos são apresentados como um time iniciante e, embora sejam citados como oponentes promissores, devem ser derrotados sem dificuldade – suas fichas de personagem não têm manobras poderosas ou combos perigosos, de modo que eles servem como saco de pancada para jogadores que estejam se familiarizando com o sistema.

Nesta aventura pensamos em mudar um pouco isso: os Corvos foram “turbinados” com 121 pontos de experiência, e hoje tem poder equivalente a guerreiros de posto 4. Se desejar, o narrador pode fazer uma campanha completa usando as aventuras oficiais “alto risco” e sua continuação

“armadilha de turista” que, juntas, fornecem aos personagens a experiência necessária para encarar o desafio proposto nesta história.

## LINHA GERAL DA TRAMA

*“Vingança é uma motivação perigosa”*  
- Mestre Xian Chow.

*“Mas também é uma motivação poderosa”*  
- Kurt Sloane, o Kickboxer.

O objetivo desta história é trazer o time Corvos, que os personagens enfrentaram no torneio de Las Vegas, para uma revanche contra os personagens dos jogadores. Os Corvos passaram por maus bocados após aquela luta, e desejam uma revanche contra os lutadores que lhes impuseram uma derrota crucial diante de dois guerreiros mundiais.

Escrito por: Ingo Muller  
Edição: Eric “Musashi” Souza  
Edição de arte: Eric “Musashi” Souza

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.  
Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.  
Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo do site [www.sfrpg.com.br/shotokan](http://www.sfrpg.com.br/shotokan), evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs.

É importante ressaltar que, embora não sejam bandidos como Vega e os demais asseclas da Shadalo. os corvos culpam os personagens dos jogadores por tudo que lhes aconteceu desde aquele fatídico dia em Las Vegas e, por isso, não medirão esforços para dar o troco contra o time que destruiu suas carreiras.

O texto a seguir mostra as linhas gerais da trama, dando uma visão rápida dos principais personagens e eventos da aventura.

**Cena um:** A aventura começa com os personagens voltando para casa após uma temporada fora da cidade – em Barcelona, caso eles tenham participado dos eventos de “Armadilha de turista”, ou qualquer outro local onde eles tenham lutado anteriormente caso o narrador tenha criado histórias diferentes.

Qualquer que seja o seu destino de origem, o empresário vai buscá-los no aeroporto prometendo uma surpresa. Ele leva os jogadores para o local onde será construída sua futura arena, na expectativa de deixá-los empolgados com a possibilidade de ter um estádio na cidade para realizar suas lutas – só que as coisas não saem como planejado e tudo termina em confusão e pancadaria.

**Cena dois:** O time precisará dar um jeito nas gangues que assolam a região para que sua arena seja construída. Eles vão precisar investigar quem é o misterioso senhor S, líder dos “Chocantes”, e abrir caminho com seus punhos para chegar até ele.

**Cena três:** Após dar um jeito nos Chocantes as obras da arena finalmente começam. O empresário diz que a arena levará três meses para ficar pronta, dando aos personagens um tempo livre para fazerem o que quiserem. Faça com que eles se sintam seguros neste período, mas pouco a pouco dê pistas de que os Corvos estão de volta à cidade, iniciando um perigoso jogo de gato e rato para mexer com a mente dos jogadores.

**Cena quatro:** Após três meses a arena é inaugurada. O evento tem a presença dos senseis, aliados e contatos dos personagens... e também de alguns convidados indesejados que farão de tudo para estragar a festa.

**Cena cinco:** É hora do confronto! Os Corvos finalmente conseguiram sua revanche... será que dessa vez o resultado será diferente?

## ATMOSFERA

Esta aventura é inspirada em clássicos do cinema de artes marciais como “Kickboxer” e “O grande dragão branco”, onde os protagonistas sobem no ringue por motivos pessoais – Muito mais do que um troféu de campeão, o que está em jogo é a rixa entre os dois times.

Neste contexto a vitória é pouco: o que os Corvos desejam é dar o troco naqueles que consideram responsáveis por sua desgraça. Filmes sobre gangues de rua como “The Warriors: os selvagens da noite” e histórias de banguê-banguê onde pistoleiros duelam porque “a cidade é pequena demais para nós dois” também serviram de inspiração para a trama, e podem ser usados como referência pelo narrador. Para esta aventura funcionar o narrador deve deixar claro que há mais em jogo que uma simples atualização de cartel.

# CENA UM: VOLTANDO PARA CASA

O time está no avião, ansioso para voltar para casa após uma temporada realizando lutas fora do país. No aeroporto eles são recebidos pelo seu empresário, que tem uma limousine esperando por eles. O reencontro é amistoso e, segundo o empresário, eles devem entrar no carro porque ele tem uma surpresa especial para o time que “não pode ficar para amanhã”.

Assim que todos guardarem suas malas e entrarem na limousine o empresário dá duas batidinhas no teto do carro para o motorista iniciar a viagem. O empresário serve champanhe e canapés para todos, visivelmente empolgado. Se o time perguntar para onde estão indo ele dirá que é surpresa.

