

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

Academia Street Fighter

ACADEMIA STREET FIGHTER

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

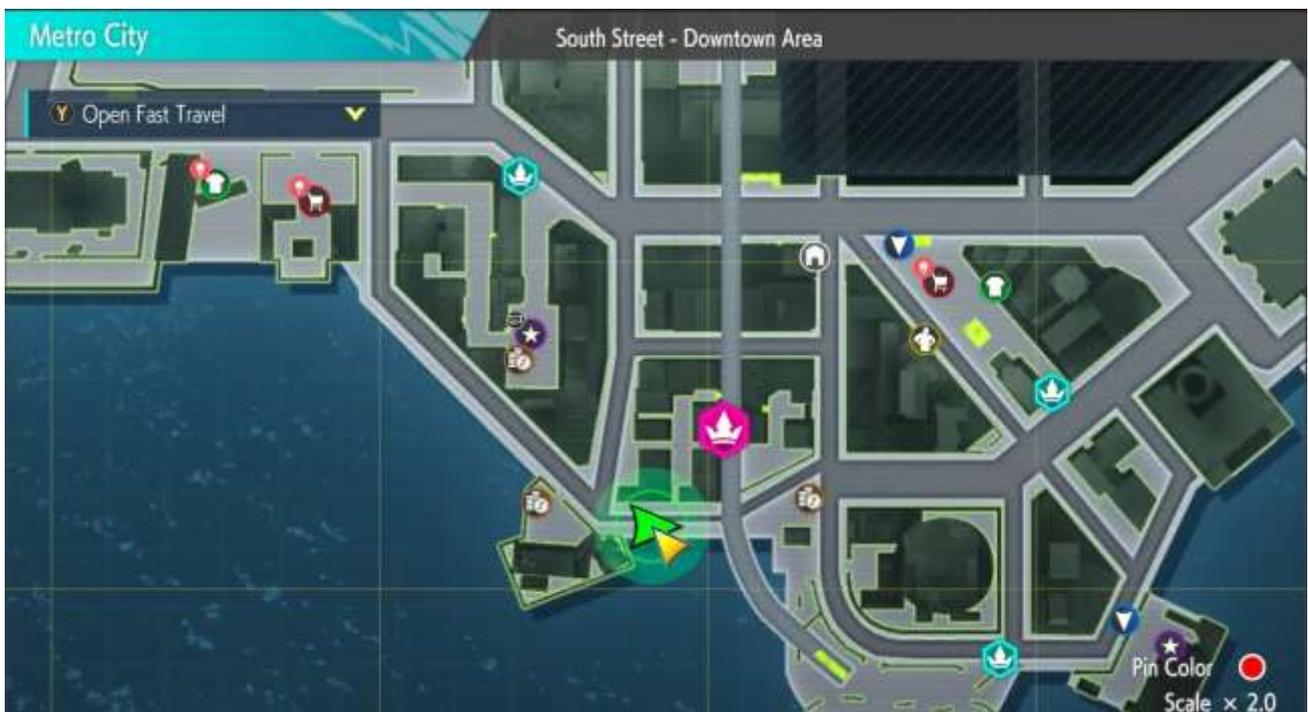
Baseado em histórias do jogo **Street Fighter 6** e criações originais de: **Iago Amorim**.

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

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

<https://www.sfrpg.com.br/> é a casa do **Street Fighter: o jogo de RPG**

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



ACADEMIA STREET FIGHTER

A aventura foi escrita para ser uma apresentação do jogo *Street Fighter RPG* para quem nunca jogou o sistema e está aprendendo gerando seu personagem. Essa história se passa em *Metrocity*, pós *Final Fight 2*, mas antes do 3, e logo depois dos jogos *Street Fighter Alpha*. E, apesar dela ser fortemente baseada no modo *World Tour* de *Street Fighter 6*, os personagens não precisam ser os mesmos do jogo (apesar da aventura indicar que são). O Narrador pode, facilmente, adaptar qualquer elemento para a época que preferir. Porém, como qualquer crônica de *Street Fighter RPG*, é ideal que seja antes de *Street Fighter 2* e da derrocada de *Bison*.

SINOPSE

Luke Sullivan é um empresário que está abrindo sua academia de lutas. Ele precisa de um novo time de lutadores para participar do torneio de abertura da academia. Para isso espalha cartazes pela cidade chamando quem tiver curiosidade entrar no circuito *Street Fighter*.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura segue uma linha de narrativa simples, sem muitos desfoques, mas deixa o tempo entre as cenas em aberto. Isso é proposital para deixar o Narrador e os Jogadores despreocupados e dar a sensação de que estão vivendo o dia a dia em uma academia de luta. O Narrador pode aproveitar essa deixa para rolar alguma interpretação ou interação maior que beneficie a história dos PCs ou rolar o Prélúdio de cada um, como indica o Livro Básico.

Cena Um: os PCs são apresentados ao mundo de *Street Fighter RPG* enquanto finalizam suas fichas. Essa cena é ideal para já ser jogada enquanto eles ainda não escolheram Técnicas e Manobras, para

que já entrem na aventura e aprendam o jogo ao mesmo tempo.

Cena Dois: os PCs são jogados de cabeça no mundo das lutas de rua e entendem que o circuito não é para brincadeira. É bom que eles saiam daqui notando bem o que é um desafio e que nem sempre estarão protegidos por regras de torneios ou da lei.

Cena Três: um problema menor aparece e os PCs precisam, pela primeira vez, agir em conjunto e pensar como um time. Uma complicação nessa cena é bem vinda, mas nada muito mais demorado do que o habitual descrito na cena.

Cena Quatro: as pistas na cena anterior levam à situação proposta nessa cena. Os PCs precisam se organizar para encontrar uma solução. Essa solução pode, ou não, envolver um combate.

Cena Cinco: o objetivo final é alcançado. A inauguração da academia vai acontecer e os PCs estão no centro das atenções.

CENA 01

A *Buckler Academy* está situada em *Metrocity*, mais precisamente na *Beat Avenue*. Ela está admitindo membros para formar seu time de novatos para lutar em torneios de *Street Fighting* — o qual vai inaugurar a academia. O treinador e dono da academia é *Luke Sullivan* e é ele quem recepciona todos os PCs perguntando de um por um seus nomes e colocando-os ao redor do tatame.

Esse momento é ideal para que o Narrador introduza aos Personagens um resumo do mundo de *Street Fighter* e do que é ser um *Street Fighter*. *Luke* serve, também, para tirar dúvidas dos jogadores sobre o mundo.

Abaixo, um exemplo:

“Olá, Senhores! Eu sou *Luke Sullivan* e serei o treinador de vocês por algum tempo. É importante que vocês saibam sobre o mundo que vocês estão entrando e desafiando, vou explicar pra vocês antes que vocês se surpreendam com algo.”

“O maior torneio de todos é o *World Warrior* e *Sagat* era seu campeão incontestável. Até que em 1987 surgiu *Ryu* e o derrotou. Desde então, o mundo dos *Street Fighters* tem tomado um rumo diferente e tem ganhado mais e mais adeptos. Não apenas por essa luta, mas devido à organização maligna conhecida como *Shadaloo*, que tem feito com que as pessoas queiram se proteger e combater *M. Bison*, seu cruel líder”.

