

# ALTO RISCO

## UMA HISTÓRIA INTRODUTÓRIA PARA STREET FIGHTER

### INTRODUÇÃO

"Alto Risco" é uma história voltada para Narradores e jogadores iniciantes. Tudo o que você precisa para jogar a história está aqui, apenas leia toda a história e reúna os seus jogadores para narrá-la.

### LINHA GERAL DA TRAMA

*Sr. Lee, eu vim falar com o senhor sobre um torneio de artes marciais.*

— Operação Dragão

O objetivo desta história é servir de introdução às histórias de **Street Fighter**. Ao contrário da maioria das histórias que você fará, ela é muito estruturada, com pouco espaço para ações que não sejam previstas. Quando você estiver familiarizado com **Street Fighter**, sinta-se à vontade para adicionar mais flexibilidade às suas histórias.

O evento principal desta história é o torneio, a primeira grande luta do time dos personagens. Os outros eventos da história correm paralelos ao torneio e têm como objetivo fazer o primeiro contato dos personagens com as operações criminosas da Shadaloo. Nenhum dos eventos de combate ao crime deverá desviar os jogadores do evento principal. Se o Narrador preferir, poderá reestruturar a história para enfatizar os elementos de combate ao crime e colocar o torneio como história secundária.

O texto a seguir mostra as linhas gerais da trama e dá uma visão rápida dos principais personagens do Narrador envolvidos na história (Balrog e seu empresário, Mr. Ray). Detalhes cena por cena da aventura seguem estas linhas gerais.

**Cena Um:** um torneio está sendo realizado em Las Vegas, no estádio de Balrog. Muitos jovens Street Fighters estarão lá, pois Balrog mandou convites desta oportunidade de obter glória para todas as classes e divisões. Contudo, Balrog lutará apenas contra um dos Guerreiros Mundiais — se algum deles aceitar o desafio. Boatos dizem que ele está realizando este torneio para atrair um(a) deles e irritá-lo(a). Ninguém sabe a razão, mas todos suspeitam da mão de M. Bison nisso. De qualquer modo, esta será uma boa oportunidade para que os lutadores novatos possam ver os campeões em ação e pegar algumas dicas.

Mas eles não estão lá apenas para assistir, eles também luta-

ção. Outros novatos em ascensão estão prontos para testar suas habilidades aqui. Será que os novos lutadores estão a altura do desafio? Eles descobrirão em breve.

O time chega em Las Vegas um dia à frente do prazo. Os personagens têm a chance de visitar a cidade e se divertir antes da luta. Não se preocupe, estão previstas horas livres para treinamento durante o dia da luta. Além disso, o time vem treinando a semana toda.

Enquanto visitam a cidade, eles têm a chance de encontrar com alguns dos outros lutadores que vieram para o torneio — incluindo Guile, que aceitou o desafio de Balrog.

**Cena Dois:** enquanto o time relaxa em um cassino local, eles vêem um bando de capangas perseguindo um cara baixo e franzino. O homenzinho parece assustado, como se estivesse correndo para salvar a vida. Na verdade ele é um contador contratado pelo empresário de Balrog, Mr. Ray. Mr. Ray tem ligações com a Shadaloo e o contador decidiu não fazer mais parte disso. Porém, os capangas de Mr. Ray descobriram as intenções dele (grampeando seu telefonema para as autoridades) e estão atrás dele para silenciá-lo.

Os personagens se envolvem no assunto? Se não o fizerem, Mr. Ray escapará e a Shadaloo ficará mais rica. Se eles quiserem se envolver, terão que impedir que os capangas seqüestrem o contador. Hora de lutar!

Se o time ajudar o Doninha — este é o apelido dele — ele dá explicações sobre as fraudes cometidas por Mr. Ray e para quem o dinheiro está realmente indo (Bison). O problema é que os capangas o surpreenderam no escritório de Mr. Ray antes que ele pudesse coletar qualquer prova destas acusações. Seu depoimento para as autoridades é inútil sem estas provas. Doninha pede ao time que o ajude a entrar no escritório e recuperar os papéis.

**Cena Três:** o time precisa entrar no hotel, se esgueirar pela segurança e chegar ao andar superior onde ficam os escritórios. De lá, precisam conseguir descer de volta. O problema é esse: o jovem protegido de Balrog, Samson Jr., tem um ginásio de treinamento no mesmo andar do escritório em questão. Um dos membros do time pode ter que lidar com ele. Se um deles o fizer e vencer, Samson Jr. deixará que eles saiam do prédio com os papéis.

**Cena Quatro:** é a noite seguinte e está na hora do torneio. Se o time conseguiu os papéis, Doninha já está depondo para a polícia. Mr. Ray é preso. Porém, Balrog não está nem um pouco feliz com isso e olha ameaçadoramente para o time.

O torneio começa e cada lutador é colocado contra um oponente — boa sorte! Depois que todos os membros do time tiverem terminado suas lutas, Balrog e Guile se enfrentarão.

**Cena Cinco:** esta é a conclusão. O time vence ou perde e recebe as recompensas ou contusões oriundas de suas ações na história. Informações são dadas sobre como as várias tramas introduzidas aqui podem ser extrapoladas para uso em uma crônica.

## ATMOSFERA

**Street Fighter** é um jogo com muita atmosfera. De fato, a atmosfera — o clima e a sensação apresentados na história — são responsáveis pela lógica da história e da trama. As pessoas agem do jeito que agem devido ao que são: os bandidos sempre atacam os personagens com uma (aparente) vantagem numérica, capangas atiram primeiro e fazem perguntas depois, arquivilões contam seus planos antes de deixar os personagens para morrer em uma bem planejada (mas não sem falhas) armadilha mortal.

O clima de **Street Fighter** tem muito a ver com o gênero de histórias a serem contadas. As histórias podem ser contadas de maneira diferente dependendo do tipo de gênero que você usa: é uma história de espionagem internacional ou de combate ao crime local?

“Alto Risco” é uma história sobre bandidos e o crime organizado nos salões de jogo de Las Vegas. Ela é sobre o sujeito submundo escondido sob o brilho e o glamour da cidade. Enquanto o cantor no salão entoa suas canções favoritas (ou mais odiadas), aqueles dois canalhas no canto estão planejando algum golpe. Mas o que você pode fazer — os dois canalhas são os donos do lugar! Na Las Vegas de **Street Fighter**, o dinheiro anda de mãos dadas com o crime.

Você se lembra de filmes de gangster como “Os Intocáveis” e “Dick Tracy”? Ou filmes de James Cagney e Edgard G. Robinson, onde os “G-Men” lutam contra a máfia? Ou melhor ainda, qualquer filme de Bruce Lee ou de kung fu onde o herói enfrenta os tong da China ou a Yakuza japonesa? Estes filmes são a inspiração para “Alto Risco”. Alugue alguns deles e assista antes de narrar esta história, eles ajudarão você a criar o ambiente adequado para ela.

## LAS VEGAS

Luzes, mágica, dinheiro! Estas são as palavras que representam Las Vegas para a maioria das pessoas. Esta cidade de luzes brilhantes nunca vai para a cama — não quando tem dinheiro para se ganhar nas mesas de jogo e nas máquinas de moedas dos cassinos. A área mais famosa de bares e cassinos de Las Vegas, “The Strip”, chama os visitantes para a maior diversão de suas vidas. Deixe o tedioso mundo cotidiano de responsabilidades para trás e entre em uma fantasia tornada realidade — quem sabe, gastando alguns trocados você poderá ganhar milhares de dólares. Pelo menos, este é o mito que os cassinos querem perpetuar.

Contudo, o jogo não é a única atração em Las Vegas: estrelas vêm de todo o mundo para fazer seus espetáculos. Milhares de pessoas vêm para ver astros como Tom Jones, Robert Goulet, e até mesmo Barbara Streisand, dando sua primeira performance em 20 anos. Esta cidade abrigou Elvis Presley por um tempo e, aos olhos de milhões, ainda mantém uma parte da santidade dele.

Las Vegas também tem muitas atrações diferentes como o “Circus Circus”, um circo de tenda interno com números de trapezistas e animais — em Vegas, o circo sempre está na cidade. Numerosas convenções são realizadas a cada fim de semana, da “Computer Electronics Show” à convenção anual dos Escritores de Horror da América. Os hotéis estão sempre cheios, mas sempre há lugar para todos.

Porém, abaixo de todo este glamour, há um submundo sombrio. A Las Vegas que nós conhecemos, o castelo de cassinos, foi praticamente fundada por um gangster, Bugsy (ninguém o chamava assim pela frente). O crime organizado tem estado lá desde então. E um novo jogador entrou recentemente no jogo, um novo chefe que exige a sua parte do dinheiro — M. Bison, senhor da Shadaloo, a organização criminal mais perigosa do mundo. Bison emprega Balrog para pressionar os outros. Ao fazer isso, Bison fechou muitos negócios sujos com

o empresário de Balrog, um homem chamado Mr. Ray. Agora Mr. Ray envia dinheiro para a Shadaloo, ajudando a financiar atividades criminosas por todo o mundo.

## TRANSPORTE

Os personagens podem chegar em Vegas de ônibus ou táxi. Há ônibus 24 horas por dia, mas o intervalo de tempo entre um ônibus e outro varia ao longo do dia de acordo com o horário. O preço da passagem é \$1,15 e passes de multi-uso podem ser comprados para economizar dinheiro. Táxis passam pelas ruas o tempo todo e não é difícil pegar um. Normalmente, todo hotel tem um ou dois deles à espera de clientes, alguns cassinos têm até pontos de táxi. A taxa básica é \$1,20 para o primeiro 1/7 de milha, e 20 centavos para cada 1/7 de milha daí em diante. Uma gorjeta de 15 a 20 por cento é esperada, e se não for dada você poderá ouvir algumas metáforas interessantes por parte do motorista.

## CHEGANDO LÁ

Esta história assume que os personagens têm um empresário para acertar a participação deles na luta. Se este não for o caso, um dos personagens deve lidar com os problemas logísticos de conseguir um quarto de hotel e dinheiro suficiente para as despesas de táxi, alimentação, etc. O Narrador fica livre para decidir isso, mas os guias turísticos de Las Vegas dão uma boa listagem de vários preços, além das diárias de vários tipos de hotéis.

## ARENA DE BALROG

As lutas do torneio acontecerão na Arena de Balrog. Além da luta do torneio, a Cena Dois também envolve uma luta no local do torneio. Um mapa hexagonal do estádio de Balrog foi fornecido com este fascículo; simplesmente destaque-o e use sempre que a ação se passar na arena de Balrog.