Uma jogada de Inteligência+Arena permitirá a qualquer jogador perceber que eles estão indo para um local longe do centro da cidade – uma área periférica, com reputação de ser “barra pesada”.

O carro finalmente para na frente de um terreno onde há um galpão caindo aos pedaços. Rolagens de Percepção+Manha indicam que a limousine está chamando MUITA atenção nessa vizinhança empobrecida. O empresário está alheio a tudo isso e apenas sai animado mostrando a área, todo empolgado. Ele diz que este galpão será a nova arena do time, que finalmente eles terão um lugar para realizar suas lutas na cidade. Se perguntado sobre o preço, ele dirá que comprou o galpão “por uma pechincha” (possivelmente pelo estado e pela localização. Se o grupo apontar que o local está caindo aos pedaços o empresário dirá “ah, sim, está precisando de uma mão de tinta, mas com uma pequena reforma será um palco digno de lutas de guerreiros mundiais!”).

Nesta hora um grupo de jovens se aproxima dos personagens. Eles usam bandanas vermelhas e jaquetas com um raio amarelo bordado. Um teste de Raciocínio+Manha pode revelar que estas cores são de uma gangue conhecida como “os Chocantes”, que manda nesta parte da cidade.

Um dos Chocantes, que tem um cabelo moicano pintado de vermelho, se dá um passo à frente e fala.

“Qualé, bacana! Tô vendo que vocês tão querendo fazer uma obra na quebrada. Só que pra construir e reformar aqui precisa de autorização, tá ligado? Não, não é aquela autorização da prefeitura - É a autorização dos verdadeiros donos do pedaço. Felizmente pra vocês eu, Syd Pancada, posso fazer a coleta das taxas necessárias para dar entrada na papelada... por milzinho eu já consigo desenrolar tudo, que tal?”

O empresário vai morrer de medo e tentar se esconder, então resta aos personagens resolver a situação. Se resolverem pagar prontamente Syd vai perceber que eles têm recursos e tentar extorquir mais (“Espera, eram mil POR CABEÇA!”), o que possivelmente levará ao combate. Considere que a gangue é composta por dois valentões para cada personagem jogador, além do próprio Syd Pancada (use a ficha do guerreiro).

Eles não lutam até o final – quando metade dos lutadores da gangue cair, Syd sairá correndo falando “O chefe vai ficar sabendo disso! Vocês vão aprender a não mexer com a gangue do senhor S!”.

Os jogadores certamente vão querer saber quem são as pessoas atacando-os. Pode ser que um dos personagens queira perseguir Syd ou um dos valentões sobreviventes. Eles irão se separar para tentar se misturar na multidão. Faça uma disputa resistida Percepção + Prontidão contra Destreza + Manha do fugitivo. Caso os personagens consigam localizar seu alvo, ainda precisam vencer uma rolagem prolongada de destreza + esportes – quem acumular três sucessos primeiro, vence. Syd e os demais membros de gangue conhece toda área e tem -1 na dificuldade para este teste.

Outra possibilidade de conseguir informação é interrogando algum dos oponentes derrotados, mas para isso será preciso esperar que eles recobrem a consciência – coisa que o empresário não aconselha, porque seria melhor ir embora antes que os amigos deles voltem com reforços. Se um dos personagens sugerir levar o membro de gangue com eles o empresário dirá que isto é sequestro, e não permitirá que o jogador coloque uma pessoa desacordada na limousine. O jogador que tentar sequestrar um oponente, ainda que seja membro de gangue, deve perder 1 ponto de honra temporária.

Mais sábio seria investigar depois da poeira baixar. Os personagens podem voltar ao local e fazer testes pertinentes de investigação, manha ou usar seus contatos. Se tiverem sucesso saberão que, meses atrás, um homem conhecido como “senhor S”, chegou naquela região e ganhou poder batendo em todos os líderes de gangue na área. Os valentões passaram a seguir o tal Senhor S, e pichar sua inicial nos muros da cidade imitando o formato de um raio – daí o apelido da gangue, “os Chocantes”. Sucessos adicionais podem indicar que a base dos chocantes é um shopping abandonado, que foi desativado após o proprietário falir.

Caso os jogadores estejam tendo dificuldade em conseguir as pistas, faça com que o empresário deles apareça com um mapa da cidade marcando o shopping onde a gangue se abriga. Ele diz que deu uns telefonemas e descobriu o endereço do covil dos Chocantes, e espera que os seus lutadores resolvam a situação sem envolver a polícia (por conta da confusão anterior...), já que enquanto a gangue estiver por ali eles não vão conseguir construir a tão sonhada arena.

## CENA DOIS: SOB A LUZ DO NEON

Os streetfighters seguem para o Neon Mall, um shopping abandonado na periferia. Este lugar foi construído nos anos 80, durante o boom dos grandes centros de compras, mas com o empobrecimento da vizinhança ele acabou fechando as portas. Não é um shopping enorme (dois andares, um átrio central onde há uma fonte desligada, três corredores de lojas dispostos em formato de T e uma praça de alimentação no segundo piso), e o que restou dele parece bastante detonado: as lojas foram saqueadas faz anos, e tudo que sobrou do seu período glorioso foi um letreiro apagado.