“Meu objetivo aqui é preparar vocês para que se deem bem, tanto em torneios, quanto se a *Shadaloo* bater na porta de vocês”.

Ao redor dos PCs estão os alunos de *Luke*, eles são: *Bosch*, *Alice*, *Tracy* e *Ryan*, cada um explica aos PCs sobre um aspecto do sistema de regras:



- *Bosch* ensina sobre Técnicas, Manobras e Combos;
- *Alice* ensina sobre Renome (Glória e Honra);
- *Tracy* Ensina sobre Cartel, Posto e Campeonatos;
- *Ryan* Ensina sobre Estilos, Chi e Força de Vontade.

O Narrador deve fazer uma narrativa imersiva, fazendo com que cada explicação seja fácil de entender e, se necessário, rolar um combate treino com um dos PCs, interpretando *Bosch* como “rival” (usando a ficha do Guerreiro).

CENA 02

Alice, em algum momento dias após as apresentações iniciais, fala em particular sobre um beco próximo onde é conhecido ponto de encontro de *Street Fighters* e ela já combinou com outros lutadores para aparecerem em um desafio. Ela fala que é melhor que os PCs aqueçam bastante. É momento dos PCs treinarem entre si e testarem algumas manobras.

Os PCs seguem com *Alice* para o beco, próximo à *Beat Avenue*, mas ainda afastado o suficiente para não chamar a atenção. Após algum tempo de espera, outros lutadores chegam (um para cada). O narrador deve criar nomes para cada oponente e usar as fichas do *Genin*, *Jonin*, *Profissional* e *Guerreiro* — repetindo se for necessário, mas sem usar armas. Ou, se preferir, usar as fichas dos Desafiantes no final da aventura.

Alice explica que essas lutas serão válidas pelo *Circuito Street Fighter*, de forma individual, e que esses caras são alunos de outras academias ou entusiastas do circuito. São lutas simples que os PCs tem pouquíssimas chances de perder.

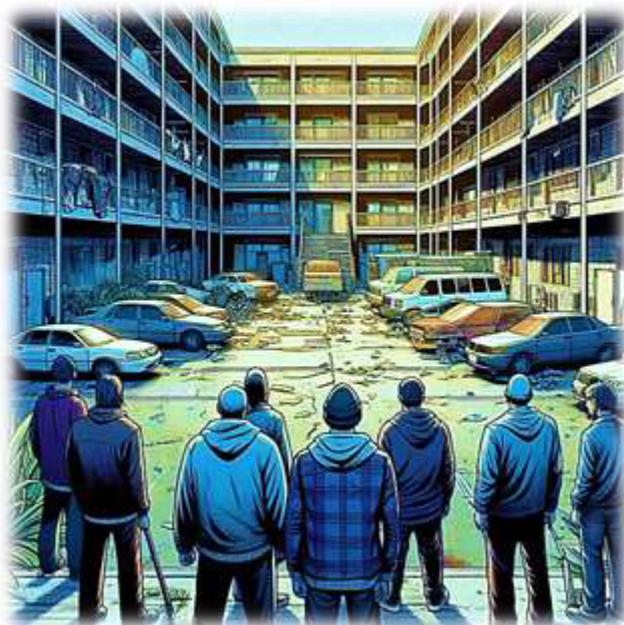
CENA 03

Os dias de treinamento continuam e os PCs notam claramente que *Bosch* tem participado cada vez menos dos treinamentos, e faltado os últimos dois dias. *Luke Sullivan* aparece e pede aos PCs que o ajudem a procurar *Bosch*, pois ele não retorna suas ligações.

Os PCs podem fazer testes de Inteligência + Investigação para obter pistas de onde exatamente ele mora ou costuma frequentar. Obtendo sucesso, os PCs são levados ao mercado onde *Bosch* faz compras, à praça onde ele costumava ir praticar esportes e à sua casa.

Em todos os lugares as pessoas dizem que conhecem o rapaz, mas que ele pouco vai ali e falam para tentarem sua casa. Na casa de *Bosch*, um apartamento em meio à outros simples próximo à uma praça, os PCs notam que a porta está trancada e ouvem um barulho e gritaria. O vizinho de *Bosch* está sendo interrogado por um grupo de homens mal encarados. Com um sucesso em Percepção + Prontidão, os PCs podem ouvir: “Ele mexeu com os caras errados meu tio, sabemos que o coroa aqui sabe onde ele está... Diz Logo, velho!”. A frase vem acompanhada de um tabefe de estalo bem alto.

Se os PCs ajudarem podem conversar com o homem tranquilamente após derrotarem os homens (use as fichas dos Valentões). Ele se chama *Harris Fart* e diz que *Bosch* saiu faz na noite anterior esbravejando sobre um tal de *Viking* e não voltou mais.



Caso não ajudem ouvirão o homem ser espancado e falar a mesma coisa acima.

Porém, caso não obtenham sucesso no teste de investigação, os PCs podem pensar em algo, mas não encontram pessoas para ajudá-los. E, caso rolem falhas críticas, os PCs caem em um beco cheio de bandidos, dois para cada (use a ficha de um Guerreiro e um Valentão). Lá, um dos bandidos derrotados, falam que viram o tal de *Bosch* no bar *Viking*.

Os PCs, obtendo a informação certa, então podem fazer um teste de Inteligência + Arena para lembrar que um bar *Viking* existe em *Metrocity* (chama-se *Yggdrasil*), nos limites da Favela, e que lá tem lutado um homem com esse codinome. Se falharem nesse teste, podem perguntar ao *Luke*, ele mesmo já derrotou o *Viking* anos atrás.

CENA 04

O bar *Yggdrasil* é muito movimentado, especialmente por motociclistas e roqueiros, e fica localizado em uma rua sem saída no início do distrito da Favela. O local tem bandas ao vivo e muita bebida, geralmente ficando aberto até de manhã. As lutas ocorrem no terraço do prédio de três andares onde fica o bar.

Os PCs podem interagir como bem entenderem, mas se perguntarem por *Viking* ouvirão sempre que ele está ocupado (e de fato está). Insistindo, ou invadindo, os PCs percebem que, cada andar do prédio é chamado por um nome de câmara da *Yggdrasil*.

- **Helheim.** O porão é dividido em duas partes, uma é um estoque de bebidas e outra de lavanderia com roupa de mesa suja; o local é decorado como se fosse o inferno;
- **Midgard.** O térreo, parte onde está o bar, tem um pequeno palco, uma mesa de bilhar no lado oposto ao palco e os banheiros, nos fundos. A entrada principal e as portas dos fundos (ao lado dos banheiros) são as entradas e saídas. Ao lado do bar existe uma porta gradeada que desce e vai para o porão e, ao lado do palco, uma escada que sobe para o primeiro andar;
- **Jotunheim.** Primeiro andar, que é um local mais reservado (área VIP) contando com bar e restaurante próprios. Aqui fica aberto durante as tardes para

almoço. O local é repleto de mesas e cadeiras e decoração que faz as pessoas se sentirem gigantes;

- **Svartalfheim.** Aqui no segundo andar, fica a cozinha, tomando todo o espaço do andar. O local é decorado como uma grande caverna;
- **Asgard.** O terceiro andar é local de escritórios, sala de lazer e dormitórios do prédio. Geralmente, *Viking* fica aqui com sua equipe trabalhando. O local é decorado como salões de castelos;
- **Valhalla.** A arena de *Viking* é em seu terraço — não tem decoração, sendo um terraço normal, com caixa d'água e exaustores. O ringue é toda a extensão do prédio, que finda apenas em uma placa de publicidade na parte da frente do prédio.