A arena fica em uma rua lateral fora da “main Strip”. Durante um torneio, a rua é fechada, exceto para o tráfego privilegiado (limusines). Um tapete púrpura é colocado na rua, em frente ao brilhante cassino que está patrocinando o torneio de Balrog.

Antes de uma luta de torneio (que sempre acontece à noite), as pessoas começam a se preparar: apresentadores, dançarinas e mágicos. As dançarinas ficam mais bonitas a cada luta. O sucesso de Balrog atrai as melhores para ele. Pouco antes de um torneio começar, a turma de Balrog chega em duas limusines, vindo de direções diferentes da rua. As limusines estacionam uma em frente à outra, fazendo um ângulo em relação ao carpete (a lona de luta). O empresário e os auxiliares de Balrog saem de um dos carros, e então Balrog sai do outro, seguido pelas suas dançarinas favoritas (convidadas a passear com ele na sua última luta). A multidão, que mal consegue se conter, explode em gritos e salvas. Apostas furiosas começam a ser feitas sob a supervisão do cassino.

Apostas pessoais, aquelas não sancionadas pelo cassino, não são bem vistas. Qualquer um que seja pego apostando dessa forma será jogado para fora (talvez depois de ter um ou dois membros quebrados como lição). Empregados do Cassino passam pela multidão coletando as apostas e determinando a porcentagem de pagamento delas (2 para 1, etc.). Um quadro mostrando os percentuais de pagamento das apostas está afixado no salão do cassino.

Sempre que um lutador vence uma luta, o dinheiro voa, chovendo na rua conforme os apostadores exultantes lançam parte de seus ganhos sobre o lutador. Ele pode escolher ficar com o dinheiro ou deixá-lo. A maioria dos Empresários coleta o dinheiro, mas algumas vezes um lutador o recusa por certas razões. Se

o dinheiro não for coletado, o cassino o guarda, mantendo-o como crédito para o lutador mesmo que ele não o queira (os proprietários querem que os vencedores retornem, e ficarão felizes em pagar os custos com os próprios ganhos do lutador).

**O Carpete:** um mapa do carpete de lutas foi incluído com esta história. O carpete costumava ser azul, mas foi mudado para púrpura. Balrog luta melhor sobre púrpura, e ele esconde melhor o sangue. Este mapa é para ser usado como um mapa de batalha.

**Lutas individuais:** os combatentes começam em lados opostos do carpete, caminhando sobre a logomarca "Las Vegas".

**Lutas com múltiplos combatentes:** Os combatentes são divididos entre os quatro cantos do carpete. Quaisquer lutadores extras entram por um dos lados (de frente para a logomarca de "Las Vegas" ou por cima dela).

## BALROG

Balrog é um dos mais determinados lutadores do mundo, um dos dezesseis Guerreiros Mundiais. Ele costumava ser o campeão mundial dos peso-pesados do boxe, mas perdeu seu título após um controverso nocaute. Ele se voltou para o Street Fighting para construir uma nova reputação. Suas já impressionantes habilidades de luta apenas se aprimoravam conforme ele vencia luta após luta.

Balrog busca fama e fortuna. Ele luta pela glória e pela adoração de seus fãs. Ele tinha tudo isto como pugilista e quer de volta como Street Fighter. De fato, ele está bem adiantado em seu objetivo de se tornar conhecido em todo os Estados Unidos. Sua história da pobreza à riqueza tem grande apelo junto aos americanos. Muitos garotos o idolatram e querem ser como ele, dando duro nas academias de boxe por todo o país.

O que a maioria das pessoas não sabe é que Balrog está envolvido com o crime organizado. Ele vendeu seus serviços a M. Bison, e seu empresário trabalha para a Shadaloo. Balrog faz isso porque quer ganhar dinheiro e não se importa como. Apesar de Balrog não estar plenamente consciente dos vastos crimes da Shadaloo, ele não se importaria nem um pouco com eles. Enquanto for famoso e estiver no topo, ele tem o que deseja.

## MR. RAY

Mr. Ray tem estado com Balrog por anos, empresariando suas lutas como peso-pesado. Ele está tão perplexo quanto Balrog sobre as misteriosas circunstâncias de sua derrota entre os peso-pesados (porém, ele suspeita que M. Bison armou tudo em um esforço para recrutar Balrog para sua organização).

Mr. Ray, mesmo após algumas discussões sérias com Balrog, permaneceu como seu empresário por uma razão: ele faz com que Balrog ganhe muito dinheiro. Poucas pessoas conhecem o negócio de lutas como Mr. Ray conhece. Enquanto os outros empresários conhecem o meio, Mr. Ray é o meio.

Porém, desde que Balrog começou a trabalhar como freelance para M. Bison, Mr. Ray descobriu uma nova maneira de ganhar dinheiro — muito dinheiro. Ele está investindo na Shadaloo. Emprestando dinheiro para M. Bison, ele ganha um retorno em cada dólar corrupto ganho pela Shadaloo. Balrog sabe disso, mas não está preocupado — desde que Ray não esteja desviando dinheiro dele. E ele sabe que Mr. Ray não é estúpido o bastante para fazer isso. Certo?

O problema é: Balrog está errado. Mr. Ray finalmente sucumbiu ao apelo das fortunas que tem manipulado tão freqüentemente. Ele não está contando a Balrog sobre todos os seus negócios e mantém uma grande parte dos lucros para ele mesmo. Se Balrog descobrisse isso, os dias de Mr. Ray como empresário estariam contados e ele teria um longo tempo para pensar sobre uma nova carreira — enquanto estivesse em recu-



peração na Unidade de Tratamento Intensivo do hospital local. Não é nenhuma surpresa que Mr. Ray esteja disposto a fazer qualquer coisa para impedir que Balrog descubra sua trapaça.

## CENA UM

O empresário reúne o time e anuncia que em breve haverá um torneio em Las Vegas, no estádio de Balrog. Esta será a grande oportunidade do time, sua primeira chance para provar seu valor diante do mundo Street Fighter. Ele já fez as reservas de hotel e de passagem aérea e quer que os personagens pratiquem ao máximo antes de partirem (em duas semanas).

O time chega no dia anterior ao torneio, o qual deverá ser realizado na noite seguinte na cintilante "Vegas Strip". Os personagens se registram no hotel à tarde e ajeitam suas coisas. O nome do hotel é "Diamante", um hotel barato (pelo menos para os padrões de Vegas; ei, seu Empresário está tentando economizar dinheiro para vocês! Não reclamem!).

O Empresário recomenda que visitem a cidade e relaxe um pouco, dizendo que a tensão não vai ajudar o time em nada amanhã à noite. Além disso, o Diamante não tem uma sala de ginástica ou musculação, então não há lugar para se exercitarem (os quartos são pequenos demais para que eles treinem seus golpes). O Empresário chama um táxi (ou dois, se necessário) e manda os personagens para a "Strip", gritando "Divirtam-se!" quando eles partem.

Os personagens podem ir aonde quiserem. Um guia de Las Vegas pode ajudar o Narrador a fazer esta parte da aventura, ou ele pode simplesmente inventar alguns lugares para os personagens visitarem. Lembre-se, Vegas é projetada como uma cidade para turistas e é especialmente glamourosa. Suas atrações vão do convencional ao bizarro, e sempre bregas. Deve ser divertido passear com um bando de lutadores por esta cidade esquisita.

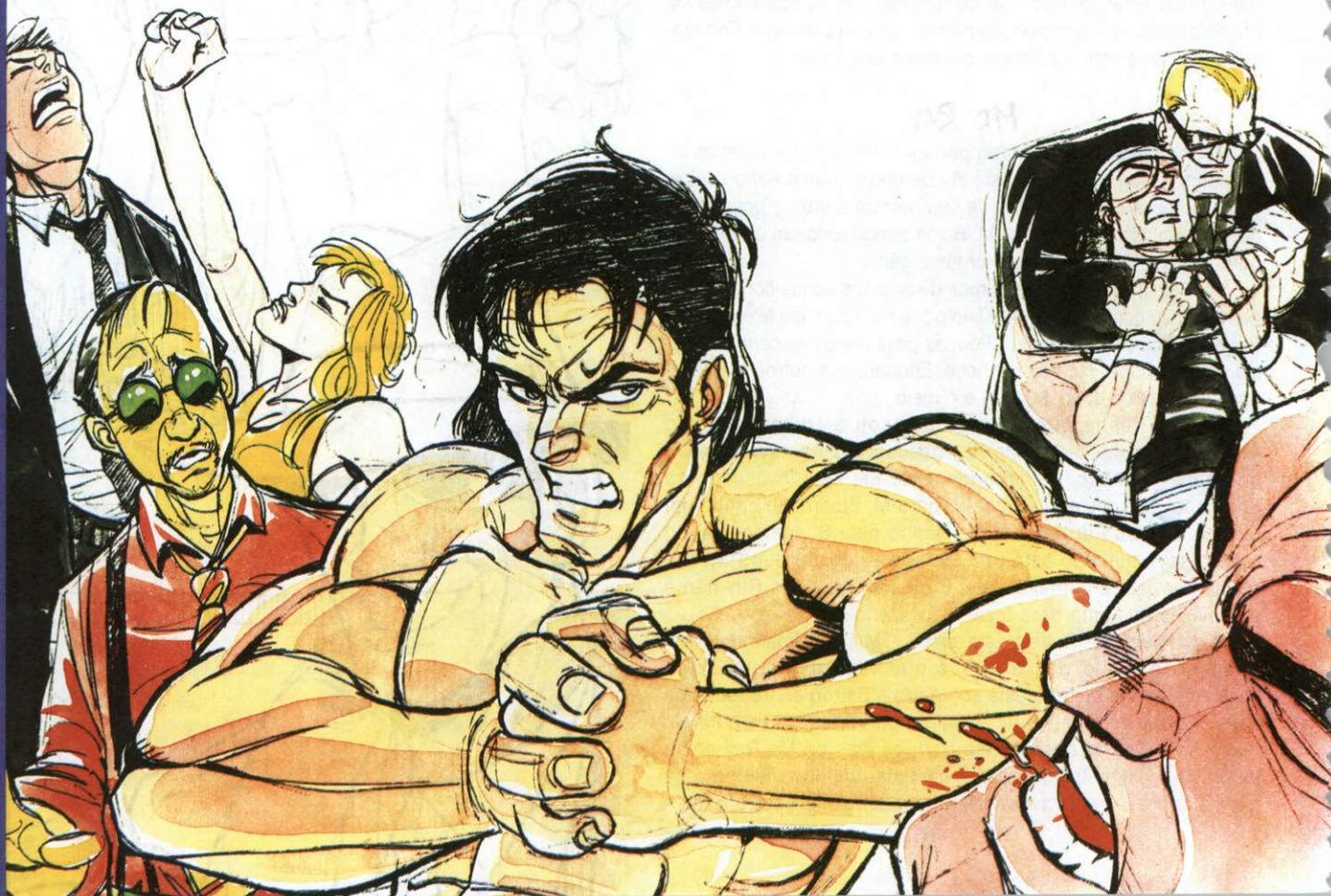
Cada jogador deve dizer a você quanto dinheiro o personagem tem e se ele pretende apostar. As chances sempre estão a favor da casa aonde quer que os personagens vão, logo,