Doze membros da gangue estão sentados em volta do chafariz apagado, incluindo o tenente Syd Pancada. Eles conversam, bebem e jogam cartas. Syd irá ordenar que todos os valentões ataquem o grupo assim que perceber que os streetfighters estão no shopping, mas caso os personagens tenham se aproximado furtivamente os oponentes terão -2 de velocidade no primeiro turno de combate.

Este combate em massa pode ser trabalhoso para o narrador. A dica é dividir os valentões em grupos – um grupo

com facas, outro com porretes, um terceiro com correntes e por aí vai (você não precisa mudar as estatísticas dos valentões, a mudança visual só ajuda a diferenciar os grupos de inimigos) – e fazer com que todos os membros de um mesmo grupo usem a mesma ação. Assim os valentões de faca poderiam correr para atacar com facas jab, enquanto os de porrete usam movimento para se posicionar melhor... Isso facilita o seu trabalho como narrador, pois você não precisa escolher tantas manobras diferentes, além de dar ao jogo um clima semelhante aos jogos de briga de rua em que cada tipo de inimigo agia de uma forma semelhante.

Deixe a pancadaria rolar solta por alguns turnos. Interrompa o combate anunciando que, de repente, todas as luzes do shopping se acendem: vitrines antigas ficam iluminadas, os letreiros piscam, há música e as escadas rolantes voltaram a funcionar – e delas está descendo uma nova leva de membros da gangue, desta vez portando armas de fogo (use a ficha do gângster). Atenta a toda esta movimentação está uma figura imponente, que observa tudo do alto em meio as sombras criadas pelas luzes de neon.

Nesta hora Syd Pancada olha para os personagens e fala algo tipo “Ha, se deram mal! O Senhor S chegou, ele vai acabar com vocês! Ele é o maior lutador de todos!”.

O Senhor S salta das sombras, caindo no meio da fonte desligada. Ele usa uma jaqueta de couro, calça jeans e uma bandana vermelha nos longos cabelos pretos. Quando levanta o rosto os Pjs podem identificar que o líder da gangue é ninguém menos que Dehrik Sahvitch!

Dehrik imediatamente reconhece os Streetfighters presentes em seu covil. Ele olha para eles com ódio, e eletricidade parece brotar de seus punhos – um fenômeno que faz todas as luzes do shopping piscarem.



Ele está com uma aparência pior do que da última vez que viu os personagens, em Las Vegas. Após a derrota dos Corvos naquele torneio todos foram demitidos da Gordon Productions, e suas carreiras acabaram. Sem conseguir progredir no circuito, o que sobrou para Dehrik foi voltar para as ruas, onde acabou assumindo a liderança de uma gangue ao surrar todos os chefões anteriores.

Ele inicialmente não queria o posto, mas viu que os valentões eram menos violentos sobre seu comando, e que ele poderia dar ordens para preservar os moradores da comunidade carente – por isso a pressa dos seus capangas em extorquir apenas pessoas “de fora”.

Dehrik ainda segue um código de honra bem peculiar. Ele diz para os personagens dos jogadores que eles estão cercados, e que é melhor se renderem. Dehrik diz que a única forma de saírem dali inteiros é se um deles aceitar lutar com ele. Cabe aos Pjs decidirem se aceitam este desafio – eles estão feridos e cansados, quem enfrentar o chefe da gangue estará em desvantagem... mas lutar contra outra leva de capangas não parece boa ideia.

Se alguém que esteja ferido após o combate contra os capangas aceitar lutar contra Dehrik esta pessoa deve ganhar 1 ponto de honra temporário. Ainda que a luta não conte para o cartel, Dehrik encara o oponente com seriedade, mostrando seus novos poderes.

Caso o personagem vença, Dehrik irá honrar a palavra e, a contragosto, permitir que saiam. Ele pode até prometer que não irá mais cobrar a taxa para a construção da arena, e dará o assunto por encerrado. Na cabeça de Sahvitch, ele precisará de reforços caso queira derrotar aquele time – felizmente ele sabe com quem pode contar.



Se Dehrik vencer, ele irá gargalhar e falar “você ficaram moles. Se os Corvos enfrentassem vocês hoje, fariam seu time em pedaços!”. Ele então irá ordenar que os lutadores remanescentes tirem seu amigo dali, e nunca mais voltem ao covil dos Chocantes. Ele não irá falar nada sobre a arena, mas também não irá mais exigir qualquer taxa. Na verdade, ele tem planos maiores para aquele palco...