Existem duas chaves que acessam todo o local. Uma está com *Viking* e outra com o barman, conhecido como *Alberich*, o rei dos anões. De fato, para os nórdicos, *Alberich* é baixo e parrudo. Roubar a chave de *Alberich* é um ato de bravura, ele tem Percepção + Prontidão 6. Porém, além de muito amigo de *Viking*, ele é seu fã, sócio do bar, e pode ser convencido a levar os PCs para um suposto desafio de luta de rua, ele tem Raciocínio + Prontidão 5 para contra-atacar os testes de Manipulação + Lábria dos PCs.

Alberich de forma alguma pode ser intimidado aqui (Manipulação + Intimidação), pois ele se sente seguro em meio aos seus. Caso insistam, ele requisita o dobro dos PCs em "aesires", que é como são chamados os membros do clube *Viking* (associados ao bar), para eles o Narrador deve usar a ficha dos Valentões e a do Guerreiro para *Alberich*.

Ao chegarem à "*Valhalla*" os PCs veem *Bosch* levando uma surra de motoqueiros — em número igual aos de PCs — enquanto *Viking* gargalha e diz que só libera *Bosch* se alguém o derrotar. Durante a luta, *Bosch* foge saltando para o prédio ao lado e descendo pela escada de emergência.

CENA 05

Bosch não mais aparece nos treinos nos dias posteriores à visita ao bar *Yggdrasil*. Porém, *Luke* aborda os PCs e pergunta se eles se sentem bem para o torneio de inauguração da academia, pois, os patrocinadores pediram o adiantamento do torneio e ele será dentro de três dias.

De fato, após três dias de preparação, a Academia *Buckler Academy* está incrivelmente movimentada e recebe a ilustre visita de *Mike Haggar*, o prefeito da cidade. Ele ajuda a cortar a faixa de inauguração e servirá de juiz nas lutas — sempre com enorme sorriso no rosto e muita disciplina.

A inauguração ainda conta com a cobertura da *Metrocity Sports Company* (sim, *Luke* investiu pesado) e quatro câmeras estão posicionadas para cobrir o evento.

As lutas serão contra outro time, uma seleção de outras academias, em lutas alternadas onde ganha o time que somar mais vitórias (mas todos lutam). O Narrador pode usar qualquer ficha de Posto 1 para usar contra os PCs, mas a sugestão é que use alguma ficha vista no Guia do Circuito ou use as fichas dos NPCs (Guerreiro, Profissional, Genin, Jonin e S.W.A.T) com +1 na Velocidade, Dano e Movimento. Ou ainda usar os Desafiantes (veja após a aventura).

Após a luta dos PCs, haverá as lutas dos outros alunos da academia: *Alice*, *Tracy* e *Ryan* (*Bosch* está realmente desaparecido), e depois a grande luta do torneio, e segredo até então: *Luke* x *Haggar*. Essa luta pega todos de surpresa, mesmo que todos saibam que o prefeito limpou o chão da cidade com a cara dos bandidos da *Mad Gear*, ninguém esperava que ele ainda estivesse na ativa e, de fato, não está, mas diz que a proposta de *Luke* veio em boa hora e ele pode se preparar bem para o desafio.

Após a luta, *Mike Haggar* chama os PCs e (se foram vencedores) chama-os para um torneio no festival de *Chinatown* ou (se perderem) diz que ficou feliz com seus desempenhos e que devem treinar mais e convidará o grupo vencedor.

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

- Derrotar os valentões na Cena 03. +1
- Perder para os valentões na Cena 03. -1.
- Derrotar os *Aesires* dentro do bar *Yggdrasil* na Cena 04. +2.
- Ser derrotado pelos *Aesires* dentro do bar *Yggdrasil* na Cena 04. -1.
- Ser campeão do Torneio. +2.
- Perder o Torneio. -1.

HONRA

- Resolver a Cena 04 sem brigar com *Alberich* ou os *Aesires* antes do terraço; +1.
- Resolver cada situação sem briga. +1
- Salvar *Harris Fart* do ataque dos valentões. +1



DESAFIANTES

A Aventura leva em conta que existam cinco Personagens Jogadores (PC: *Players Characters*) e sugere como utilizar as fichas dos antagonistas vistas no livro oficial como desafiantes. Porém, apesar de ter um número absurdo de opções no livro Guia do Circuito, seria interessante usar alguns NPCs (*Non Players Characters*) oriundos do modo *World Tour* do jogo *Street Fighter 6* que é de onde essa aventura foi inspirada.

A seguir um resumo de cada Desafiante, sendo que cada um deles, pode ser usado pelos próprios jogadores — ou caso apareça mais alguém para jogar, ou pelo próprio Narrador, se alguém na mesa já conhecer o sistema de combate e “fazer a vez” do NPC.

Alexander Band: Frequenta os becos próximos à quadra de basquete, baseado no Motoqueiro Valentão. Ideal para ser alguém que quer provar que é o “bonzão”;

Alexis Band: Versão feminina de *Alexander Band*.

Evan West: Homem visto nas imediações da *Beat Avenue* juntamente com o Contador Indignado, lutando em dupla com ele. Ideal para a Cena 02 como alguém com muito stress a ser descarregado nas lutas. Baseado no Estagiário Indignado.

Issa: Mulher que é vista nas imediações da *Beat Avenue* falando ao celular e é ideal para ser usada na Cena 02 como alguém que busca diversão e adrenalina.

Nicholas Hold: Homem visto próximo à *Avenue Beat*, originalmente negro, mas a I.A. o fez branco. Ideal para ser usado como alguém que quer se testar nas ruas;

Qiu Xiang: Fica na praça *Beat* e pode ser usado como um entusiasta de luta de rua.

O TORNEIO

A ideia é que Luke tenha convidado cada um desses NPCs pessoalmente, ao vê-los em combate pela cidade ou em suas respectivas academias. Mas o Narrador é livre para alterar o motivo da participação deles no torneio.

Blake Williams: Lutador honrado que não poupará gastar toda sua Força de Vontade em seu principal golpe;

Faakhir Ahmad: Lutador pacifista que tem chamas nas mãos e gasta todo seu Chi no combate. Seu visual foi baseado em um NPC que fica meditando na próximo ao estádio onde *Haggar* realiza o torneio, no jogo de *Street Fighter 6*;

Giancarlo Rossi: Lutador voraz que usará seu combo logo que tiver distância para tal. Seu visual foi

inspirado em Leonardo, um NPC que produz uma bolsa para o jogador em *Street Fighter 6*;

Liam “Boluo” Nelson: gangster que luta com caixa na cabeça. Seu visual e histórico foram tirados diretamente do jogo *Street Fighter 6*, ele luta em cima de um prédio em Chinatown;

Tsuyoi On’anoko: lutadora estilo Ryu e Ken para testar os PCs ao máximo. Seu visual foi baseado na forma básica do personagem criado no modo *World Tour* em *Street Fighter 6*.