eles precisarão de alguma habilidade para vencer. Quando estiverem jogando em qualquer coisa que não seja uma máquina caça-níquel (daquelas que põe a moeda e puxa a alavanca), os jogadores podem rolar Raciocínio + Perspicácia para tentar ganhar da casa (a dificuldade depende do jogo e das chances; geralmente de 8 a 10). Um teste de Percepção + Lábria poderá fazer com que o personagem descubra os truques dos outros apostadores e da própria casa. Contudo, esta parte da história é secundária, portanto, não perca muito tempo arbitrando regras. Apenas vá inventando as coisas para manter a história interessante.

Eventualmente, durante a noite, o time poderá encontrar outros lutadores que vieram à cidade para o torneio; a maior parte deles também está relaxando antes da luta. Use alguns (ou todos os) lutadores listados no final desta história. Alguns são esquentados e poderão desafiar um dos personagens para uma luta ali mesmo onde estão. Os personagens devem evitar isso, pois precisarão de suas energias para as cenas seguintes. Qualquer luta deve ser rapidamente interrompida pelos empregados do cassino/bar/hotel. O lutador interrompido certamente partirá com um aviso: "Nós terminaremos isso amanhã!"

Esta é a oportunidade perfeita para apresentar os personagens a Guile, o Guerreiro Mundial que está aqui para aceitar o desafio de Balrog. Como o Narrador o apresentará fica a critério dele, mas aqui estão algumas possibilidades:

- Guile está relaxando em um bar quando uma luta começa. Ele a interrompe, talvez pedindo uma mão aos personagens (não que ele precise — ele só está tentando tornar as coisas mais fáceis).
- Guile está prestes a ganhar uma boa grana no cassino quando um fã corre até ele e o distrai, fazendo com que perca a jogada. Os personagens acabam vendo como Guile fica quando está bravo. E se os personagens forem a causa da distração?
- Guile está praticando algumas das manobras e atraindo uma multidão no processo. Isto pode dar aos personagens a chance de



pegar algumas dicas com o próprio Guile; ele está amigável agora. Depois de conversar com os personagens por algum tempo, Guile pedirá licença e partirá, alegando ter um encontro com alguns fãs.

## CENA DOIS

O time chega ao cassino ao lado do estádio de Balrog (ou o táxi os trouxe aqui, ou outro lutador recomendou que eles dessem uma olhada no estádio antes da luta). O estádio está sendo preparado do lado de fora; empregados do cassino estão limpando o carpete e verificando as luzes. Normalmente isto seria feito durante o dia, quando os freqüentadores do cassino não estão por lá, mas Balrog é tão popular que as pessoas vão assistir o estádio sendo preparado; a antecipação precipita discussões sobre as chances de cada lutador.

Os personagens têm a chance de jogar um pouco no cassino. Durante um jogo, o time vê um homem que se parece com uma doninha vestindo um terno, correndo pelo corredor entre as mesas. Ele está bufando, quase sem fôlego, e olhando apavorado por cima dos ombros. Alguns homens de ternos escuros o estão perseguindo (o número de perseguidores deve ser igual ao número de jogadores).

O homem com cara de doninha tropeça e cai ao lado da mesa onde estão os personagens e olha do chão para eles. Ele os reconhece (vinha prestando atenção ao quadro com as margens de apostas) e implora que o ajudem. Ele diz que os homens de ternos escuros estão tentando matá-lo.

Se eles o ajudarem, os homens de ternos escuros esperarão até que o time deixe o cassino e caminharão ameaçadoramente atrás deles enquanto o time escolta o homem apavorado. Eles atacarão assim que todos estejam do lado de fora do cassino. Os empregados que estão limpando o estádio sairão correndo logo que o combate começar sobre o estádio ainda escuro.

Use as Características dadas no fim da história para os capangas de Mr. Ray. Use o mapa hexagonal do estádio de Balrog para conduzir a luta em frente ao cassino. Os capangas lutarão até serem nocauteados.

Pessoas correrão para assistir a luta, mas ficarão confusas, se perguntando porque ela não está incluída na programação. Ninguém chamará a polícia, pois todos imaginam que a luta faz parte das atrações do cassino.

Se o time vencer a luta, o homem com cara de doninha agradece e pede que o time o ajude em mais uma coisa. Ele faz sinal para um táxi e os leva a um restaurante local onde podem conversar. Se o time perder a luta, os capangas escoltam o homem com cara de doninha de volta pra dentro, avisando aos personagens que eles devem cuidar das suas próprias vidas.

Se o time decidir não ajudar, o cara está com problemas. Os homens de ternos escuros o levam embora enquanto ele choraminga de medo. Vá para a Cena Quatro, a luta. Os personagens acabaram de perder uma boa parte da aventura. Esta é a penalidade por não ajudar aqueles que precisam. Contudo, o Narrador ainda pode tentar fazer com que os personagens se envolvam. Um método é fazer com que descubram os capangas espancando o homem com cara de doninha em um beco quando eles deixam o cassino. Se ainda assim eles não ajudarem, nunca mais verão o homem com cara de doninha e nunca descobrirão a ligação de Mr. Ray com a Shadaloo.

## O DONINHA

No final das contas o apelido do homem com cara de doninha é... "O Doninha". Seu nome real é Arthur Parkington, um contador que trabalha para Mr. Ray. Quando o time chega ao restaurante, ele pede um café e explica a situação.

O Doninha descobriu recentemente que seu empregador, Mr. Ray, o empresário de Balrog, está envolvido em atividades sujas e talvez criminosas. Ao investigar mais profundamente, descobriu a

conexão com a Shadaloo. Ele não sabia o que era a Shadaloo, mas logo descobriu mais do que gostaria de saber. Percebeu que estava envolvido em algo grande demais. O Doninha é honesto para com os personagens que acabaram de salvá-lo, contando a eles que não tem problemas em se envolver em alguns negócios desonestos. Na verdade, ele é bem eficiente em criar papéis, contas e burocracias que ocultem tais negócios das autoridades. A Shadaloo, porém, o assustou. Ele sabia que teria sérios problemas se algum dia cometesse um erro com os papéis. Decidiu se garantir e contatar as autoridades; ele daria a eles evidências sobre as atividades criminosas de Mr. Ray em troca de proteção.

Porém, ele não havia percebido que seu telefone tinha sido "grampeado". Ligou para o FBI mas foi cortado antes que pudesse revelar qualquer informação importante — os capangas de Ray desconectaram a linha e vieram atrás dele. Ele correu e esbarrou no time.

Sua única opção agora é ir para as autoridades, a única coisa que pode protegê-lo agora. O problema é que ele não tem prova alguma. As provas estão no escritório de Mr. Ray no Palace Hotel. Ele tinha planejado pegá-las depois de fazer o telefonema, mas agora os capangas de Ray com certeza estarão guardando o escritório. Ele precisa de ajuda para entrar e pegar alguns arquivos-chave que poderão colocar Mr. Ray atrás das grades e dar à Interpol informações sobre algumas operações da Shadaloo. O time está disposto a ajudá-lo?

Se não, o Doninha agradece e diz que tentará sozinho. Ele falhará (não tinha a menor chance), Mr. Ray ficará impune por seus crimes, e a Shadaloo se tornará ainda mais poderosa. Vá para a Cena Quatro, a luta. Se eles decidirem ajudá-lo, vá para a Cena Três.

## CENA TRÊS

O time deve chegar aos escritórios e roubar os arquivos. O Doninha diz a eles exatamente onde os arquivos estão e quais devem pegar: aqueles nomeados como "Polvo". O Doninha se encontrará com os personagens mais tarde no hotel deles.

Um mapa hexagonal dos escritórios do hotel é fornecido para fazer esta operação. Os escritórios estão localizados no quinto andar do Palace Hotel (existem 10 andares no total). É possível chegar ao quinto andar por uma escada especial ou pelo elevador. Porém, ambos requerem uma chave especial. Chaves podem ser encontradas com as seguintes pessoas ou nos seguintes locais:

- Os capangas têm chaves. Eles podem ser encontrados rondando os vários andares do hotel, especialmente no lobby.
- O pessoal do serviço de quarto tem chaves. Eles podem ser encontrados nos corredores, entregando o serviço de quarto, ou na cozinha do hotel.
- Há uma chave sobressalente no escritório do hotel, no claviculário atrás da porta do gerente.

Conseguir qualquer uma dessas chaves requer um teste de Furtividade + Destreza ou Raciocínio (dependendo se o personagem está tentando passar por alguém sem ser notado ou se está tentando se mover silenciosamente).

Outra opção para entrar no quinto andar é escalar as paredes pelo lado de fora. Isto exigirá que os personagens cheguem ao terraço e desçam cinco andares usando cordas. Apenas um dos lados do prédio é bom para isso; dois deles são muito iluminados pelas luzes da "Strip" e o lado dos fundos é escuro demais. Personagens que tentarem esta opção devem fazer testes de Destreza + Esportes (dificuldade 6). Todas as janelas no quinto andar estão destrancadas, mas testes de Destreza + Furtividade (dificuldade 7) são necessários para abri-las e entrar silenciosamente. Veja o mapa para detalhes sobre qual janela leva aonde.

Uma opção final é entrar no sistema de dados do hotel e se registrar como "convidado de Mr. Ray". O hotel gentilmente dará uma chave do quinto andar para o personagem, desde que ele consiga provar que é a pessoa listada no computador

como "convidado". Este processo requer um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 7). O personagem deve ter acesso a um computador com modem e deve saber o número de telefone do hotel. Se nenhum sucesso for obtido, o "hacker" não consegue descobrir as senhas. Mas como nenhum segurança monitora os computadores, ninguém ficará sabendo da tentativa do personagem de alterar o banco de dados.