## CENA TRÊS: HOMENS TRABALHANDO

Após o confronto com Dehrik e os chocantes as obras da arena finalmente começam. A expectativa é o local fique pronto em três meses, e durante este tempo o empresário do time não irá agendar lutas: ele quer que todos treinem bastante para estarem na sua melhor forma para a inauguração da arena. SE algum jogador tiver xp acumulado de aventuras anteriores esta é uma boa hora para procurar seu sensei e comprar novas técnicas e manobras especiais

Além dos treinos, pode ser que os personagens aproveitem a folga para visitar suas famílias, procurar aliados ou conversar com seus contatos. Todos esses momentos rendem boas oportunidades de interpretação, embora tenham pouco impacto na trama – na verdade o objetivo é fazer com que os jogadores sintam que seus personagens estejam seguros... até que não estejam mais!

Eles vão começar a receber pequenos sinais de que estão sendo observados. Escolha um personagem e diga que ele chega em casa e percebe que a porta foi arrombada. Os invasores não levaram nada, mas deixaram uma pena de corvo em um local visível. Outro pode acordar certa noite sentindo uma brisa fria – para sua surpresa a janela do quarto está aberta, e uma pena de corvo foi deixada no travesseiro ao lado de sua cabeça. Outro pode encontrar a pena dentro de seu carro, no seu armário da academia... o narrador pode usar sua criatividade, desde que passe para os personagens a sensação de ameaça iminente.

É provável que os personagens queiram investigar o paradeiro do time Corvos após a luta deles em Las Vegas. Eles já sabem que Dehrik Sahvitch está na cidade, então deixem que façam rolagens de Manha, investigação ou usem seus contatos para descobrir onde andam os demais. A quantidade de informação divulgada pelo narrador pode variar conforme a quantidade de sucessos obtidos.

### Amanda Raintree:

- 1 sucesso: A nativo-americana voltou para a UCLA, onde concluiu seus estudos com honras. Ela se tornou palestrante e ativista pelos direitos das comunidades indígenas.

- 2 sucessos: Recentemente Amanda não compareceu a uma conferência sobre direito fundiário que ocorreria em Washington, o que não é de seu feitio. Ela pediu desculpas alegou que teve uma “emergência de saúde”. Desde então não agendou mais compromissos e participações em eventos públicos.

- 3 sucessos: Amanda foi vista na reserva da tribo Thunderfoot treinando com T. Hawk.

- 4 sucessos ou mais: A “emergência de saúde” que amanda se referiu foi um chamado de Dehrik Savitch. Ele apelou ao espírito guerreiro da ativista para que ela parasse de lutar com palavras e voltasse a enfrentar seus problemas de forma direta. Ele disse que a vida acadêmica havia

deixado ela fraca e a desafiou para uma luta. Dehrick venceu, deixando Amanda severamente ferida. Ela se recuperou e voltou a treinar, e agora está disposta a seguir Sahvitch e reformar o time Corvos.

### Denzil Kincaid

- 1 Sucesso: Após ser demitido do time Corvos o capoeirista brasileiro arrumou um emprego como professor de dança em um navio cruzeiro que fazia rota no mar mediterrâneo.
- 2 sucessos: O navio de cruzeiros em que Denzil trabalhava interrompeu as atividades no último verão após um dos passageiros morrer em um terrível acidente. Ele teria bebido demais e caiu da borda do navio durante uma noite de lua nova. O corpo jamais foi achado, e por conta da repercussão negativa e a empresa de turismo dona do navio acabou declarando falência logo depois.
- 3. O homem que morreu no navio teria ligações com a Shadalo. Imagens da câmera de segurança mostram que ele estava bebendo com Denzil no deck antes do acidente. Denzil chegou a ser ouvido pela polícia, mas sua ligação com o crime jamais foi comprovada – ele provou que havia saído do bar antes do seu companheiro, e o registro da fechadura eletrônica atestou que ele entrou no quarto meia hora antes do homem morrer. Denzil desapareceu após o caso ser arquivado pela promotoria.
- 4 sucessos ou mais: Rumores apontam que Denzil conseguiu o emprego no navio para se vingar do assassino do seu pai, que tinha o hábito de viajar todos os anos naquele navio durante o verão Europeu. Ele sabia que não poderia praticar o crime sozinho e deu um jeito de colocar Dehrick como clandestino. Savitch empurrou a vítima do navio com um Dragon Punch enquanto Kincaid mantinha seu álibi.

### Pantara

- 1 sucesso: Após a dissolução dos corvos, Pantara ingressou em um circo itinerante, onde tinha um número de sucesso realizando acrobacias com sua companheira Sombra.
- 2 sucessos: O circo que Pantara fazia parte fez uma turnê pela América do Sul, realizando espetáculos de casa cheia na Bolívia, Colômbia, Peru e Brasil. Em todos os lugares onde o circo se apresentou ocorreram misteriosos ataques a quadrilhas locais que estavam envolvidas com o tráfico de armas.
- 3 sucessos: Pantara estava travando uma guerra solitária contra o tráfico de armas na América do Sul, mas morreu tragicamente após criminosos plantarem uma bomba em seu trailer no circo.
- 4 sucessos ou mais: Pantara não morreu de verdade. A bomba vitimou Sombra, mas Pantara forjou a própria morte. Agora ela assumiu uma nova identidade, chamada de “Felina Fantasma” e usa um collant escuro com uma máscara de pantera negra para ir atrás daqueles que mataram sua companheira. Ela pediu ajuda de Dehrik Sahvitch, que concordou em auxiliá-la se ela participasse de sua vingança contra os inimigos dos Corvos.

