

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

ARENA DE LUTAS: METROCITY

INTERPRETATIVO
PODCAST

ARENA E LUTAS: METROCITY

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo e filmes da franquia **Street Fighter** no jogoe **Kung Fu Do Fighting** 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.



ARENA DE LUTAS: METROCITY

Arena de Lutas: Metrocity é uma aventura para *Street Fighter RPG* própria para personagens de Posto 1. Originalmente pensada para se passar em *Metrocity* ou cidade parecida (com uma área industrial), mas pode se passar em qualquer parte do mundo. Os antagonistas originais são derivados de um jogo para celular chamado *Kung Fu Do Fighting* e dos filmes *Street Fighter Alpha: Animated Movie* e *Street Fighter 2: The Movie*.

SINOPSE

Um torneio secreto reúne promessas do circuito sem demonstrar claramente quais os principais objetivos por trás do torneio, além da descoberta de um forte campeão.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura segue uma linha narrativa aberta e não linear, propositalmente. Dessa forma, as cenas são pensadas em serem jogadas durante um espaço relativamente espaçado de tempo — em uma semana de jogo, por exemplo —, sendo ideal para ser jogada em meio à outras aventuras da crônica, com o clima de segredo dentro dos próprios jogadores da mesa.

Cena Um: os PCs recebem uma carta individual e secreta com instruções claras para um torneio exclusivo.

Cena Dois: a primeira rodada do torneio acontece em pontos previamente avisados na carta.

Cena Três: as atitudes dos PCs refletem em consequências positivas ou negativas resolvidas nessa cena.

Cena Quatro: a segunda rodada acontece e alguns pontos do mistério sobre a organização aparecem.

Cena Cinco: a grande final acontece na área industrial em um prédio abandonado e usado como laboratório de testes.

PANO DE FUNDO

A *Shadaloo* desenvolve tecnologia de ponta sequestrando e escravizando diversos cientistas. Mas há aqueles que buscam a organização maligna apenas para terem suas pesquisas desenvolvidas. Um desses é o *Dr. Sadler*, um dos desenvolvedores de ciborgues da *Shadaloo*.

O primeiro protótipo de ciborgue era pouco funcional, mas sua nova versão (mesmo que ainda em fase de testes) é aprimorada e sem precedentes na história. *Sadler* recebeu carta branca para testá-los em campo e fazer um relatório à *Bison*. Porém, *Sadler* quer surpreender o chefe do crime mostrando outra

criação sua: o Ciborgue Lutador. Para isso, ele colherá dados e alimentará a base de dados do Ciborgue Lutador com participantes do torneio que ele realizará. Um torneio clandestino e secreto.

A *Shadaloo* disponibilizou alguns recursos de ponta para *Sadler* realizar o teste, desde a criação de um laboratório subterrâneo em uma das fábricas abandonadas da cidade, até o uso de uma de suas assassinas mentalmente controladas.

CENA 01

Um torneio secreto movimentava as atenções dos *Street Fighters* da cidade. Ninguém sabe quem está por trás desse torneio. As lutas são sorteadas e é entregue uma carta para cada competidor, mostrando onde será a luta. O burburinho sobre lutas entre alguns nomes desconhecidos parecem apenas notícias normais de um circuito de lutas mundialmente conhecido, mas algumas características passam a ser reconhecidas e espectadores espalham boatos de ser algo diferente, talvez, um torneio específico, pois sempre há um juiz misterioso que esconde a face na hora da luta e uma carta envolvida.

É interessante que os PCs fiquem sabendo desses boatos logo antes receberem a carta, sempre envolto em desinformação e mistério. Talvez fosse



ideal para um deles, presenciar uma das lutas, que sempre acontecem em pontos específicos da cidade, à plena vista e com o público que tiver no momento. Nesse caso, caso queiram falar com os lutadores, recebam respostas em total e descarada negativa sobre o suposto torneio.

Os lutadores do torneio são sempre desconhecidos, são “promessas” do circuito de lutas, novatos que tem pouco renome, mas muita vontade de lutar e treinam em algum lugar com alguém.