### MAPA CHAVE

Veja o mapa que acompanha a história.

### CORREDOR

Tanto a escadaria quanto o elevador abrem em um corredor, mas em lados opostos do piso. Um capanga espera junto à escada, enquanto outro espera junto ao elevador. Qualquer um que entre no andar terá que passar por eles. Se os intrusos não incapacitarem os capangas rápida e silenciosamente, eles alertarão os outros guardas no andar, incluindo Samson Jr.

**Armário da Empregada:** ele está cheio de equipamento-padrão de empregadas, incluindo muitos objetos para faxina: esfregões, panos de chão, vassouras, produtos de limpeza, toalhas, etc. O armário pode abrigar três pessoas, mas é um tanto apertado.

### O ESCRITÓRIO DE MR. RAY

Este escritório é opulento, com um sofá enorme. Está vazio agora. Tem uma larga escrivaninha com objetos de escritório e uma cadeira de couro. Os certificados e troféus de Balrog estão enfileirados nas prateleiras.

### O ESCRITÓRIO DO DONINHA

Uma pequena escrivaninha e uma cadeira de madeira tomam a maior parte do espaço. Há três armários de arquivos ao lado dela. O arquivo que o time procura está no armário do meio, terceira gaveta de cima pra baixo (o Doninha avisou-os disso). Com um teste de Percepção + Prontidão (dif. 8), qualquer um que esteja pegando o arquivo notará outro arquivo interes-

te nomeado "Kraken" (veja a Cena Cinco para mais informações sobre este arquivo).

### SALA DE ESTAR

Este quarto contém dois sofás, uma mesa redonda com três cadeiras, e uma mesa de café completa com uma cafeteira. Um capanga está dormindo em um dos sofás. Ele acordará quando alguém entrar, a menos que o intruso passe em um teste de Furtividade (dif.6).

### GINÁSIO

Equipamentos caros de treinamento estão espalhados por toda esta área. Este é o segundo local de treinamento de Balrog (ele tem um ginásio maior em algum outro lugar, mas aqui é onde ele deixa seu pupilo praticar). Samson Jr. está aqui agora, correndo na esteira automática. Dois capangas estão de pé ao lado da porta, conversando com ele (batendo papo, falando de shows na TV...). Qualquer barulho maior no corredor irá alertá-los e eles o investigarão.

Se Samson Jr. vir outros Street Fighters, ele instantaneamente desafiará um deles, mandando os capangas cuidarem dos outros personagens. Ele tornará uma questão de honra permitir que o time saia com o que quer que tenham se um deles conseguir derrotá-lo. Use o mapa para a luta. As Características de Samson Jr. podem ser encontradas no final desta história. Mais três capangas chegarão pelo elevador ou pela escada após o alerta ter sido dado (um dos capangas no ginásio tem um walkie-talkie).

Se o personagem desafiado vencer, os capangas relutantemente deixarão eles irem (eles sabem que não vale a pena contrariar a vontade de Samson Jr.). Porém, se eles ainda não tiverem os arquivos, não receberão permissão para pegá-los (eles terão de lutar contra todos os capangas e Samson Jr de novo).

### LEVANDO OS ARQUIVOS PARA O DONINHA

Se os personagens saírem com os arquivos, poderão pegar um táxi de volta para o hotel. O Doninha estará lá, esperando. Uma vez que ele tenha os arquivos, chamará as autoridades, que logo che-



garão para buscá-lo e colocá-lo sob proteção policial. O Doninha fez um acordo para que o time não seja interrogado, e os policiais cumprirão o acordo.

O empresário do time passará um sermão neles sobre lutar na noite anterior ao torneio, mas ele está feliz que estejam de volta. Ele aconselha aos personagens que durmam para estarem descansados e prontos para a luta no dia seguinte.

**Mudança de Trama (Opção):** a critério do Narrador, pode haver ainda outra volta no meio dessa confusão: os policiais não são policiais de verdade, mas membros da máfia de Las Vegas, rivais da Shadaloo. O Doninha, com medo das autoridades legais, fez um acordo com a máfia para proteção em troca das evidências incriminadoras sobre Balrog e seus aliados.

Como isto afetará os personagens fica a critério do Narrador, mas se Balrog descobrir que ele foi traído para a máfia, não ficará feliz com qualquer um que ele julgue estar envolvido com a traição, o que inclui os personagens.

## CENA QUATRO

Na noite seguinte, os personagens chegam ao torneio. O local já está lotado, os fãs aguardam ansiosamente o início das lutas. Os personagens vêem seus rivais se aquecendo. Está quase na hora da ação.

As limusines de Balrog estacionam, mas Mr. Ray não sai de sua limusine, como sempre acontece. Ao invés dele, saem capangas. Balrog sai do seu carro cercado de belas mulheres, mas não parece feliz. Quando vê o time, olha ameaçadoramente para eles. Ele então percebe a multidão gritando, ovacionando-o. Sua expressão muda instantaneamente, seu rosto se abre em um largo sorriso e ele parece genuinamente feliz, seu mau humor totalmente esquecido.

Se o time não entregou os arquivos para o Doninha, esta cena acontecerá de outra maneira: Mr. Ray sairá de sua limusine sorrindo e feliz. Ele piscará misteriosamente para o time e então passará a ignorá-los. Balrog estará sorridente como sempre ao saltar do carro.

Qualquer que seja a opção usada, Balrog logo dá um passo à frente e em voz alta dá as boas vindas a todos os guerreiros que vieram para a luta. Ele faz um rápido e enérgico discurso sobre como tais oportunidades não aparecem a toda hora, e como apenas na América um garoto das ruas pode subir na vida e se tornar um herói, etc. Ele então diz: "Lute, homem!"

Sinos tocam e luzes de néon acendem. O torneio começou...

É hora de colocar os personagens diante de seus rivais. Este combate pode ser feito individualmente, e neste caso cada lutador trava suas batalhas até que todos tenham vencido ou perdido em eliminação simples. Alternativamente, o combate pode ser feito em equipe, onde cada time vai contra outro time. Neste caso, pegue os lutadores dados no final do Apêndice Dois e use-os como um time. O último time a ter um membro de pé, vence.

Use o mapa hexagonal do estádio de Balrog para conduzir as lutas do torneio.

Durante o torneio, o Narrador deve encorajar várias oportunidades curtas de interação para tornar o jogo mais divertido. Aqui vão algumas sugestões:

- Um dos seus fãs corre até você após a luta e dá um abraço, ou começa a rasgar pedaços da sua roupa para guardar de lembrança, da mesma maneira que os Beatles e os Rolling Stones costumavam ter suas roupas rasgadas ao sair dos concertos nos anos 60.

- Se você derrotar seu rival, uma fã dele se aproxima de você e tenta começar uma luta. Porém, ela obviamente não é uma boa lutadora, então o seu desafio é conter a fúria dela sem feri-la. Ou, se seu rival derrotá-lo, um dos fãs dele vem até você para se gabar e insultá-lo. Ele também não sabe lutar, então o desafio é não per-

der a calma e espancá-lo. Isto poderia custar Honra a você.

- Alguém tenta fazer uma aposta com você, uma aposta que não está sendo feita através do cassino. Você sabe as regras contra isso. Você faz assim mesmo? Você poderá ganhar muito dinheiro, mas também poderá fazer com que seu time seja expulso do torneio se for pego.

- Publicitários tentam fechar negócios com você sobre propagandas para produtos, etc. Se seu Empresário estiver por perto, você pode mandar ele lidar com isso, mas pode ser que ele esteja cuidando de outros negócios. Tenha cuidado, ou você pode acidentalmente concordar com algo e ficar legalmente preso por um contrato verbal!

O Narrador pode ficar a vontade para criar e fazer suas próprias oportunidades de interação.

Uma vez que as lutas dos personagens tenham terminado, será a hora do confronto entre Guile e Balrog. Também existem muitas opções para se fazer este encontro. Uma delas é simplesmente jogar uma moeda pra ver quem ganha, e descrever o resultado para os jogadores. Contudo, este método não envolve nenhuma interação por parte dos jogadores.

Outro método é deixar que os jogadores joguem com o Guile enquanto o Narrador joga com Balrog. Os jogadores escolhem coletivamente as estratégias de Guile. Use as estatísticas de Guile do Capítulo Seis e as estatísticas de Balrog do final deste Apêndice.

## CENA CINCO

É hora de amarrar tudo. O time venceu ou perdeu? Se eles venceram, podem ganhar alguma Glória e algum dinheiro (das moedas jogadas no estádio). O Narrador deve julgar quão bem os personagens lutaram. Se derrotaram seus oponentes rápida e honradamente, podem receber uma boa quantidade de Renome e dinheiro. Menos dinheiro será recebido se a luta demorou muito ou foi travada desonradamente.

Se os personagens perderam, não se preocupe. Existirão outras lutas. Eles podem perder alguma Glória mas, se lutaram honradamente, ganharão Honra. Se não foram honrados, talvez seja hora de repensarem toda a estratégia deles; não vão longe desse jeito.

Se o time vencer, eles serão convidados para o próximo grande torneio. Esta é a chance do Narrador criar o seu próprio torneio e história, que tomarão lugar em qualquer parte do mundo que ele queira.

O Narrador deve dar pontos de experiência baseado na performance dos personagens. Use as orientações do Capítulo Cinco para determinar os pontos de experiência concedidos.