Cada um dos lutadores que participa do torneio pode migrar para o time dos PCs facilmente, no caso de algum novo jogador aparecer (talvez *Boluo* não se encaixe nessa). Porém, nenhum deles se torna Aliado ou Contato dos PCs, seguindo seu próprio caminho. Eles podem, ainda, aparecer no futuro quando forem mais fortes — tendo +1 em Velocidade e Dano —, ou ensinando algumas manobras para os PCs, se forem convidados por eles à treinarem juntos por um tempo.

O mais fácil e indicado é que esses NPCs formem um time e virem rivais dos PCs, pelo menos por algum tempo, aparecendo vez ou outra para enfrentá-los em um torneio. De forma alguma eles virariam inimigos, o único que se encaixa nessa possibilidade é *Boluo*, o qual o Narrador pode fazê-lo um rival recorrente até virar um vilão, corrompendo-se de vez e se entregando à experimentos da *Shadaloo* ou ajudando *Rolento* em seu plano de invadir *Metrocity*.

POSTO MAIS ALTO

A aventura foi pensada para Posto 1, mas pode ser que a mesa já esteja em Posto mais avançado. Siga as instruções abaixo:

Posto 2-3: Aumente a Velocidade e Dano de cada oponente em +1, menos para que usem fichas de capangas como Valentões, Guerreiros, etc.

Posto 4-5: Aumente a Velocidade, Dano e o Movimento em +2 para cada oponente, menos os que usem fichas de capangas, como Valentões e Guerreiros. Para os capangas, aumente seu número em +2 para cada PC.

Posto 6-7: Aumente a Velocidade e o Movimento em +2 e o Dano em +5 para cada oponente, menos os capangas. Para eles em +5 para cada PC, mas faça os “extras” virem de 2 em 2 assim que um for derrotado.

Posto 8-10: a aventura fica muito fácil para *Street Fighters* tão poderosos assim, siga a instrução anterior para os oponentes, mas sugerimos uma “aventura solo” ou, no máximo, em trio. Dessa forma, ficaria uma sensação de mescla de *Street Fighter* com *Final Fight*.

ALEXANDER BAND

Alexander Band, nascido em berço de ouro, cresceu nos corredores imponentes de arranha-céus em Metrocity, cercado por luxo e privilégios. Filho de uma família rica e influente, Alexander poderia ter seguido um caminho tranquilo, mas sua paixão por desafios e seu espírito competitivo o impeliram a buscar algo mais. Cansado das formalidades da alta sociedade, ele ansiava por provar seu valor em um campo onde o dinheiro não fosse o único protagonista.

Ao assistir a uma competição de *Street Fighter* em um bairro menos favorecido da cidade, a chama da determinação acendeu em Alexander. Ele viu nos lutadores do circuito uma expressão autêntica de habilidade, coragem e resiliência, elementos que a riqueza e o poder não podiam comprar. Decidido a se destacar nesse cenário, Alexander Band começou sua jornada como lutador de *Street Fighter*.

APARÊNCIA

Alexander Band é loiro e atlético. Geralmente é visto lutando com roupas formais, pois luta logo após o horário de trabalho.

PERSONALIDADE

Alexander pensa em si mesmo como um talento, alguém realmente bom e expões isso sendo

muito confiante.



MANOBRAS ESPECIAIS

Back Roll Throw (1 Pt); Jump (1 Pt); Triple Strike (2 Pts); Throw (1 Pt);

CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 2; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 2;

LEMA

"Meu nome ecoa pelas ruas de Metrocity"

Nome: Alexander Band		Estilo: Karatê Shotokan		Assinatura: Gira o boné	
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Administrar	●●●○○	Arenas	●●○○○	Soco: Jab	5
Intimidação	●●●○○	Direito	●●○○○	Strong	3
Prontidão	●●●○○	Finanças	●●●○○	Fierce	2
Apostar	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	4
Luta às Cegas	●●○○○		○○○○○	Forward	3
Antecedentes			Manobras e Poderes		
Apoio	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	1
Recursos	●●●○○		○○○○○	Apresamento	3
	○○○○○		○○○○○	Bloqueio	7
Técnicas			Manobras e Poderes		
Soco	●●○○○	Apresamento	●●○○○	Movimento	6
Chute	●○○○○	Esportes	●●○○○	Back Roll Throw	2
Bloqueio	●●○○○	Foco	○○○○○	Jump	6
Chi			Manobras e Poderes		
●●●○○○○○○○○			Força de Vontade		
□□□□□□□□□□			●●●●○○○○○○		
			□□□□□□□□□□		
Saúde					
●●●●●●●●●●○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Bloqueio para Triple Strike para Back Roll Thow; 2 Pontos					

INTERPRETATIVO
PODCAST

ALEXIS BAND

Alexis Band, irmã mais nova de Alexander Band, cresceu nos mesmos corredores de luxo e opulência em *Metrocity*. No entanto, ao contrário de seu irmão, ela sempre sentiu uma atração pela energia vibrante e caótica que ecoava das competições de *Street Fighter* nas partes menos privilegiadas da cidade.

Enquanto Alexander estava mergulhado nos negócios e nas formalidades sociais, Alexis buscava uma vida além das restrições da alta sociedade. Seu espírito rebelde a levou a explorar as ruas sombrias de *Metrocity*, onde ela testemunhou a resiliência dos lutadores de rua e a liberdade que encontravam no circuito *Street Fighter*.

APARÊNCIA

Alexis, apesar de ser mais nova, é gêmea de Alexander, sendo sua fiel imagem, mas em corpo feminino.

PERSONALIDADE

Alexis é muito mais contida que o irmão e pensa mais no que vai fazer e falar.

MANOBRAS ESPECIAIS

Ax Kick (4 Pts); Foot Sweep (1 Pt); Jump (1 Pt)



CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 3;

LEMA

“Isso foi um desafio pessoal”

Nome: Alexis Band Estilo: Karatê Shotokan Assinatura: Gira o boné							
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○	Honra: 0	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●○○○	Glória: 3	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	Posto: 1	
Habilidades			ManoBRas e Poderes				
Administrar	●●●○○	Publicidade	●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação	●●●○○	Arenas	●●○○○	Soco: Jab	6	1	3
Lábia	●●○○○	Estilo	●○○○○	Strong	4	3	3
Manha	●○○○○	Linguística	●●○○○	Fierce	3	5	2
Luta às Cegas	●●○○○	Medicina	●●○○○	Chute: Short	5	6	3
Antecedentes							
Apoio	●●○○○		○○○○○	Forward	4	8	2
Recursos	●●●○○		○○○○○	Roundhouse	2	10	2
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	4	2	Um
Técnicas							
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Bloqueio	8	(-3Abs)	—
Chute	●●●●○	Esportes	●●●○○	Movimento	7	—	6
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○	Ax Kick	3	10	1
Chi			Força de Vontade				
●●●○○○○○○○○			●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							
Combos: Ax Kick para Foot Sweep: 1 Ponto.							

EVAN WEST

Evan West, um jovem estagiário de um escritório corporativo em *Metrocity*, encontrou-se preso na monotonia dos relatórios, reuniões intermináveis e prazos apertados. Cada dia se desenrolava em uma rotina enfadonha, e o estresse acumulado ameaçava sufocar sua juventude e vitalidade. Foi então que ele descobriu uma maneira inusitada de desabafar: o circuito *Street Fighter*.