A forma como a carta é entregue fica de acordo com a característica de cada grupo de jogo. O ideal é que a carta chegue pessoalmente em todos os PC e que um personagem não presencie ou ao menos saiba que outro recebeu a mesma carta. Seja por uma pessoa misteriosa entregar a carta, o PC encontrar a carta em sua caixa de correio, o Mestre do PC entregar dizendo que alguém deixou na porta, etc... Cada carta possui um bip com um chip rastreador que indica a localização de quem recebeu para o Ciborgue Monitor da *Shadaloo*. Dessa forma, a *Shadaloo* poderá medir a capacidade de cada lutador para possíveis alvos.

CONVITE

Prezado (a) lutador (a),

Você foi selecionado (a) para participar do torneio secreto de *Street Fighter*, uma competição que reúne as maiores promessas do mundo em artes marciais. O torneio é uma oportunidade única para você testar as suas habilidades, enfrentar adversários poderosos e conquistar a glória e o respeito dos seus pares.

Para participar, você deve seguir as instruções abaixo:

- O local da sua primeira luta será informado nesta carta. Você deve comparecer ao local na data e horário indicados, sem atrasos ou será considerado desistente;
- O seu adversário será sorteado aleatoriamente entre os outros participantes do torneio. Você não saberá quem é o seu oponente até o momento da luta;
- As regras do torneio são simples: a luta termina quando um dos lutadores desistir ou ficar inconsciente. Não haverá interferências externas. Tudo é válido para vencer.
- O vencedor da luta avança para a próxima fase do torneio, enquanto o perdedor é eliminado;
- O campeão do torneio receberá um prêmio em dinheiro, além de um troféu e um convite para um evento especial, que será revelado posteriormente.

Se você aceitar o desafio, confirme a sua participação respondendo a esta carta (um bip está incluso na carta) e leve a carta para o combate. Caso contrário, ignore este convite e não divulgue o torneio para ninguém.

Lembre-se: este é um torneio secreto. A sua identidade e a dos outros participantes devem ser mantidas em sigilo. Qualquer violação desta regra pode resultar em sérias consequências.

Esperamos a sua resposta.

Atenciosamente,

A organização

CENA 02

As lutas ocorrem em diversos pontos da cidade (consulte a seção Desafiantes) e existe sempre um juiz na luta, um homem encapuzado que se confunde na multidão, mas se apresenta como juiz e põe uma máscara para observar a luta e questiona pela carta. Ele, em momento algum, se intromete na luta, opina ou restringe qualquer movimento dos lutadores, apenas declara o vencedor e entrega outra carta, quase idêntica à primeira, com a localização da segunda rodada do torneio, dias depois. Ele nem ao menos conversa, diz o nome ou puxa qualquer assunto, responde apenas perguntas óbvias e pontuais (Você é o juiz? Você faz parte da organização do torneio?) com sim ou não.

Caso seja atacado ele tentará fugir e receberá ajuda de Tool, uma assassina, duas rodadas depois. Tool (ver em Desafiantes) não poupa esforços e tenta eliminar o PC. Notar Tool escondida e observando a luta em meio aos outros espectadores requer três sucessos em Percepção + Prontidão.

Porém, caso tudo ocorra normalmente, o juiz apenas entrega outra carta, contendo apenas local e data, e se vai. No caso, o PC terá um período de alguns dias para se recuperar e se preparar para a próxima luta. Esse período pode ser maior se a aventura estiver sendo jogada entre outra aventura, mas não maior que uma semana.

CENA 03

Logo após as lutas, os PCs se veem sob as regras do torneio, e não devem falar sobre ou saber que os outros PCs estão no torneio. Alguns eventos ocorrem no período entre a primeira e segunda rodada, pois o boato do torneio é forte.