## RENOME SUGERIDO

### GLÓRIA

Derrotar os capangas de Mr. Ray na Cena Dois: +1  
 Perder para os capangas de Mr. Ray na Cena Dois: -1  
 Vencer a luta do torneio: +2  
 Perder a luta do torneio: -1

### HONRA

Veja o Capítulo Cinco para listas sobre como ganhar ou perder Honra baseando-se em como os personagens agiram. Além disso, as seguintes ações são válidas:

Tentar proteger o Doninha na Cena Dois: +1  
 Não ajudar o Doninha na Cena Dois: -1

Recuperar os arquivos "Polvo" e levar Mr. Ray à justiça: +1

## EXTENDENDO A TRAMA

Se os personagens ajudaram o Doninha, eles fizeram alguns inimigos:

- Mr. Ray não estará feliz, mas também não terá tempo para se vingar. Não apenas as autoridades o prenderam, mas Balrog também não ficou nem um pouco satisfeito. Melhor não perder tempo com isso; deixe isso para os cirurgiões — a cirurgia plástica está bem avançada hoje em dia, portanto, ele deverá ter sua cara de volta em breve.
- Balrog terá uma rixa contra os personagens. É verdade que eles revelaram um traidor na equipe dele, mas também atrapalharam seus negócios e ele não gosta disso. Balrog não fará nada contra eles — agora. Se, porém, eles algum dia atingirem seu posto, pode ter certeza de que ele os desafiará. Se eles também tiverem derrotado Samson Jr, ele irá pessoalmente treinar Samson Jr. mais cuidadosamente e tentará no futuro arranjar uma luta entre ele e o time.
- M. Bison será informado e ficará zangado. Porém, não dará atenção a um pequeno time de novatos. Ele simplesmente dirá aos seus subordinados que ensinem a eles uma lição. Eventualmente,

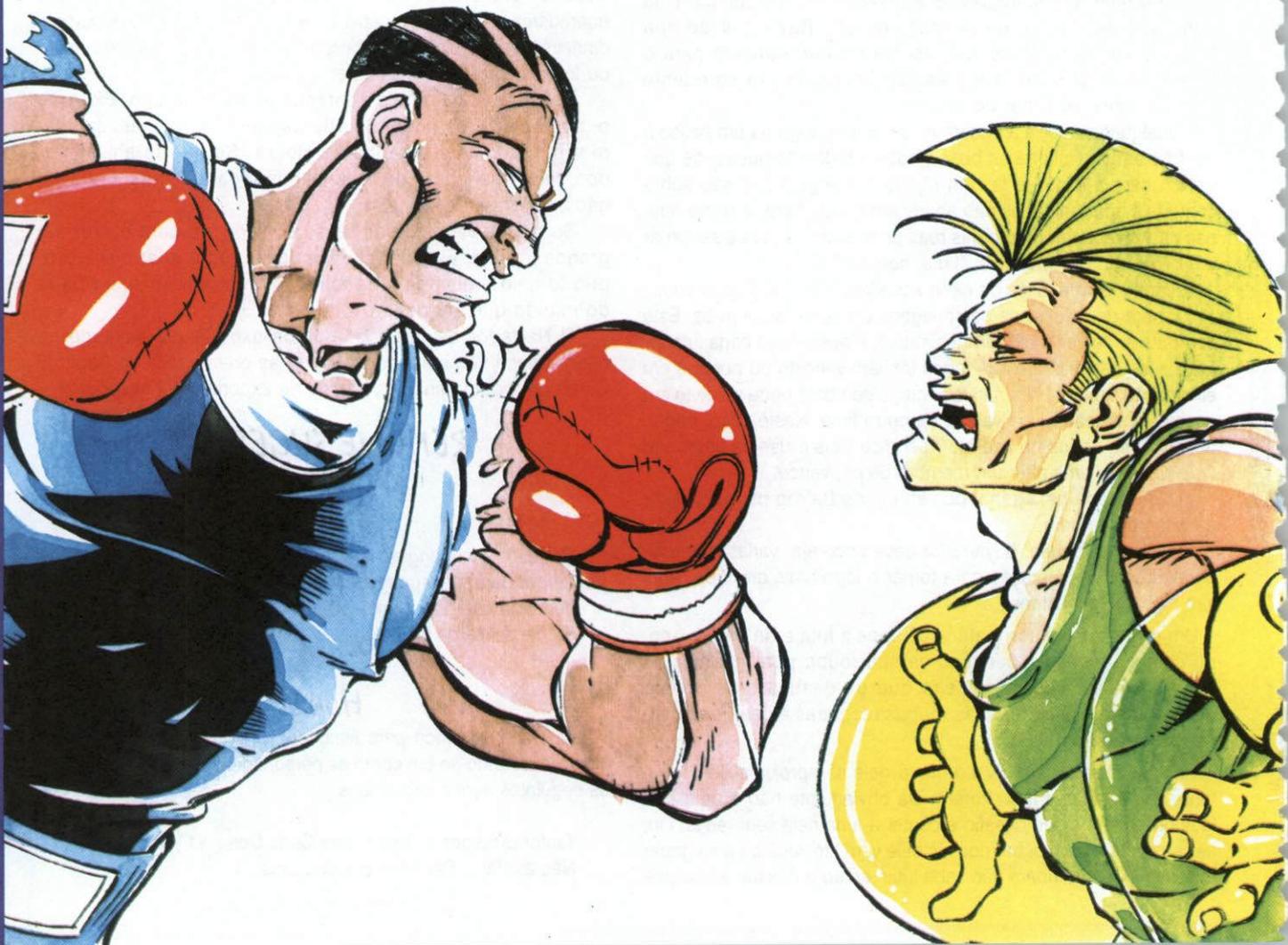
o time terá que lidar com a tentativa de vingança da Shadaloo. Porém, quando e onde ela ocorrerá fica a cargo do Narrador.

**Os Arquivos "Kraken":** o arquivo extra encontrado na gaveta (Cena Três) deve ser usado pelo Narrador para criar futuras histórias de confrontos com a Shadaloo. O arquivo "Polvo" é um registro de onde várias quantias em dinheiro estão sendo desembolsadas por toda a organização (ele requer graduações em Economia e Contabilidade para ser entendido!). Os arquivos "Kraken", porém, se referem a alguns grupos mercenários e militares da Shadaloo por todo o mundo. Este dossiê pode dar ao grupo uma idéia de onde atingir a Shadaloo em seguida, ou dar detalhes sobre possíveis inimigos que podem vir atrás do grupo por terem arruinado Mr. Ray.

O Narrador deve inventar qualquer informação que deseje dar aos jogadores. O arquivo "Kraken" inclui informações contidas em um suplemento de Street Fighter a ser lançado em breve pela White Wolf: "Segredos da Shadaloo".

## HERÓIS E VILÕES

A seguir estão as Características para algumas das pessoas que o time poderá encontrar nesta história.





# SAMSON JR.

**Imagem:** um jovem (por volta de 18 anos) negro em excelente forma física. Seu sorriso é muito simpático, especialmente porque ele costuma ser sincero.

**Dicas de Interpretação:** mais do que qualquer outra coisa, você quer ganhar Glória derrotando outros Street Fighters. Você gosta de provocar os outros no ringue, fazendo com que fiquem furiosos com você e ataquem sem pensar — então você aproveita os descuidos deles para atingi-los com toda a força.

**História:** Samson Jr. está seguindo os passos de Balrog. Ele é filho de um velho amigo de Balrog das ruas, e Balrog colocou-o sob sua tutela. Até agora, ele não tem qualquer acordo com a Shadaloo e não sabe da existência da organização. Se ele soubesse, talvez não aprovasse tais acordos.



<b>Nome:</b> SAMSON JR.		<b>Estilo:</b> BOXE OCIDENTAL		<b>Chefe:</b> BALROG		
<b>Força</b> ●●●●●	<b>Carisma</b> ●●○○○	<b>Percepção</b> ●●○○○	<b>Honra:</b> 1 _____			
<b>Destreza</b> ●●○○○	<b>Manipulação</b> ●○○○○	<b>Inteligência</b> ●○○○○	<b>Glória:</b> 3 _____			
<b>Vigor</b> ●●●●○	<b>Aparência</b> ●●●○○	<b>Raciocínio</b> ●●○○○	<b>Posto:</b> 2 _____			
<b>Outras Características</b>			<b>Manobras e Poderes</b>			
<b>PRONTIDÃO</b> ●○○○○○ _____ ○○○○○○			<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>	<b>Movimento</b>	
<b>ARENA</b> ●●●○○○ _____ ○○○○○○			<b>Soco:</b> Jab	4	7	1
<b>INTIMIDAÇÃO</b> ●○○○○○ _____ ○○○○○○			Strong	2	9	1
<b>SEGURANÇA</b> ●○○○○○ _____ ○○○○○○			Fierce	1	11	0
<b>MANHA</b> ●●●○○○ _____ ○○○○○○			<b>Chute:</b> Short	-	-	-
<b>Armas:</b>	<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>	Foward	-	-	-
_____	_____	_____	Roundhouse	-	-	-
_____	_____	_____	<b>Apresamento</b>	2	6	1
_____	_____	_____	<b>Bloqueio</b>	6	(+3ABS)	0
			<b>Movimento</b>	5	0	5
			FIRST SWEEP	1	11	0
			HEAD BUTT	2	11	0
			DEFLECTING PUNCH	4	8	0
			<b>COMBOS:</b>	BLOQUEIO	- DEFLECTING PUNCH	- FIST SWEEP
				BLOQUEIO	- FIST SWEEP -	FIERCE
				DEFLECTING PUNCH - JAB		
<b>Chi</b>			<b>Força de Vontade</b>			
●○○○○○○○○○○○○○○			●●●●●●●●○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□□□			
<b>Saúde</b>						
●●●●●●●●●●●●○○○○○○						
□□□□□□□□□□□□□□						

# MR. RAY

**Imagem:** vestindo terno púrpura e usando chapéu largo, Mr. Ray é uma figuraça na "Strip". Ele é freqüentemente visto torcendo por Balrog nas laterais das lutas dele, e é o primeiro a atirar moedas durante uma vitória.

**Dicas de Interpretação:** você sabe das coisas, e deixa que todos percebam isso caminhando pelo lugar como se fosse dono do mundo. Tente fazer com que todos saibam que precisam de você para alguma coisa (dinheiro, contatos, etc.) e deixe que eles pensem que você está feliz por ajudá-los. Assim, eles continuarão voltando a você.

**História:** Mr. Ray tem sido o empresário de Balrog desde os dias dele no boxe profissional, mas prefere o circuito Street Fighter: menos atenção da mídia, mais espaço para manobras criminosas. Ele não pretendia trapacear Balrog desviando dinheiro dele, mas a ganância de Mr. Ray foi mais forte. Ele está apavorado com o que pode acontecer se Balrog descobrir tudo e está procurando um otário para colocar a culpa.