Após um dia particularmente exaustivo no escritório, Evan vagou sem rumo pelas ruas movimentadas de *Metrocity*. O som distante de uma multidão animada e os brilhantes letreiros de uma competição de *Street Fighter* chamaram sua atenção. Movido pela curiosidade e um desejo urgente de liberar a tensão acumulada, ele entrou no local, aprendeu suas regras — ele é bom com regras e números — e passou a aprender a lutar para conseguir mais daquela emoção extravasante da luta de rua.

APARÊNCIA

Evan está sempre vestido com roupas formais, mas quando luta, usa uma gravata como faixa na testa que sempre acaba caindo pros olhos.

PERSONALIDADE

Evan está quase sempre irritado pelo trabalho, e quer descontar nos adversário.



MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch (2 Pts); Dashing Punch (4 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 2;

LEMA

“Enfia esse relatório na tua fuça”

Nome: Evan West Estilo: Boxe Assinatura: Se irrita							
Força	●●○○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○	Honra: 2	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●○○	Glória: 1	
Vigor	●●○○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○	Posto: 1	
Habilidades			Manobras e Poderes				
Administrar	●●●○○	Direito	●●●○○	Soco: Jab	6	5	3
Intimidação	●○○○○	Finanças	●●●○○	Strong	4	7	3
Apostar	●●●○○	Linguística	●●●○○	Fierce	3	9	2
Condução	●○○○○		○○○○○	Chute: Short	5	2	3
Publicidade	●●●○○		○○○○○	Forward	4	4	2
Antecedentes							
Apoio	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2	6	2
Contatos	●●●○○		○○○○○	Apresamento	4	2	Um
Recursos	●○○○○		○○○○○	Bloqueio	8	(-3Abs)	—
Técnicas			Movimento				
Soco	●●●●○	Apresamento	○○○○○	Buffalo Punch	2	11	Um
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○	Dashing Punch	4	10 (1Fv)	7
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○	Jump	7	—	3
Chi		Força de Vontade					
●○○○○○○○○○○		●●●●●●●○○○					
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□					
Saúde							
●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
Combos: Dashing Punch para Buffalo Punch; 1 Ponto.							

INTERPRETATIVO
PODCAST

ISSA JONES

Issa Jones, uma estudante universitária de Me-trocity, sempre foi fascinada pela energia vibrante que pulsava nas ruas da cidade. Ela encontrava empolgação nas multidões animadas, nas luzes brilhantes e, especialmente, nas histórias das lutas de rua que ecoavam pelas vielas. Cansada da monotonia acadêmica, Issa decidiu mergulhar de cabeça no circuito *Street Fighter* para sentir a adrenalina pulsante das lutas de rua.

Enquanto equilibrava livros e aulas, Issa se aventurava nos bairros menos favorecidos da cidade em busca de competições clandestinas de *Street Fighter*. Ela estava ansiosa para experimentar a emoção das batalhas intensas e a camaradagem única que florescia entre os lutadores de rua. A universidade podia fornecer conhecimento acadêmico, mas o circuito *Street Fighter* oferecia uma educação diferente, repleta de desafios e autodescobertas.

APARÊNCIA

Issa é uma negra atlética e de 18 anos, sempre vista com sua bolsa nas costas. Ela tinha óculos escuros, mas o quebrou em uma das lutas.

PERSONALIDADE

Issa é determinada e muito inteligente. Ela já entendeu que as artes marciais podem lhe fazer um

bem maior que apenas a adrenalina das lutas.

MANOBRAS ESPECIAIS

Flying Trust kick (5 Pts); Jump (1 Pt); Slide Kick (2 Pts);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

“Não é muito inteligente brigar comomigo”



Nome: Issa Jones Estilo: Kickboxing Assinatura: Põe os Óculos							
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●○○○○	Honra: 3	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○	Glória: 0	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●○○○○	Posto: 1	
Habilidades			ManoBRas e Poderes				
Intimidação	●○○○○	Arena	●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Lábia	●●●○○	Estilos	●●○○○	Soco: Jab	6	2	4
Perspicácia	●●●○○	Investigação	●●●○○	Strong	4	4	4
Condução	●○○○○	Mistérios	●●○○○	Fierce	3	6	3
Luta às Cegas	●●●○○		○○○○○	Chute: Short	5	7	4
Antecedentes							
Aliados	●●○○○		○○○○○	Forward	4	9	3
Contatos	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	2	11	3
Recursos	●○○○○		○○○○○	Apresamento	4	3	Um
Técnicas							
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Bloqueio	8	(-2Abs)	—
Chute	●●●●○	Esportes	●●●●○	Movimento	7	—	7
Bloqueio	●●○○○	Foco	○○○○○	Flying Trust Kick	4	13 (1Fv)	2
Chi			Força de Vontade				
●○○○○○○○○○○			●●●●●●○○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
Combos:							

NICHOLAS HOLD

Nicholas Hold, um estudante do ensino médio repetente em *Metrocity*, sempre sentiu o peso das expectativas que pairavam sobre ele. Rotulado como um "aluno problemático" pelos educadores, Nicholas encontrou no circuito *Street Fighter* uma oportunidade para redefinir sua própria narrativa e provar seu valor.

Enquanto outros jovens se preparavam para os exames finais, Nicholas treinava incansavelmente em espaços improvisados, absorvendo as nuances do *Street Fighter* e transformando cada derrota em uma lição valiosa. Ele via as lutas como um reflexo da vida, onde cada desafio superado era uma conquista que o aproximava de seu objetivo.

APARÊNCIA

Nicholas é gordinho e muito forte. Geralmente usa uma camisa de botão branca coberta por alças das calças vermelhas. Ele anda sempre de forma marrenta.

PERSONALIDADE

Nicholas é firme em suas convicções e confia em seu potencial.

MANOBRAS ESPECIAIS

Head Butt (1 Pt); Drunken Monkey Roll (2 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Monkey Grab Punch (1 Pt);

CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 3; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 3;

LEMA

"Ainda preciso melhorar"



Nome: Nicholas Hold				Estilo: Boxe/ Jet Kune Dô		Assinatura: Ignora	
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○	Honra: 0	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●○○○	Glória: 3	
Vigor	●●○○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto: 1	
Habilidades				Manobras e Poderes			
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○	Soco: Jab	Velocidade: 6	Dano: 5	Movimento: 3
Manha	●●○○○	Arenas	●○○○○	Strong	4	7	3
Prontidão	●●○○○	Investigação	●●○○○	Fierce	3	9	2
Condução	●●●○○	Mistérios	●○○○○	Chute: Short	5	4	3
Segurança	●●●○○		○○○○○	Forward	4	6	2
Antecedentes				Roundhouse	2	8	2
Contatos	●●○○○		○○○○○	Apresamento	4	6	Um
Fama	●○○○○		○○○○○	Bloqueio	8	(-1Abs)	—
Recursos	●●○○○		○○○○○	Movimento	7	—	6
Técnicas				Head Butt	4	10	1
Soco	●●○○○	Apresamento	●●○○○	Drunken Monkey Roll	7	—	5
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○	Jump	7	—	3
Bloqueio	●○○○○	Foco	○○○○○	Monkey Grab Punch	2	7	3
Chi		Força de Vontade		Combos: Drunken Monkey Roll para Head Butt; 1 Ponto			
●○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○					
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□					
Saúde							
●●●●●●●●●●●●○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							

INTERPRETATIVO
PODCAST

QIU XIANG

Qiu Xiang, um entusiasta das artes marciais oriundo da China, encontrou-se atraído pelo vibrante circuito *Street Fighter de Metrocity*. Com sua figura robusta e um sorriso caloroso que contrastava com sua aparência física, *Qiu Xiang* embarcou na jornada do *Street Fighter* não apenas como um lutador, mas como um amante dedicado das tradições marciais.