## CENA QUATRO: PENETRAS BONS DE BICO

Após meses de folga (e de ameaças veladas) a nova arena parece finalmente pronta: o local é amplo, climatizado, e tem um telão que permite exibir detalhes e replays das lutas.

O empresário do time está radiante, e pretende inaugurar a arena com um grande evento para lotar as arquibancadas: nada menos que um torneio de oito lutadores, que disputarão o troféu de “rei da cidade”, que ficará exposto em um lugar de destaque até que um combatente digno possa reclamá-lo.

O torneio será individual, com os personagens do time sendo cabeças de chave (de modo a não se enfrentarem na primeira fase). As demais vagas devem ser preenchidas por NPCs - quaisquer personagens de posto 3 ou 4 podem servir. Caso não queira criar as planilhas destes guerreiros, o narrador pode recorrer aos os guias do circuito, que são uma boa fonte de lutadores genéricos para este torneio.

Quando as lutas chegarem nas semifinais (com todos os personagens dos jogadores ainda brigando pelo título, esperamos) o torneio será interrompido por um blecaute. Todas as luzes se apagam e, quando a iluminação é reestabelecida o troféu de campeão não está mais lá!

Nessa hora uma gargalhada irá ecoar pela arena. As luzes e câmeras se voltam para o teto da arena, onde quatro guerreiros permanecem de pé sobre as vigas – são Amanda, Denzil, Pantara (como Felina Fantasma) e Dehrik Savitch, que empunha o troféu de forma desafiadora!

“Nenhum de vocês é digno do troféu de “Rei da cidade”! Se quiserem este troféu de volta, venham até o ninho dos corvos, mas é melhor estarem prontos para lutar por ele!”

Nesta hora a luz apaga novamente, e os corvos desaparecem! (eles saíram por uma claraboia do teto do ginásio, mas o apagão deixa a fuga mais dramática!)

## CENA CINCO: DEVOLVA O QUE É MEU

Os personagens, naturalmente, vão sair atrás dos corvos – e o empresário deles fará com que um grupo de cinegrafistas acompanhe essa perseguição alucinante! Tudo será transmitido para os telões da Arena, de modo que a próxima luta contará para o cartel dos personagens.

Não precisa muito para os personagens concluírem que o tal “ninho do Corvo” é o velho shopping abandonado, onde enfrentaram Sahvitch e os Chocantes. O local também foi reformado: há uma arena no meio do átrio, e lá os quatro corvos aguardam o time. Vários membros da gangue – agora caracterizados como Corvos – estão em volta esperando este confronto, e os cinegrafistas se posicionam para transmitir tudo ao vivo.

Dehrik entrega o troféu para um de seus tenentes, e faz um desafio formal para o time: se eles ganharem, ficam com o troféu. Se perderem, deverão deixar a cidade para sempre! Se aceitarem, todos do time ganham 1 ponto de honra temporária e, como desafiados, podem decidir o formato da

disputa – uma luta de time valendo tudo ou vários desafios 1 contra 1.

Caso recusem o desafio Dehrik irá dizer que eles não são mesmo dignos do troféu, e irá quebrá-lo ao meio com um chute, jogando os pedaços aos pés do time. Todos do time perderão 1 ponto de glória temporária. Os corvos então avançarão para enfrentar os Streetfighters num duelo sem regras. Quando um dos lados estiver para perder, o narrador deve anunciar que eles escutam diversas sirenes de polícia se aproximando, e Dehrick dirá “Isso ainda não acabou!”, enquanto bate em retirada.

Seria prudente que os jogadores aceitem essa deixa para fugir, caso contrário, poderão ter problemas com a lei. Caso os jogadores insistam em tentar impedir a fuga dos corvos, diga que diversos membros da gangue se colocarão entre eles – a ordem de Dehrik é que seus capangas atrasem os personagens, permitindo a fuga do time. SE ainda assim o grupo insistir em lutar contra toda gangue de uma vez, diga que várias viaturas cercam o shopping, policiais começam a entrar e prender todos os presentes, sejam membros de gangue ou personagens dos jogadores – após uma noite na cadeia os jogadores vão aprender que não estão acima da lei.

## EPÍLOGO

O resultado desta aventura pode mudar drasticamente a balança de poder na cidade. Caso os jogadores vençam, eles manterão sua arena, ficarão com o troféu e serão conhecidos como os maiorais da cidade – isso vai atrair muita atenção para eles, o que pode ser bom ou ruim. Com uma arena moderna, o empresário não terá dificuldade em marcar lutas... talvez até exhibições de guerreiros mundiais, com os personagens dos jogadores participando das lutas de abertura! Os corvos os deixarão em paz por um momento, mas certamente irão tramar um retorno para acertar as contas com o time que os derrotou duas vezes.