<b>Nome:</b> MR. RAY		<b>Estilo:</b> NENHUM		<b>Chefe:</b> M. BISON / BALROG			
<b>Força</b> ●●○○○	<b>Carisma</b> ●●●○○	<b>Percepção</b> ●●●○○	<b>Honra:</b> NENHUMA				
<b>Destreza</b> ●●○○○	<b>Manipulação</b> ●●●●●	<b>Inteligência</b> ●●●●○	<b>Glória:</b> NENHUMA				
<b>Vigor</b> ●●●○○	<b>Aparência</b> ●●○○○	<b>Raciocínio</b> ●●●○○	<b>Posto:</b> NENHUM				
<b>Outras Características</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
<b>PRONTIDÃO</b> ●●○○○	_____	●●●○○○	<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>	<b>Movimento</b>		
<b>INTERROGAÇÃO</b> ●●○○○	_____	●●○○○○	<b>Soco:</b> Jab	4	2	0	
<b>INVESTIGAÇÃO</b> ●○○○○	_____	●●●○○○	Strong	2	4	0	
<b>LIDERANÇA</b> ●●○○○	_____	●●●●○○	Fierce	1	6	0	
<b>PERSPICÁCIA</b> ●●●○○	_____	○○○○○○	<b>Chute:</b> Short	-	-	-	
<b>Armas:</b>	<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>	<b>Movimento</b>	Foward	-	-	-
PISTOLA	5	5	0	Roundhouse	-	-	-
_____	_____	_____	_____	<b>Apresamento</b>	-	3	-
_____	_____	_____	_____	<b>Bloqueio</b>	6	(+1ABS)	0
_____	_____	_____	_____	<b>Movimento</b>	5	0	3
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>		_____	_____	_____	_____
●○○○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○		_____	_____	_____	_____
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		_____	_____	_____	_____
<b>Saúde</b>				_____	_____	_____	_____
●●●●●●●●○○○○○○○○○○				_____	_____	_____	_____
□□□□□□□□□□□□□□				_____	_____	_____	_____

organizações secretas, entregando mensagens, assassinando alvos, infiltrando-se em grupos rivais, desviando fundos ou materiais, ou apoiando agentes de maior nível hierárquico. Agentes de Carta Branca têm algum tipo de licença especial de sua agência que lhes permite quebrar a lei com relativa impunidade — qualquer coisa que façam no cumprimento do dever será acobertada ou “explicada” pela organização à qual pertencem. Estas são as pessoas enviadas para salvar o mundo (ou destruí-lo).

Há uma grande variedade de agentes: o agente secreto que trabalha para grupos nacionais ou internacionais de espionagem; o caçador de emoções, que usa sua fortuna pessoal e habilidades para rir do perigo; o infiltrador, que coleta informações para lucro pessoal ou da sua companhia; o assecla, que age secretamente como assassino ou persuasor para um grupo ou mestre do crime; ou o super-agente, que trabalha para uma agência de alta tecnologia de âmbito mundial voltada para o bem ou para o mal.

Todos os governos da Terra têm algum tipo de agência de segurança, indo das gigantescas C.I.A. americana ou K.G.B. russa até as polícias secretas de déspotas do Terceiro Mundo. Agentes governamentais normalmente usam armas e equipamentos sofisticados e têm várias habilidades de infiltração — furtividade, disfarces, idiomas... — além de habilidades de combate. A Interpol também designa alguns agentes para combater impérios do crime como a Shadaloo.

Senhores do crime, como M. Bison, comandam organizações envolvidas em atividades criminais, espionagem e terrorismo. A própria Shadaloo tem vários “tentáculos”, franquias criminais menores que respondem a M. Bison, todas elas têm agentes a serviço de seus planos secretos.

## PERSONAGENS PARA O NARRADOR

Os personagens seguintes podem ser usados em papéis de apoio na sua história, e podem dar a você algumas idéias para personagens que você mesmo criar. Estes quatro personagens compõem um time de Street Fighter chamado de “Os Corvos”. Eles podem ser usados como um time Street Fighter rival durante a aventura do Apêndice Um, ou como indivíduos para inserir em suas histórias quando for necessário. Você pode até mesmo fazer com que um ou dois deles se juntem aos jogadores para completar o time.

### PANTARA E SOMBRA

**Antecedente:** Randi Cheng herdou seu gosto pela acrobacia de seu pai, um ginasta chinês, e sua afinidade com os animais de sua mãe, uma treinadora de animais holandesa. Tendo sido criada em um circo, Randi aprendeu inúmeras habilidades e viajou por todo o mundo. Infelizmente, ela também desenvolveu uma antipatia geral por pessoas; vê o público com uma mistura de pena e desprezo. Poucos humanos podem ganhar o seu respeito.

Pantara, como Randi se automeiou, pratica uma forma de Wu Shu que ela refinou treinando com seu leopardo, Sombra. Este companheiro felino é muito mais que um mascote para ela. Sombra nunca entra na arena, sob quaisquer circunstâncias, mas acompanha Pantara em praticamente todos os outros lugares. Através de seu elo com Sombra e meses de treinamento entre as selvas e florestas do mundo, Randi ganhou a amizade do espírito primal do leopardo.

Ela luta para aperfeiçoar seu estilo único e, através de sua arte, se fundir com o espírito do leopardo. Ela vive uma vida espartana na estrada, passando tanto tempo quanto possível entre shows itinerantes e parques de diversões. Pantara odeia armas ferozmente, especialmente armas de fogo, e passa muito do seu raro tempo livre em campanhas por controle de armas e proteção dos animais. Ela tem um fraco por cidades exóticas e culturas interessantes — sua atitude geralmente esnobe não impede que ela apre-

cie viajar pelo mundo.

Ela se uniu recentemente ao Time Corvo para participar dos torneios mais exclusivos do mundo. As oportunidades de viagem que o Time Corvo proporciona também têm apelo para ela.

**Imagem:** uma mulher tremendamente atraente com longos cabelos loiros encaracolados, e grandes e expressivos olhos amarelados. Pantara se move e luta com a poderosa graça de seu companheiro animal. Normalmente descalça, ela veste a pele e os dentes de um tigre que ma vez enfrentou em uma arena em Calcutá. Seu companheiro, Sombra, é um grande leopardo de ombros largos. Pantara e Sombra parecem comprovar o antigo ditado que diz: as pessoas e seus mascotes acabam ficando parecidos.

**Dicas de Interpretação:** irônica. Seu desprezo geral pelas pessoas “normais” não torna você uma pessoa rude; você apenas não tem tempo para seus interesses mesquinhos. Para os poucos que aceita como amigos, você é carinhosa e leal. Para seus oponentes você é honrada e reservada. Para com seus inimigos, você desce ao nível deles e luta sem remorsos. Como um gato, você brinca com a sua presa.

**Fala:** “Você chama isso de um flying side kick? Dá um tempo!”



# STREET FIGHTER

**Nome:** PANTARA

**Estilo:** WU SHU

**Time:** CORVOS

**Jogador:** NPC

**Escola:** LAO-DA

**Conceito:** BELEZA EXÓTICA

**Crônica:** ALTO RISCO

**Equipe:** GORDON PRODUCTIONS

**Assinatura:** ACARICIA O LEOPARDO

## ATRIBUTOS

### FÍSICOS

**Força** ●●●○○  
**Destreza** ●●●●●  
**Vigor** ●●○○○

### SOCIAIS

**Carisma** ●●○○○  
**Manipulação** ●●○○○  
**Aparência** ●●●●○

### MENTAIS

**Percepção** ●●●○○  
**Inteligência** ●●○○○  
**Raciocínio** ●●○○○

## HABILIDADES

### TALENTOS

**Prontidão** ●●●○○  
**Interrogação** ○○○○○  
**Intimidação** ●●○○○  
**Perspicácia** ○○○○○  
**Manha** ●●○○○  
**Lábia** ●○○○○

### PERÍCIAS

**Luta às cegas** ●●○○○  
**Condução** ○○○○○  
**Liderança** ○○○○○  
**Segurança** ●○○○○  
**Furtividade** ●●●●○  
**Sobrevivência** ●●○○○

### CONHECIMENTOS

**Arena** ○○○○○  
**Computador** ○○○○○  
**Investigação** ○○○○○  
**Medicina** ●○○○○  
**Mistérios** ●●○○○  
**Estilos** ●●○○○

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**ALIADOS** ●○○○○○  
**MASCOTE** ●●●●●  
**EMPRESÁRIO** ●○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○

### TÉCNICAS

**Soco** ○○○○○○  
**Chute** ●●●○○○  
**Bloqueio** ●●○○○  
**Apresamento** ○○○○○  
**Esportes** ●●●○○○  
**Foco** ○○○○○○

### MANOBRAS ESPECIAIS

BACK FLIP KICK \_\_\_\_\_  
 DOUBLE HIT KICK \_\_\_\_\_  
 HANDSTAND KICK \_\_\_\_\_  
 JUMP \_\_\_\_\_  
**COMBO:** (DIZZY) SHORT KICK-BACK FLIP  
 NICK \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### CHI

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### SAÚDE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## MANOBRAS E PODERES

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	-	-	-
Strong	-	-	-
Fierce	-	-	-
<b>Chute:</b> Short	6	6	3
Foward	5	8	2
Roundhouse	3	10	2
<b>Apresamento</b>	-	-	-
<b>Bloqueio</b>	9	(+2ABS)	0
<b>Movimento</b>	8	0	6
BACK FLIP KICK	5	8	2 PARA TRÁS
DOUBLE HIT KICK	3	7 (X2)	2
HANDSTAND KICK	4	10	1
JUMP	8	0	3
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

**Antecedentes:** Dehrik cresceu nas ruas da cidade de Nova Iorque, um peso inconveniente para sua família (ou pelo menos é o que sempre diziam para ele). Desprezado em casa, Dehrik encontrou seu nicho em uma gangue local; lá aprendeu a lutar bem, se não honradamente. Sua poderosa força interior deu-lhe uma rota direta para seu Chi, mas o cegava com fúrias terríveis que o colocaram em mais problemas do que ele foi capaz de lidar. Estava na cadeia antes dos 17, e provavelmente teria ficado lá não fosse por Stoner.