Apesar de sua aparência acolhedora, *Qiu Xiang* revelou-se um competidor formidável nos ringues. Seus movimentos fluidos e sua abordagem única surpreendiam adversários e espectadores, demonstrando que a verdadeira habilidade não estava limitada à estética convencional. Seu apelido, "*Qiu*, o Ponderoso", tornou-se uma marca registrada nas conversas sobre o circuito.

APARÊNCIA

Qiu é gordo e de aparência frágil. Ele usa um cabelo redondo e gosta muito a moda chinesa de se vestir, mas também adere às roupas mais casuais da América. Ele evita falar de sua mão sem dedos.



PERSONALIDADE

Qiu é amante das artes marciais e conhece muito do circuito e dos estilos, sendo sempre receptivo com quem queira conversar sobre, mas é voraz no combate.

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick (1 Pt); Jump (1 Pt); Triple Strike (2 Pts);

CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 3; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 2;

LEMA

"Quem disse que o dragão não pode ser gordo?"

Nome: Qiu Xiang Estilo: Kung Fu Assinatura: Dar tchau					
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●○○○	Segurança	●○○○○	Velocidade	Dano
Lábia	●●○○○	Arenas	●●●○○	Soco: Jab	5
Condução	●●○○○	Estilos	●●●○○	Strong	3
Furtividade	●●●○○	Mistérios	●●●○○	Fierce	2
Luta às Cegas	●●●○○		○○○○○	Chute: Short	4
Antecedentes			Forward		
Contatos	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	3
Sensei	●●○○○		○○○○○	Apresamento	3
Recursos	●○○○○		○○○○○	Bloqueio	7
Técnicas			Movimento		
Soco	●●●○○	Apresamento	○○○○○	Double-Hit Kick	1
Chute	●●●○○	Esportes	●●○○○	Jump	6
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○	Triple Strike	1
Chi		Força de Vontade			
●●●●○○○○○○		●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□		□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					
□□□□□□□□□□□□□□					
				Combos: Forward para Triple Strike para Double-Hit Kick (Dizzy); 3 Pontos.	

BLAKE WILLIAMS

Sempre apaixonado pelo mar, *Blake Williams* cresceu em *Metrocity* e dedicou sua vida a manter os banhistas seguros. No entanto, as despesas com projetos de preservação ambiental e organizações de caridade que ajudavam comunidades locais estavam aumentando. Foi então que ele teve a ideia de entrar no circuito *Street Fighter* para levantar fundos de uma maneira única e emocionante.

Usando suas habilidades de salva-vidas como base, *Blake* desenvolveu um estilo de luta que incorporava movimentos ágeis e estratégias de resgate. Seu apelido, "O Salva-Vidas do Ringue", logo se espalhou nas conversas sobre o circuito. Sua abordagem única não era apenas eficaz na arena, mas também chamava a atenção dos espectadores, contribuindo para a causa que ele defendia.

Blake não buscava fama ou títulos de campeonato. Sua entrada no *Street Fighter* era guiada pelo desejo genuíno de fazer a diferença. Cada luta que ele enfrentava nas arenas contribuíria para as iniciativas de preservação marinha e projetos de caridade. Sua presença nos ringues tornou-se uma fonte de inspiração para aqueles que admiravam sua dedicação tanto à segurança nas praias quanto à melhoria do meio ambiente.

APARÊNCIA

Blake Williams gosta de seu cabelo alto e cheio, o que o deixa ainda mais corpulento do que ele já é. Ele é visto lutando com seus salva-vidas e um shorts rasgado, calçando sandálias e faixas no pulso.



PERSONALIDADE

Blake Williams é gente boa com todos os que se aproximam, chega a ser ingênuo às vezes, e prima pela preservação das águas da baía de *Metrocity*.

MANOBRAS ESPECIAIS

Buffalo Punch (1 Pt); Diving Hawk (4 Pt); Jump (1 Pt); Neck Choke (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"Vou limpar a praia com a sua cara"

Nome: Blake Williams		Estilo: Luta Livre Nativo Americana		Assinatura: Ergue os Braços	
Força	●●●●●	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●○○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●○○	Segurança	●○○○○	Soco: Jab	3
Lábia	●●○○○	Investigação	●●●○○	Strong	1
Manha	●○○○○	Medicina	●●○○○	Fierce	0
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●○○○	Chute: Short	2
Luta às Cegas	●●●○○		○○○○○	Forward	1
Antecedentes			Velocidade		
Apoio	●●○○○		○○○○○	Dano	7
Fama	●●○○○		○○○○○	Movimento	3
Recursos	●○○○○		○○○○○	Apresamento	1
Técnicas			Bloqueio		
Soco	●●●○○	Apresamento	●●●○○	Movimento	4
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○	Buffalo Punch	-1
Bloqueio	○○○○○	Foco	●○○○○	Diving Hawk	1
Chi		Força de Vontade		Jump	4
●●●○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○		Neck Choke	0
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			11
Saúde			Combos:		
●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					

FAAKHIR AHMAD

Faakhir Ahmad, nascido e criado nas ruas agitadas de *Calcutá*, carregava consigo as cicatrizes invisíveis de uma vida marcada pela adversidade. Ele testemunhou a violência e a desigualdade desde jovem, mas, em vez de sucumbir ao ambiente hostil, Faakhir encontrou um refúgio improvável nos ringues do circuito *Street Fighter*.

Sua história começa com uma infância difícil, onde ele aprendeu a se defender nas ruas. Os desafios cotidianos moldaram sua resiliência, mas também deixaram marcas profundas. Ao longo dos anos, Faakhir percebeu que, para encontrar a verdadeira paz, ele precisava transcender as lutas diárias e buscar uma expressão mais significativa de sua força interior.

O *Street Fighter* tornou-se a arena onde Faakhir esperava encontrar essa paz. Ele desenvolveu um estilo de luta único, misturando técnicas de autodefesa aprendidas nas ruas com movimentos mais refinados. Seu objetivo não era apenas vencer lutas, mas canalizar suas experiências dolorosas em cada movimento, transformando a dor em poder.

APARÊNCIA

Faakhir Ahmad preserva a barba e turbante que seu povo tanto admira, além de



roupas folgadas que ajudam em sua movimentação.

PERSONALIDADE

Calmo como a paz que ele tanto busca trazer ao mundo, Faakhir sempre é visto meditando e buscando iluminação. Seu único momento de violência é durante os combates.