Caso percam para os corvos a situação será o inverso. O empresário não estará feliz, especialmente se os personagens concordaram em entregar a arena para os Corvos em caso de derrota – dependendo de como for a relação dos personagens com seu staff pode ser que eles e o empresário abandonem o grupo e passem a trabalhar para os Corvos! Nas aventuras seguintes os personagens terão de treinar e dar a volta por cima, reconquistando seu espaço e, quem sabe, reavendo sua casa.

Caso a aventura termine com uma briga de gangue e os personagens presos ou procurados pela polícia o resultado não será tão trágico, mas será igualmente ruim para o time. Eles terão de responder por crimes de agressão e arruaça e isto irá jogar o nome deles na lama. Os advogados do empresário podem cuidar disso e transformar a pena em uma punição alternativa de serviços comunitários, mas uma condenação deixaria a reputação deles manchada... o empresário teria dificuldade em marcar lutas, com isso não conseguiria pagar as contas da arena e o lugar talvez acabe sendo vendido para algum grande empresário, como Hans Gordon, a menos que o grupo consiga entrar em um torneio perigoso para, com o prêmio em dinheiro, pagar as dívidas e salvar sua arena.

## APÊNDICE: PERSONAGENS

Outrora um time promissor do empresário Hans Gordon, os Corvos foram demitidos após a derrota sofrida em Las Vegas. O time se separou desde então, voltando a se unir pelo desejo de vingança contra os adversários que encerraram suas carreiras. E desta vez eles estão mais preparados que nunca: cada NPC recebeu 121 pontos de experiência, que foram usados para melhorar seus atributos, técnicas, manobras e combos. Do jeito que foram construídos os corvos são personagens de posto 4, porém o narrador pode aumentar ou diminuir a dificuldade de modo a adequá-los a sua campanha: se quiser que os corvos sejam de um posto acima aumente seu vigor, percepção, saúde e bloqueio em um ponto. Caso queira facilitar as coisas, tornado os Corvos personagens de posto 3, faça o contrário: diminua o vigor, percepção, bloqueio e saúde de cada personagem em 1 ponto – isso deixará eles com um nível de poder aproximados a personagens de postos ligeiramente diferentes, sem dar muita dor de cabeça para o Narrador na hora de recalcular planilhas.



|                              |       |  |       |                      |       |
|------------------------------|-------|--|-------|----------------------|-------|
| <b>Nome:</b> AMANDA RAINTREE |       | <b>Estilo:</b> LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA |       | <b>Chefe:</b> NENHUM |       |
| <b>Força</b>                 | ●●●●● | <b>Carisma</b>                             | ●●○○○ | <b>Percepção</b>     | ●●○○○ |
| <b>Destreza</b>              | ●●●●○ | <b>Manipulação</b>                         | ●○○○○ | <b>Inteligência</b>  | ●●●○○ |
| <b>Vigor</b>                 | ●●●●○ | <b>Aparência</b>                           | ●●●○○ | <b>Raciocínio</b>    | ●●●○○ |
|                              |       | <b>Honra</b>                               | 4     | <b>Glória</b>        | 3     |
|                              |       | <b>Posto</b>                               | 4     |                      |       |

  

| Outras Características |       |               |       |
|------------------------|-------|---------------|-------|
| PRONTIDÃO              | ●●●○○ | LIDERANÇA     | ●●○○○ |
| INTIMIDAÇÃO            | ●○○   | EURTIVIDADE   | ●●○○  |
| PERSPICÁCIA            | ●●○○○ | SOBREVIVÊNCIA | ●○○   |
| MANHA                  | ●●●○○ | ARENA         | ●●○○○ |
| CONDUÇÃO               | ●●○○○ | INVESTIGAÇÃO  | ●●○○○ |

  

| Armas: | Velocidade | Dano  | Movimento |
|--------|------------|-------|-----------|
| _____  | _____      | _____ | _____     |
| _____  | _____      | _____ | _____     |

  

| Chi         | Força de Vontade |
|-------------|------------------|
| ●●●●○○○○○○○ | ●●●●○○○○○○○      |
| □□□□□□□□□   | □□□□□□□□□        |

  

| Saúde               |                  |
|---------------------|------------------|
| ●●●●●●●●●●●●○○○○○○○ | □□□□□□□□□□□□□□□□ |

  

| Manobra       | Vel. | Dano | Mov. |
|---------------|------|------|------|
| Jab           | 6    | 6    | 3    |
| Strong        | 4    | 8    | 3    |
| Fierce        | 3    | 10   | 2    |
| Apresamento   | 4    | 8    | Um   |
| Bloqueio      | 8    | -    | -    |
| Movimento     | 7    | -    | 6    |
| Throw         | 2    | 10   | Um   |
| Jump          | 7    | -    | 3    |
| Suplex        | 4    | 10   | Um   |
| Neck Choke    | 3    | 11   | Um   |
| Thunderstrike | 4    | 13   | 2    |
| Diving Hawk   | 4    | 13   | 5    |
| Air Throw     | 6    | 13   | 3    |
| Regeneration  | 3    | -    | -    |