- Uma *Street Fighter* (Nerissa Dawn) aborda o PC e pergunta se ele sabe sobre o tal torneio. Ela diz que não acredita no boato, pois não foi convidada e desafia o PC para uma luta válida pelo circuito;
- Uma tumba de três criminosos aborda o PC que venceu uma das lutas e diz que o viram vencer trapaceando. Eles atacam dizendo que odeiam trapaceiros. Use as fichas de Valentões com 5 de Saúde para cada. Assim que dois caírem, o último fugirá;
- Um *Street Fighter* (Van Dick) aborda o PC e diz que, em sua luta, viu uma figura estranha observando a luta. Ele não aparece na outra luta, em seu lugar luta outro *Street Fighter*.
- Um fã de *Street Fighter* aborda o PC e pede que ele ensine o movimento que venceu a luta. Caso o PC fale algo ele é abordado discretamente por um homem vestido casualmente (Ciborgue Monitor) que o entrega uma carta dizendo que ele está desclassificado e, depois de algumas horas em lugar inesperado, o PC é atacado por Tool.
- Caso Tool aborde um PC que falou sobre o torneio. Ela diz que matou outro que desobedeceu a regra. Ela está nervosa e demonstra ser iniciante. Se questionada não demonstra estar mentalmente perturbada ou algo do tipo, estando na *Shadaloo* por vontade própria. Caso seja derrotada, diz que seu destino está selado e sua vida nas mãos da *Shadaloo*. Ela é *Elizabeth Bathory* (veja em Desa-

fiantes). Ela sabe tudo sobre o torneio e conta o que sabe, pois falhou e agora sabe que sua vida está por um fio.

CENA 04

Os PCs seguem as instruções da carta e a segunda rodada do torneio acontece normalmente, tal qual a primeira rodada, e os vencedores recebem uma carta dizendo local e data da final.

TOOL

Tool é uma NPC que pode ser usada a favor dos PCs. Ela, caso convencida (mínimo de três sucessos em Manipulação + Lábria) pode retornar ao QG de *Sadler* e sabotar os ciborgues monitores na Cena 05, liberar os prisioneiros e revelará que *Sadler* está comandando tudo de uma sala no subsolo do prédio. Nesse caso, enfrentará a fúria de *Sadler* e será morta por *Ghost* assim que os PCs chegarem ao subsolo do prédio.

CENA 05

Os PCs classificados (esperamos que todos) seguem para a final e se encontram em uma fábrica de roupas recém-falida no início da área industrial. A porta está aberta e um dos homens encapuzados chama a atenção dos PCs. Ele apenas recolhe as cartas e caminha para o local do torneio e espera ser seguido.

O homem para em frente a um prédio abandonado em meio à fábricas da área industrial. O local é dominado por gangues, mas nenhuma aparece para atormentar os PCs. Caso algum PC seja natural de *Metrocity* ou bem sucedido em Inteligência + Arenas, lembrará que ali era território da *Mad Gear* e que agora, apesar de sem dono, o local ainda é reivindicado pela gangue, por isso a calmaria.

A rodada final do torneio acontece no primeiro andar do prédio abandonado. O piso está tão deteriorado que falta em alguns lugares e cai em outros. Porém, em um bloco isolado no meio de um grande salão, acontecerá a luta final e o time adversário já está esperando. O local está repleto de homens encapuzados na plateia, todos em pé e em total silêncio.

O homem encapuzado se dirige até o meio do bloco em movimentos robóticos e pronuncia as regras da final:

“Os dois grupos que aqui chegaram devem formar times de lutadores que lutarão um após o outro, suas vitórias serão somadas e o time vencedor receberá o prêmio. Perde também aquele lutador que cair da arena”.

Com um teste de Percepção + Prontidão, os PCs podem notar câmeras de segurança funcionais e um sistema de som ao redor da arena. Três sucessos indicam, além das câmeras, que o time adversário é composto por ciborgues — andróides com peles artificiais e aparência humana quase impecável.

Os lutadores do time adversário tem uma peculiaridade, a pele deles é frágil e se desfaz com ataques de Chi ou se sofrerem mais dano que seu Vigor. Durante a luta, também é possível rolar testes de

Percepção + Estilos e perceber que os ciborgues estão usando técnicas de outros lutadores, dos que foram derrotados pelos PCs e até deles mesmos. Uma vez derrotado o ciborgue apenas desliga, mas se sofrer Dano Agravado ele explodirá em Dano 6 afetando uma área de 3 hexágonos de raio (e destruindo parte da arena).