MANOBRAS ESPECIAIS

Fireball (3 Pts); Flaming Fist (2 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"Lutar honradamente é a única violência permitida"

Nome: Faakhir Ahmad		Estilo: Baraqah		Assinatura: Agradece	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●○○○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●○○	Investigação	●○○○○	Soco: Jab	5
Perspicácia	●●●○○	Medicina	●●●○○	Strong	3
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●●○○	Fierce	2
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	4
Sobrevivência	●●○○○		○○○○○	Forward	3
Antecedentes			Manobras e Poderes		
Contatos	●●○○○		○○○○○	Roundhouse	1
Elemental (Fogo)	●●●●○		○○○○○	Apresamento	3
	○○○○○		○○○○○	Bloqueio	7
Técnicas			Manobras e Poderes		
Soco	●○○○○	Apresamento	○○○○○	Movimento	6
Chute	●○○○○	Esportes	●●●○○	Fireball	3
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●○○	Flaming Fist	—
				Jump	6
Chi		Força de Vontade			
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Flaming Strong para Fireball; 1 Ponto.					
*Afeta o dano da Manobra Básica					

INTERPRETATIVO
PODCAST

GIANCARLO ROSSI

Nascido em uma pequena cidade na Itália, *Giancarlo Rossi* cresceu imerso na rica cultura italiana. No entanto, a busca por oportunidades e uma vida mais próspera o trouxe para as movimentadas ruas de *Metrocity*. Longe de casa, ele enfrentou desafios financeiros significativos, mas sua herança italiana e sua forte determinação moldaram seu caráter resiliente.

Ao testemunhar o circuito *Street Fighter* como uma arena de oportunidades, Giancarlo viu a chance de alcançar seus objetivos mais rapidamente. Ele começou a treinar intensivamente, aprimorando seu estilo de luta que demonstrava toda a força de sua determinação.

APARÊNCIA

Giancarlo trabalha como mecânico e quase nunca muda seu roupão habitual. Ele é alto e forte e se aproveita disso para levar vantagem nas lutas.

PERSONALIDADE

Giancarlo já teve problemas com bebidas e com gangues da cidade, mas hoje se mantém focado nos treinamentos e na vida de *Street Fighter*.



MANOBRAS ESPECIAIS

Hyper Fist (4 Pts); Jump (1 Pt) Power Uppercut (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"A vitória é o prêmio da determinação"

Nome: Giancarlo Rossi Estilo: Boxe Assinatura: Positivo			
Força	●●●●○	Carisma	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○
		Percepção	●●○○○
		Inteligência	●●○○○
		Raciocínio	●●○○○
		Honra:	1
		Glória:	2
		Posto:	1
Habilidades		Manobras e Poderes	
Intimidação	●●●○○	Segurança	●●●○○
Manha	●●○○○	Arenas	●○○○○
Prontidão	●●○○○	Investigação	●●○○○
Condução	●●●○○	Mistérios	●○○○○
Reparos	●●●○○		○○○○○
Antecedentes		Velocidade	
Apoio	●○○○○		○○○○○
Contatos	●●●○○		○○○○○
Recursos	●○○○○		○○○○○
Técnicas		Dano	
Soco	●●●●○	Apresamento	○○○○○
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○
Bloqueio	●●○○○	Foco	○○○○○
Chi		Movimento	
●○○○○○○○○○○		Soco:	
□□□□□□□□□□		Strong	5 7 3
		Fierce	3 9 3
		Chute:	
		Forward	2 11 2
		Roundhouse	4 4 3
		Apresamento	3 6 2
		Bloqueio	1 8 2
		Movimento	3 4 Um
		Hyper Fist	7 — —
		Jump	6 8* (1 Fv) Um
		Power Uppercut	2 — 3
			11 Um
Força de Vontade		Combos: Strong para Hyper Fist; 1 Ponto	
●●●●●●○○○○○○○○		*Rola o dano 3x	
□□□□□□□□□□□□			
Saúde			
●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□			

INTERPRETATIVO
PODCAST

LIAM "BOLUO" NELSON

Liam Nelson, mais conhecido pelo apelido "Boluo", sempre foi um espírito rebelde nas tumultuadas ruas de *Metro-city*. Sua jornada começou como um jovem intrépido, observando as ascensões e quedas das várias gangues urbanas. Inspirado pelos dias de glória da *Mad Gear*, uma lendária gangue que uma vez dominou a cidade, *Boluo* decidiu entrar no circuito *Street Fighter* para reacender as chamas da antiga gangue.

Para se destacar e chamar a atenção dos membros remanescentes da *Mad Gear*, *Boluo* desenvolveu uma persona distintiva. Ele adotou a prática excêntrica de usar uma caixa na cabeça, uma marca registrada que logo se tornou a mania entre os valentões de rua que aspiravam ao renascimento da *Mad Gear*.

APARÊNCIA

Boluo tem o corpo bem treinado e atlético com músculos aparentes. Ele luta somente com seu rosto coberto com a caixa e veste roupas completamente pretas.



Boluo é um delinquente desde jovem, prefere a vida perigosa de crimes, apesar de nunca ter sido preso. Ele sempre exalta a *Mad Gear*.

MANOBRAS ESPECIAIS

Flying Body Spear (3 Pts); Jump (1 Pt); Slide Kick (3 Pts);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"A *Mad Gear* caiu porque eu não estava lá"

PERSONALIDADE

Nome: Boluo Estilo: Majestic Crow Assinatura: Debocha							
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra: 0	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●○○○	Glória: 3	
Vigor	●●●○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto: 1	
Habilidades			Manobras e Poderes				
Interrogação	●●●○○	Segurança	●●●○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação	●●●○○	Arena	●○○○○	Soco: Jab	6	4	3
Manha	●●●○○	Investigação	●●○○○	Strong	4	6	3
Apostar	●●○○○	Mistério	●○○○○	Fierce	3	8	2
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	5	6	3
Antecedentes							
Contatos	●●●○○		○○○○○	Forward	4	8	2
Fama	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2	10	2
Recursos	●○○○○		○○○○○	Apresamento	4	3	Um
Técnicas							
Soco	●●○○○	Apresamento	○○○○○	Bloqueio	8	—	—
Chute	●●●○○	Esportes	●●●○○	Movimento	7	—	6
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○	Flying Body Spear	4	9 (1 Fv)	4
Chi		Força de Vontade		Jump	6	—	3
●●●○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○		Slide Kick	3	9	4
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Combos:			
Saúde							
●●●●●●●●●●●●○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							

INTERPRETATIVO
PODCAST

TSUYOI ON'ANOKO

Tsuyoi On'anoko, nasceu no seio de um respeitado clã japonês, foi destinada desde o nascimento a assumir a responsabilidade de preservar as técnicas ancestrais da Força Ancestral que sua família guardava há gerações. O clã, conhecido por sua tradição de produzir guardiões habilidosos, estava enraizado nas montanhas do Japão, mas o destino de Tsuyoi a levou até as movimentadas ruas de Metrocity.

Enquanto luta nas arenas, Tsuyoi também busca aliados para proteger as antigas tradições de seu clã. Sua jornada não é apenas sobre vitórias nos combates, mas sobre unir as tradições do passado com as oportunidades do presente. Tsuyoi On'anoko, a herdeira da Força Ancestral, treina para se tornar não apenas uma guardiã das artes marciais, mas uma defensora de uma conexão que transcende o tempo e as fronteiras.