Soco 2, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 3  
**Combos:** Jump para Suplex para Neck Choke (dizzy), Bloqueio para Suplex para Thunderstrike, Air Throw para Diving Hawk

|                             |       |                                |       |                      |       |
|-----------------------------|-------|--------------------------------|-------|----------------------|-------|
| <b>Nome:</b> DEHRIK SAVITCH |       | <b>Estilo:</b> KARATÊ SHOTOKAN |       | <b>Chefe:</b> NENHUM |       |
| <b>Força</b>                | ●●●●○ | <b>Carisma</b>                 | ●●○○○ | <b>Percepção</b>     | ●●○○○ |
| <b>Destreza</b>             | ●●●●○ | <b>Manipulação</b>             | ●●○○○ | <b>Inteligência</b>  | ●●○○○ |
| <b>Vigor</b>                | ●●●●○ | <b>Aparência</b>               | ●●○○○ | <b>Raciocínio</b>    | ●●○○○ |
|                             |       | <b>Honra</b>                   | 4     | <b>Glória</b>        | 4     |
|                             |       | <b>Posto</b>                   | 4     |                      |       |

  

| Outras Características |       |              |       |
|------------------------|-------|--------------|-------|
| PRONTIDÃO              | ●●○○○ | LIDERANÇA    | ●●●○○ |
| INTERROGAÇÃO           | ●●●○○ | ARENA        | ●●●○○ |
| INTIMIDAÇÃO            | ●●○○○ | COMPUTADOR   | ●●○○○ |
| PERSPICÁCIA            | ●●●○○ | INVESTIGAÇÃO | ●●●○○ |
| MANHA                  | ●●●○○ | MEDICINA     | ●●○○○ |

  

| Armas: | Velocidade | Dano  | Movimento |
|--------|------------|-------|-----------|
| _____  | _____      | _____ | _____     |
| _____  | _____      | _____ | _____     |

  

| Chi         | Força de Vontade |
|-------------|------------------|
| ●●●●○○○○○○○ | ●●●●○○○○○○○      |
| □□□□□□□□□   | □□□□□□□□□        |

  

| Saúde               |                  |
|---------------------|------------------|
| ●●●●●●●●●●●●○○○○○○○ | □□□□□□□□□□□□□□□□ |

  

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 6    | 7    | 2    |
| Strong          | 4    | 9    | 2    |
| Fierce          | 3    | 11   | 1    |
| Short           | 5    | 6    | 2    |
| Forward         | 4    | 8    | 1    |
| Roundhouse      | 2    | 10   | 1    |
| Apresamento     | 4    | 6    | Um   |
| Bloqueio        | 8    | -    | -    |
| Movimento       | 7    | -    | 5    |
| Power Uppercut  | 3    | 11   | Um   |
| Triple Strike   | 2    | Esp. | -    |
| Jump            | 7    | -    | 2    |
| Throw           | 2    | 8    | Um   |
| Back Roll Throw | 3    | 10   | Um   |
| Dragon Punch    | 4    | 14   | 0    |
| Shock Treatment | 2    | 12   | -    |

Soco 4, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 3  
**Combos:** Jab para Back Roll Throw (dizzy), Bloqueio para Shock Treatment, Triple Strike para Dragon Punch (dizzy)

|   |                   |                         |                           |                      |       |
|---|-------------------|-------------------------|---------------------------|----------------------|-------|
| <b>Nome:</b> DENZIL KINCAID                 |                   | <b>Estilo:</b> CAPOEIRA |                           | <b>Chefe:</b> NENHUM |       |
| <b>Força</b>                                | ●●●○○             | <b>Carisma</b>          | ●●●○○                     | <b>Percepção</b>     | ●○○○○ |
| <b>Destreza</b>                             | ●●●●●             | <b>Manipulação</b>      | ●●○○○                     | <b>Inteligência</b>  | ●●○○○ |
| <b>Vigor</b>                                | ●●●●○             | <b>Aparência</b>        | ●●●●○                     | <b>Raciocínio</b>    | ●●●○○ |
| <b>Outras Características</b>               |                   |                         |                           |                      |       |
| PRONTIDÃO                                   | ●●○○○             | EURTIVIDADE             | ●●●○○                     |                      |       |
| PERSPICÁCIA                                 | ●●○○○             | ARENA                   | ●○○○○                     |                      |       |
| MANHA                                       | ●○○○○             | COMPUTADOR              | ●●○○○                     |                      |       |
| LÁRIA                                       | ●●○○○             | INVESTIGAÇÃO            | ●●●○○                     |                      |       |
| CONDUÇÃO                                    | ●○○○○             | MEDICINA                | ●●○○○                     |                      |       |
| SEGURANÇA                                   | ●○○○○             | ESTILOS                 | ●○○○○                     |                      |       |
| <b>Armas:</b>                               | <b>Velocidade</b> | <b>Dano</b>             | <b>Movimento</b>          |                      |       |
| _____                                       | _____             | _____                   | _____                     |                      |       |
| <b>Chi</b>                                  |                   |                         | <b>Força de Vontade</b>   |                      |       |
| ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○                   |                   |                         | ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ |                      |       |
| □ □ □ □ □ □ □ □ □ □                         |                   |                         | □ □ □ □ □ □ □ □ □ □       |                      |       |
| <b>Saúde</b>                                |                   |                         |                           |                      |       |
| ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ |                   |                         |                           |                      |       |
| □     |                   |                         |                           |                      |       |