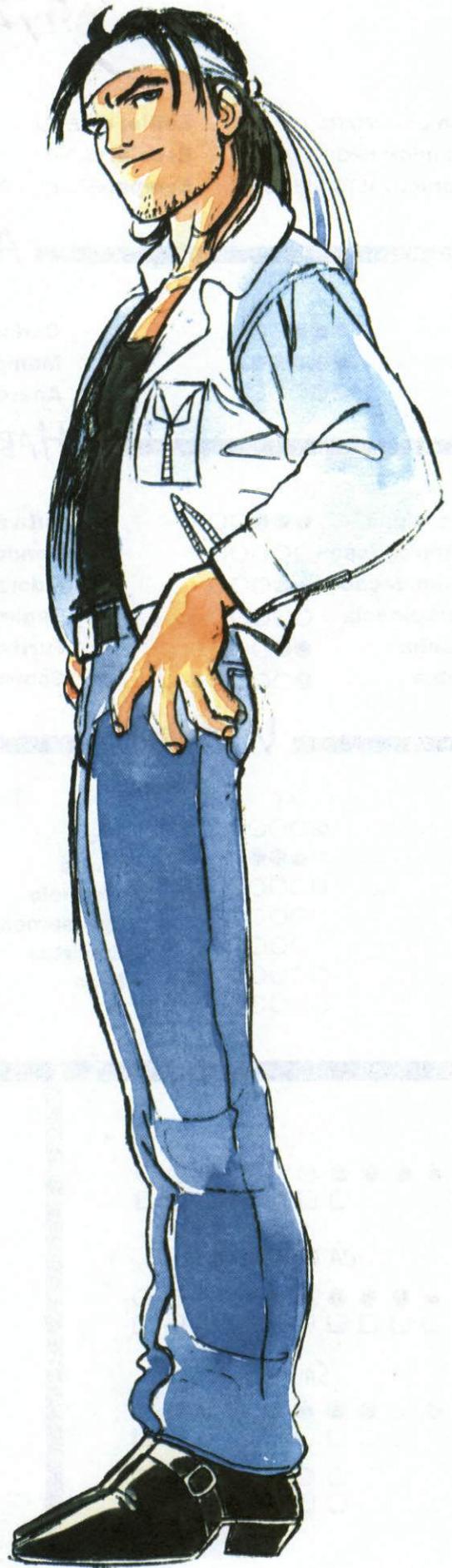
Stoner era um lutador enorme que tinha dominado seus próprios demônios interiores através de trabalho duro e disciplina. Ele poderia ter sido um Street Fighter — mas agora estava condenado à prisão perpétua. Em Dehrik, Stoner viu todo o potencial para triunfar sobre os problemas que ele teve um dia. Stoner tomou o jovem lutador como seu pupilo e, sem muitas gentilezas, ensinou o caminho da paz interior através das artes marciais. Quando Dehrik saiu em liberdade condicional, Stoner o enviou ao Mestre Loupan, o Sensei ex-presidiário que previamente tinha ajudado Stoner a encontrar sua paz interior.

O treinamento de Dehrik foi difícil, mas recompensador. Apesar de Dehrik ter aprendido as artes que o levaram das ruas para a cadeia, o caminho para a tranquilidade provou ser longo demais. Ele se uniu à subcultura Street Fighter para encontrar um meio de dar vazão à sua fúria e controlá-la e, de fato, aprendeu um forte código de honra. Ele até trabalha no seu tempo livre com aconselhamento a crianças e adolescentes do centro da cidade para que elas evitem a violência das gangues. Ainda assim, Dehrik está a anos-luz de distância da verdadeira serenidade. Sua raiva é mantida sob controle por uma margem muito, muito estreita.

**Imagem:** Dehrik parece ser muito mais fraco do que realmente é; seu corpo compacto e perpétua aparência desleixada fazem com que muitos oponentes o subestimem. Dentro ou fora da arena, Dehrik veste uma camisa de manga regata preta, jeans, botas e uma jaqueta de motoqueiro. Ele mantém o cabelo castanho longo e bagunçado, e não se barbeia com frequência. Seus olhos, porém, faíscam com um azul intenso — quem vê seu olhar percebe o poder que o impulsiona. Ele tende a agir de forma despreocupada e casual — quanto mais sério é o assunto, menos seriamente ele parece encará-lo.

**Dicas de interpretação:** você é temperamental e sarcástico. Não fique deprimido, mas também não dê nada como certo. Felizmente, você encontrou alguma coisa de valor em toda esta maldita confusão — honra, disciplina e um senso de propósito. Seu objetivo de longo prazo é controlar a força que existe dentro de você e direcioná-la para algum grande destino. Nesse meio tempo, porém, você gostaria de ajudar outros a evitar as maiores armadilhas que a vida tem a oferecer. Durante as lutas, uma fúria vermelha consome aos poucos o seu autocontrole. Você aprendeu a suprimi-la, mas ela ainda emperra o seu verdadeiro potencial.

**Fala:** "Nada melhor do que isso? Talvez você esteja certo, mas se não quiser procurar por algo melhor, como é que vai saber?"



# STREET FIGHTER

**Nome:** DEHRIK SAVITCH  
**Jogador:** NPC  
**Crônica:** ALTO RISCO

**Estilo:** KARATÊ SHOTOKAN  
**Escola:** PROFESSOR PARTICULAR  
**Equipe:** GORDON PRODUCTIONS

**Time:** CORVOS  
**Conceito:** EX-VALENTÃO DE RUA  
**Assinatura:** GRITO DE VITÓRIA!

## ATRIBUTOS

### FÍSICOS

**Força** ●●●●○  
**Destreza** ●●●●○  
**Vigor** ●●●●○

### SOCIAIS

**Carisma** ●●○○○  
**Manipulação** ●●○○○  
**Aparência** ●●○○○

### MENTAIS

**Percepção** ●●○○○  
**Inteligência** ●●○○○  
**Raciocínio** ●●○○○

## HABILIDADES

### TALENTOS

**Prontidão** ●●●●○  
**Interrogação** ○○○○○  
**Intimidação** ●○○○○  
**Perspicácia** ●●○○○  
**Manha** ●●●●○  
**Lábia** ○○○○○

### PERÍCIAS

**Luta às cegas** ○○○○○  
**Condução** ●●○○○  
**Liderança** ●●○○○  
**Segurança** ○○○○○  
**Furtividade** ●●○○○  
**Sobrevivência** ●○○○○

### CONHECIMENTOS

**Arena** ●●○○○  
**Computador** ○○○○○  
**Investigação** ●●○○○  
**Medicina** ○○○○○  
**Mistérios** ○○○○○  
**Estilos** ○○○○○

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**ALIADOS** ●●○○○  
**EMPRESÁRIO** ●○○○○  
**SENSEI** ●●●○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### TÉCNICAS

**Soco** ●●●○○○  
**Chute** ●○○○○○  
**Bloqueio** ●○○○○  
**Apresamento** ●●○○○  
**Esportes** ●●○○○  
**Foco** ○○○○○

### MANOBRAS ESPECIAIS

POWER UPPERCUT \_\_\_\_\_  
 TRIPLE STRIKE \_\_\_\_\_  
 JUMP \_\_\_\_\_  
 THROW \_\_\_\_\_  
 BACK ROLL THROW \_\_\_\_\_  
 COMBO: (DIZZY) JAB-BACK ROLL THROW \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### CHI

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### SAÚDE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## MANOBRAS E PODERES

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	5	6	2
Strong	3	8	2
Fierce	2	10	1
<b>Chute:</b> Short	4	5	2
Foward	3	7	1
Roundhouse	1	9	1
<b>Apresamento</b>	3	6	1
<b>Bloqueio</b>	7	(+1ABS)	0
<b>Movimento</b>	6	0	5
POWER UPPERCUT	2	10	1
TRIPLE STRIKE	1	SPECIAL	0
BACK ROLL THROW	2	10	1
JUMP	5	0	1
THROW	1	8	1

## DENZIL KINCAID

Denzil cresceu por todo o mundo. Seu pai era um coreógrafo de dança; sua mãe, uma atriz internacional. Ele passou a maior parte do tempo na companhia de um dos seus pais (eles raramente estavam juntos) e recebeu a maior parte da sua educação através de tutores particulares na Europa.

Contudo, tudo o que Denzil aprendeu sobre dança, ele aprendeu com seu pai Carlos — não apenas um grande dançarino, mas um mestre da Capoeira. As habilidades de Carlos também não terminavam com as artes marciais. Só quando completou 18 anos Denzil aprendeu o verdadeiro propósito do seu pai na Europa.

Carlos era na verdade um agente do governo brasileiro. Seu trabalho era pesquisar os antecedentes de criminosos de guerra e então enviar a informação para agentes no Brasil. Eles, por sua vez, usariam a informação para rastrear esses criminosos de guerra e outros fugitivos europeus vivendo no país.

Infelizmente, o pai de Denzil acabou descobrindo consideravelmente mais do que esperava: um agente secreto da Shadaloo atuando dentro do governo brasileiro. Porém, antes que Carlos pudesse expor esse traidor, ele sofreu um “acidente”. Denzil sabia o que tinha realmente acontecido. No princípio tentou ir até as autoridades, mas, após a Shadaloo ter ameaçado sua mãe, recuou. Denzil decidiu que, se não podia vingar seu pai através dos canais legais, teria que encontrar algum outro meio de atingir a Shadaloo. Por essa época, acabou tropeçando no circuito Street Fighter.

Ele se uniu ao Time Corvo principalmente como fachada e para ter um meio de aprender mais sobre a subcultura Street Fighter. Ele é um bom lutador, mas a verdadeira razão pela qual vai aos torneios é a esperança de encontrar alguns dos indivíduos responsáveis pela morte de seu pai.

**Imagem:** Denzil é um homem bonito de porte médio e ascendência mestiça. Ele mantém seu cabelo curto e prefere roupas largas de seda, anda de um jeito meio metido, mas tem um sorriso largo e amigável e um ar tranquilo.

**Dicas de Interpretação:** você é bom e você sabe disso. Contudo, ver seu pai morrer também trouxe certa humildade a você. Você gosta de dançar mais do que qualquer outra coisa, e passa a maior parte do tempo em clubes noturnos, curtindo a vida até o amanhecer. Porém, quando o assunto da Shadaloo é mencionado, você fica sério, mortalmente sério.

**Fala:** “Eu estou ouvindo o que você está dizendo; apenas escolhi ignorar sua voz. Você realmente deveria relaxar. A propósito, deixou cair um pouco de vinho na sua gravata.”