APARÊNCIA

Tsuyoi mantém os cabelos relativamente curtos e seu corpo fisicamente perfeito para conseguir aguentar o crescimento da Força Ancestral

PERSONALIDADE

Apesar da responsabilidade Tsuyoi é uma jovem de 20 anos

ainda em tempos de estudos, mas que prefere dar uma fugidinha para um desafio de *Street Fighter*.

MANOBRAS ESPECIAIS

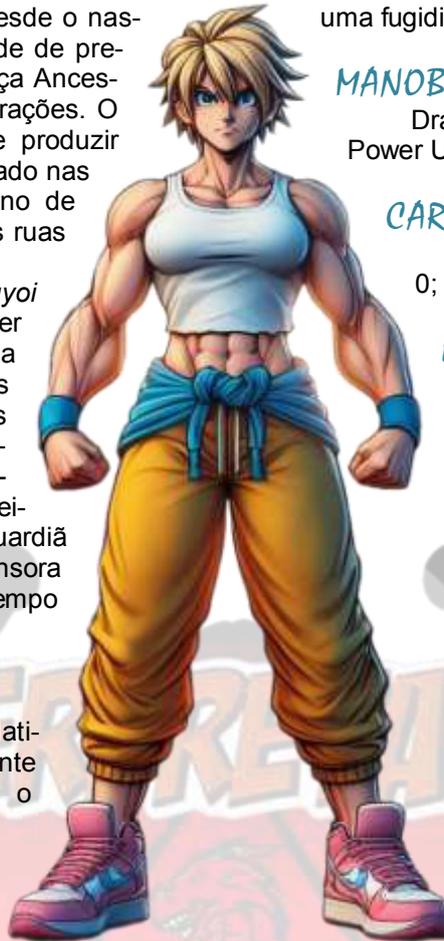
Dragon Punch (4 Pts); Jump (1 Ponto); Power Uppercut (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"A Força Ancestral pulsa dentro do meu espírito de luta"



Nome: Tsuyoi Estilo: Karatê Shotokan Assinatura: Mostra os Músculos							
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Honra: 2	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●●○○	Glória: 1	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Posto: 1	
Habilidades			Manobras e Poderes				
Intimidação	●●●○○	Arenas	●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Perspicácia	●●●○○	Estilos	●●○○○	Soco: Jab	6	7	4
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●●○○	Strong	4	8	4
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Fierce	3	11	3
Segurança	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	5	4	4
Antecedentes							
Fama	●○○○○		○○○○○	Forward	4	6	3
Sensei	●●●●○		○○○○○	Roundhouse	2	8	3
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	4	4	Um
Técnicas							
Soco	●●●●○	Apresamento	○○○○○	Bloqueio	8	—	—
Chute	○○○○○	Esportes	●●●●○	Movimento	7	—	7
Bloqueio	●●○○○	Foco	○○○○○	Dragon Punch	4	14 (1Fv)	2
Chi			Força de Vontade				
●●●○○○○○○○			●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□			□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●○○○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
Combos: Strong para Dragon Punch; 1 Ponto.							

INTERPRETATIVO
PODCAST

VIKING

Magnus Olafson sempre foi envolvido nas histórias que moldaram a mitologia nórdica. Nascido na Dinamarca, ele cresceu em meio a uma rica tapeçaria cultural que nutriu seu fascínio pela herança viking.

Ao se mudarem para *Metrocity*, Magnus herdou o bar de seu pai e viu a oportunidade única de combinar sua paixão pela cultura nórdica com seu amor pela hospitalidade e diversão. Transformou o bar em um local temático viking, batizando-o de *Yggdrasil* em homenagem à árvore cósmica que conecta os Nove Mundos na mitologia nórdica.

O *Yggdrasil* de Magnus não era apenas um bar; era uma jornada através dos reinos nórdicos. Cada um dos cinco ambientes são chamados de câmaras e representam um "mundo" distinto da mitologia. Os clientes podiam explorar desde a Câmara de *Asgard*, um espaço majestoso e grandioso, até a Câmara de *Hel*, um ambiente mais sombrio e aconchegante.

Magnus incorporou um ringue de lutas, onde ele próprio começou a participar do circuito *Street Fighter* local. As batalhas no terraço não eram apenas confrontos físicos, mas também uma celebração da força e da bravura inspirada nos guerreiros nórdicos.

Após a derrota da gangue *Mad Gear* em *Metrocity*, Magnus escolheu manter um perfil mais discreto.

Mesmo que nunca tenha tido envolvimento direto com a gangue, ele preferiu focar em seu bar e nas competições de *Street Fighter*.

APARÊNCIA

Magnus é grande, forte e loiro e usa um capacete com chifres, já que, todos acreditam na mentira que *Vikings* o usavam.

PERSONALIDADE

Magnus é mal encarado, mas gente boa, adora uma noitada de rock pesado e bebedeira.

MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick (1 Pt); Face Slam (3 Pts); Grappling Defense (3 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Pile Driver (2 Pts); Power Uppercut (1 Pt); Throw (1 Pt);

CARTEL

Combates: 14; Vitórias: 10; Empates: 2; Derrotas: 2; K.O's: 10;

LEMA

"Odin me deu forças para lutar e eu o honarei"



Nome: Magnus "Viking" Olafson Estilo: Sambo Assinatura: Urra							
Força	●●●●●	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra: 1	
Destreza	●●○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○	Glória: 3	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●○○○	Posto: 3	
Habilidades			Manobras e Poderes				
Intimidação	●●●○○	Segurança	●●●○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Manha	●●●○○	Sobrevivência	●●○○○	Soco: Jab	4	7	1
Perspicácia	●●○○○	Arenas	●●○○○	Strong	2	9	1
Prontidão	●●○○○	Investigação	●●○○○	Fierce	1	11	0
Condução	●●●○○	Mistérios	●●○○○	Chute: Short	3	8	1
Antecedentes							
Arena (Bar)	●●○○○	Apoio (Bar)	●○○○○	Forward	2	10	0
Fama (Bar)	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	0	12	0
Recursos (Bar)	●●○○○		○○○○○	Apresamento	2	9	Um
Técnicas							
Soco	●●●○○	Apresamento	●●●●○	Bloqueio	6	—	—
Chute	●●●○○	Esportes	●○○○○	Movimento	5	—	4
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○	Double-Hit Kick	0	9 (2x)	0
Chi			Força de Vontade				
●○○○○○○○○○○○○			●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							
				Combos:			
				Throw	0	11	Um

INTERPRETATIVO PODCAST

										
										
TSUYOI	ALEXANDER	ALEXIS	EVAN	ISSA	NICHOLAS	QIU	BLAKE	FAAKHIR	GIANCARLO	BOLUO

										
										
	VIKING	AESIR 01	AESIR 02	AESIR 03	AESIR 04	ALBERICH	ALICE	BOSCH	TRACY	RYAN

VISTA SUAS LUVAS E PREPARE-SE
PARA O COMBATE!

ACADEMIA STREET FIGHTER É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA O INÍCIO
DE UMA CAMPANHA EM **STREET FIGHTER: O JOGO
DE RPG** AMBIENTADA EM METROCTY — A CIDADE DO FAMOSO
JOGO FINAL FIGHT — QUE LEVARÁ OS JOGADORES ÀS EMOÇÕES DOS
GRANDES COMBATES NAS RUAS E NAS ARENAS DE LUTAS.

**STREET
FIGHTER**

O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**