| Manobra               | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------------|------|------|------|
| Jab                   | 7    | 3    | 4    |
| Strong                | 5    | 5    | 4    |
| Fierce                | 4    | 7    | 3    |
| Short                 | 6    | 7    | 4    |
| Forward               | 5    | 9    | 3    |
| Roundhouse            | 3    | 11   | 3    |
| Bloqueio              | 9    | -    | -    |
| Movimento             | 8    | -    | 7    |
| Jump                  | 8    | -    | 4    |
| Kippup                | Esp. | Esp. | Esp. |
| Rolling Attack        | 5    | 10   | 8    |
| Double Hit Knee       | 5    | 7    | 2    |
| Forward Flip Knee     | 3    | 11   | Dois |
| Musical Accompaniment | Esp. | Esp. | Esp. |
| Flash Kick            | 4    | 14   | -    |
| Drunken Monkey Roll   | 8    | -    | 6    |

Soco 1, Chute 4, Bloqueio 2, Esportes 4, Foco 2  
**Combos:** Drunken Monkey Roll para Rolling Attack, Double Hit Knee para Flash Kick (dizzy), Forward Flip Knee para Jump para Rolling Attack

|   |                   |                       |                         |                      |       |
|---|-------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|-------|
| <b>Nome:</b> PANTARA (FELINA FANTASMA)      |                   | <b>Estilo:</b> WU SHU |                         | <b>Chefe:</b> NENHUM |       |
| <b>Força</b>                                | ●●●●○             | <b>Carisma</b>        | ●●○○○                   | <b>Percepção</b>     | ●●●○○ |
| <b>Destreza</b>                             | ●●●●●             | <b>Manipulação</b>    | ●●○○○                   | <b>Inteligência</b>  | ●●○○○ |
| <b>Vigor</b>                                | ●●●○○             | <b>Aparência</b>      | ●●●●○                   | <b>Raciocínio</b>    | ●●○○○ |
| <b>Outras Características</b>               |                   |                       |                         |                      |       |
| PRONTIDÃO                                   | ●●●○○             | EURTIVIDADE           | ●●●○○                   |                      |       |
| INTIMIDAÇÃO                                 | ●●○○○             | SOBREVIVÊNCIA         | ●●●○○                   |                      |       |
| MANHA                                       | ●●○○○             | MEDICINA              | ●○○○○                   |                      |       |
| LÁRIA                                       | ●○○○○             | MISTÉRIOS             | ●●○○○                   |                      |       |
| LUTA ÀS CEGAS                               | ●●○○○             | ESTILOS               | ●●○○○                   |                      |       |
| SEGURANÇA                                   | ●○○○○             |                       |                         |                      |       |
| <b>Armas:</b>                               | <b>Velocidade</b> | <b>Dano</b>           | <b>Movimento</b>        |                      |       |
| _____                                       | _____             | _____                 | _____                   |                      |       |
| <b>Chi</b>                                  |                   |                       | <b>Força de Vontade</b> |                      |       |
| ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○                 |                   |                       | ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ |                      |       |
| □ □ □ □ □ □ □ □ □ □                         |                   |                       | □ □ □ □ □ □ □ □ □ □     |                      |       |
| <b>Saúde</b>                                |                   |                       |                         |                      |       |
| ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ |                   |                       |                         |                      |       |
| □     |                   |                       |                         |                      |       |

| Manobra            | Vel. | Dano | Mov. |
|--------------------|------|------|------|
| Short              | 6    | 8    | 4    |
| Forward            | 5    | 10   | 3    |
| Roundhouse         | 3    | 12   | 3    |
| Bloqueio           | 9    | -    | -    |
| Movimento          | 8    | -    | 7    |
| Backflip Kick      | 5    | 10   | Dois |
| Double Hit Kick    | 3    | 9    | 3    |
| Handstand Kick     | 4    | 12   | 2    |
| Jump               | 8    | -    | 4    |
| Wall Spring        | 7    | -    | 4    |
| Flying Heel Stomp  | 5    | 9    | 6    |
| Hurricane Kick     | 5    | 7    | 3    |
| Air Hurricane Kick | 4    | 7    | 5    |

Chute 4, Bloqueio 4, Esportes 4  
**Combos:** Short para Backflip Kick (dizzy), Jump para Flying Heel Stomp para Backflip Kick, Jumping Short para Air Hurricane Kick (dizzy)