# STREET FIGHTER

**Nome:** DENZIL KINCAID  
**Jogador:** NPC  
**Crônica:** ALTO RISCO

**Estilo:** CAPOEIRA  
**Escola:** ENSINADO PELA FAMÍLIA  
**Equipe:** GORDON PRODUCTIONS

**Time:** CORVOS  
**Conceito:** DANÇARINO ANIMADO  
**Assinatura:** DANÇA DE VITÓRIA!

## ATRIBUTOS

### FÍSICOS

**Força** ●●●○○  
**Destreza** ●●●●○  
**Vigor** ●●●○○

### SOCIAIS

**Carisma** ●●●○○  
**Manipulação** ●●○○○  
**Aparência** ●●○○○

### MENTAIS

**Percepção** ●○○○○  
**Inteligência** ●●○○○  
**Raciocínio** ●●●○○

## HABILIDADES

### TALENTOS

**Prontidão** ●●○○○  
**Interrogação** ○○○○○  
**Intimidação** ○○○○○  
**Perspicácia** ●●○○○  
**Manha** ●○○○○  
**Lábia** ●●○○○

### PERÍCIAS

**Luta às cegas** ○○○○○  
**Condução** ●○○○○  
**Liderança** ○○○○○  
**Segurança** ●○○○○  
**Furtividade** ●●●○○  
**Sobrevivência** ○○○○○

### CONHECIMENTOS

**Arena** ●○○○○  
**Computador** ●●○○○  
**Investigação** ●●●○○  
**Medicina** ●●○○○  
**Mistérios** ○○○○○  
**Estilos** ●○○○○

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**CONTATOS** GOVERNO BRASILEIRO ●●○○○○  
**EMPRESÁRIO** ●○○○○  
**RECURSO** ●●●●○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### TÉCNICAS

**Soco** ●○○○○○  
**Chute** ●●○○○○○  
**Bloqueio** ●●○○○  
**Apresamento** ○○○○○  
**Esportes** ●●●○○  
**Foco** ○○○○○

### MANOBRAS ESPECIAIS

JUMP \_\_\_\_\_  
 KIPPUP \_\_\_\_\_  
 ROLLING ATTACK \_\_\_\_\_  
 COUBLE-HIT KNEE \_\_\_\_\_  
 FORWARD FLIP KNEE \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### CHI

●●●○○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

### SAÚDE

●●●●●●●●●●  
 □□□□□□□□  
 ○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### MANOBRAS E PODERES

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	6	3	3
Strong	4	5	3
Fierce	3	7	2
<b>Chute:</b> Short	5	5	3
Foward	4	7	2
Roundhouse	2	9	2
<b>Apresamento</b>	-	-	-
<b>Bloqueio</b>	8	(+2ABS)	0
<b>Movimento</b>	7	0	6
ROLLING ATTACK	4	9	7
JUMP	7	0	3
DOUBLE-HI KNEE	4	5	1
FORWARD FLIP KNEE	2	9	2
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

## AMANDA RAIN TREE

Amanda cresceu em uma reserva indígena do Meio-Oeste dos EUA, praticando luta-livre e brincando com as outras crianças, mas logo percebeu que queria mais da vida. Ela estava fascinada com o mundo exterior.

Quando Amanda fez 18 anos, foi para a universidade em Los Angeles contra a vontade de seus pais. A cidade foi uma brilhante e assustadora mudança de atmosfera. Contudo, ela se entregou aos estudos vigorosamente. Sentindo necessidade de atividades físicas, Amanda se envolveu com o exemplar programa de esportes da U.C.L.A. Reconhecendo seus talentos naturais, os treinadores a colocaram em um programa de treinamento projetado para ajudá-la a alcançar seu potencial máximo. O resultado final após seu primeiro ano na faculdade foi uma impressionante Nativo Americana de 1,78m de altura e 76kg de peso.

Amanda tinha muitos grandes planos, mas ela nunca se esqueceu do lar. Portanto, quando soube que a sua reserva havia sido vendida para uma empresa de exploração de recursos naturais (apoiada pela Shadaloo), ficou chocada. Quando soube que seus pais morreram durante um protesto, ficou absolutamente estarelecida. E quando finalmente ouviu falar sobre o legendário T. Hawk, ela ficou inspirada. Tem ajudado a causa dele causando sensação no circuito Street Fighter desde então.

Amanda se uniu ao Time Corvo para obter uma vantagem competitiva dentro do circuito de lutas. Ela também tem esperanças de encontrar outros que tenham rixas similares com a Shadaloo.

**Imagem:** uma índia nativo-americana alta e com um corpo poderoso. Amanda é um espécime notável do condicionamento humano. Ela usa seu longo cabelo escuro em tranças e se veste casualmente com shorts de corrida e uma camiseta, exceto quando luta. Então ela se veste com um uniforme justo de peça única, usa sandálias nos pés e penas no cabelo.

**Dicas de Interpretação:** você se destaca em uma multidão e está acostumada com isso. Costumava ser alegre e descontraída, mas agora é determinada e segue seus objetivos sem vacilar. Porém, ocasionalmente, a excitação de uma nova cidade exótica envolve você e a reverte para a sua antiga atitude alegre e tranqüila por algum tempo.

**Fala:** "Tá olhando o quê?"

### TIME CORVO

O Time Corvo é um time de novos Street Fighters que, apesar da falta de experiência, tem muito potencial. O time é um dos muitos empresariados por Hans Gordon, da Gordon Productions, uma equipe de empresários de alto nível com acesso a todas as grandes arenas, e contatos com praticamente todos os diretores de torneios do ramo.



# STREET FIGHTER

**Nome:** AMANDA RAINTREE  
**Jogador:** NPC  
**Crônica:** ALTO RISCO

**Estilo:** LUTA-LIVRE NATIVO-AMERICANA  
**Escola:** UNIVERSIDADE DE L.A.  
**Equipe:** GORDON PRODUCTIONS

**Time:** CORVOS  
**Conceito:** INDÍGENA CIVILIZADA  
**Assinatura:** GRITO INDÍGENA

## FÍSICOS

**Força** ●●●●○  
**Destreza** ●●●●○  
**Vigor** ●●●●○

## SOCIAIS

**Carisma** ●●○○○  
**Manipulação** ●○○○○  
**Aparência** ●●●○○

## MENTAIS

**Percepção** ●●○○○  
**Inteligência** ●●●○○  
**Raciocínio** ●●●○○

## HABILIDADES

### TALENTOS

**Prontidão** ●○○○○  
**Interrogação** ○○○○○  
**Intimidação** ○○○○○  
**Perspicácia** ●●●○○  
**Manha** ●●○○○  
**Lábia** ●○○○○

### PERÍCIAS

**Luta às cegas** ●●○○○  
**Condução** ○○○○○  
**Liderança** ●○○○○  
**Segurança** ○○○○○  
**Furtividade** ●●●○○  
**Sobrevivência** ●●●○○

### CONHECIMENTOS

**Arena** ○○○○○  
**Computador** ○○○○○  
**Investigação** ○○○○○  
**Medicina** ●●○○○  
**Mistérios** ●●○○○  
**Estilos** ○○○○○

## VANTAGENS

### ANTECEDENTES

**CONTATOS** GOVERNO BRASILEIRO ●●●○○  
**EMPRESÁRIO** ●○○○○  
**RECURSO** ●○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### TÉCNICAS

**Soco** ●●○○○○○  
**Chute** ○○○○○○  
**Bloqueio** ●●○○○  
**Apresamento** ●●●○○  
**Esportes** ●●●○○  
**Foco** ○○○○○

### MANOBRAS ESPECIAIS

THROW \_\_\_\_\_  
 JUMP \_\_\_\_\_  
 NECK CHOKE \_\_\_\_\_  
 SUPLEX \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### CHI

●●●●○○○○○○  
 □□□□□□□□

### FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○  
 □□□□□□□□

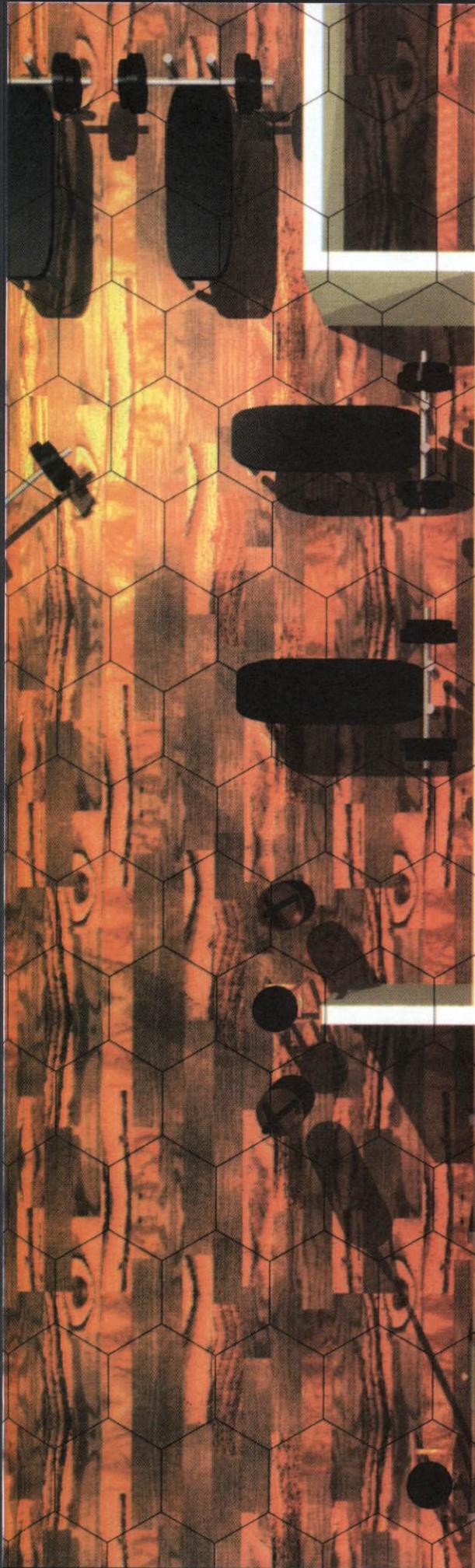
### SAÚDE

●●●●●●●●  
 □□□□□□□□  
 ●●○○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### MANOBRAS E PODERES

	Velocidade	Dano	Movimento
<b>Soco:</b> Jab	6	3	3
Strong	4	5	3
Fierce	3	7	2
<b>Chute:</b> Short	5	5	3
Foward	4	7	2
Roundhouse	2	9	2
<b>Apresamento</b>	-	-	-
<b>Bloqueio</b>	8	(+2ABS)	0
<b>Movimento</b>	7	0	6
ROLLING ATTACK	4	9	7
JUMP	7	0	3
DOUBLE-HI KNEE	4	5	1
FORWARD FLIP KNEE	2	9	2
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

# GINÁSIO DE SAMSON JR



IT'S A  
WEGA!  
IS A  
GAS!