Caso haja alguma atitude de um PC que demonstre falta de competitividade ou aversão aos ciborgues, uma voz ressoa por um sistema de som dizendo que o eles estão indo bem e os testes estão indo como esperado para os Ciborgues Lutadores.

É importante saber se os PCs tiveram contato ou não com *Tool*, pois ela agirá durante a terceira luta da final e desligará todos os ciborgues, encerrando o torneio e dando a localização de *Sadler*. Caso contrário, após as lutas, *Sadler* parabeniza os PCs envia *Tool*, *Ghost* e um último Ciborgue Lutador para eliminar os PCs, e recolhe todos os Ciborgues Monitores (a plateia).

SALA DE COMANDO

Sadler é um dos cientistas da *Shadaloo* e está no subsolo, em uma sala improvisada, em meio a escombros, como laboratório e acompanhado de um ciborgue incompleto. Porém, ele estará longe quando os PCs chegarem, mesmo que com a ajuda de *Tool*.

O local possui três grandes computadores, macas e pedaços robóticos por todos os lados. Além disso, em todas as colunas do local (claramente um estacionamento) estão colocadas bombas para implosão e, em um canto, uma cela com seis pessoas dopadas, mas ainda lúcidas, elas são todos lutadores derrotados que *Sadler* usaria em algum vindouro experimento. Um dos computadores está em contagem regressiva de 60 segundos e, obviamente, o local todo será implodido, sendo tempo suficiente para fugir do lugar. Porém, com os prisioneiros, os PCs devem fazer um teste de Força + Esportes se quiserem levá-los carregados ou ajuda-los a andar mais rápido. Três sucessos é o suficiente para todos saírem à tempo, dois sucessos resultam em Dano 6 por escombros e 1 sucesso no mesmo dano por dois turnos seguidos (os prisioneiros estão com 3 pontos de saúde cada). Falha resulta em três turnos de dano seguido e uma falha crítica em cinco turnos de dano.

No total, o sistema de autodestruição leva três minutos para executar a ordem. Os dois primeiros minutos são referentes à fuga de *Sadler* e às lutas contra *Tool* e/ou *Ghost* e Ciborgue Lutador restante, com os últimos 60 segundos valendo a partir do momento que os PCs chegam ao subsolo.

RENOME SUGERIDO

GLORIA

Vencer ma luta contra um Ciborgue Lutador +2
Perder uma luta contra um Ciborgue Lutador -1
Salvar os prisioneiros +3

HONRA

Ajudar *Tool* +1
Ignorar ou Eliminar *Tool* -1
Salvar os prisioneiros +3

DESAFIANTES

Os Desafiantes da primeira e segunda rodada do torneio estão publicados na adaptação do jogo *Kung Fu Do Fighting* na comunidade do Street Fighter RPG do Facebook, acesso através do link:

<https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/permalink/24691302703846934>

Ou entre em contato com a página do Interpretativo Podcast.

O Mestre deve sortear as lutas com os oponentes abaixo rolando 1d10 duas vezes ou pedindo que os jogadores escolham dois números entre 1 e 10. Cada PC lutará duas vezes antes da fase final. Os oponentes lutam em cenários baseados no jogo *Kung Fu Do Fighting*, mas facilmente presentes em *Metrocity* são:

- **Chatchai:** luta em praia com dragões de komodo;
- **Doris:** luta em frente a casarão chinês antigo;
- **Kim:** irmão de Lee; luta no cais na frente de lanchas caras;
- **Mike:** luta na entrada de um shopping;
- **Laura:** luta em aeroporto;
- **Lee:** irmão de Kim e estudante de artes marciais; luta em feira no final do trilho do trem antiga;
- **Lei:** luta em frente à templo maia;
- **Lord:** Luta em castelo;
- **Taro:** luta no meio fio em avenida com transito engarrafado.
- **Yang:** casa de show lotada com apresentação

tribal africana;

Os demais Desafiantes estão presentes nas páginas a seguir. Abaixo, um resumo:

Nerissa Dawn: jogadora de futebol americano universitário e Street Fighter novata. Nerissa é agressiva na luta e tenta imobilizar o oponente o quanto antes.

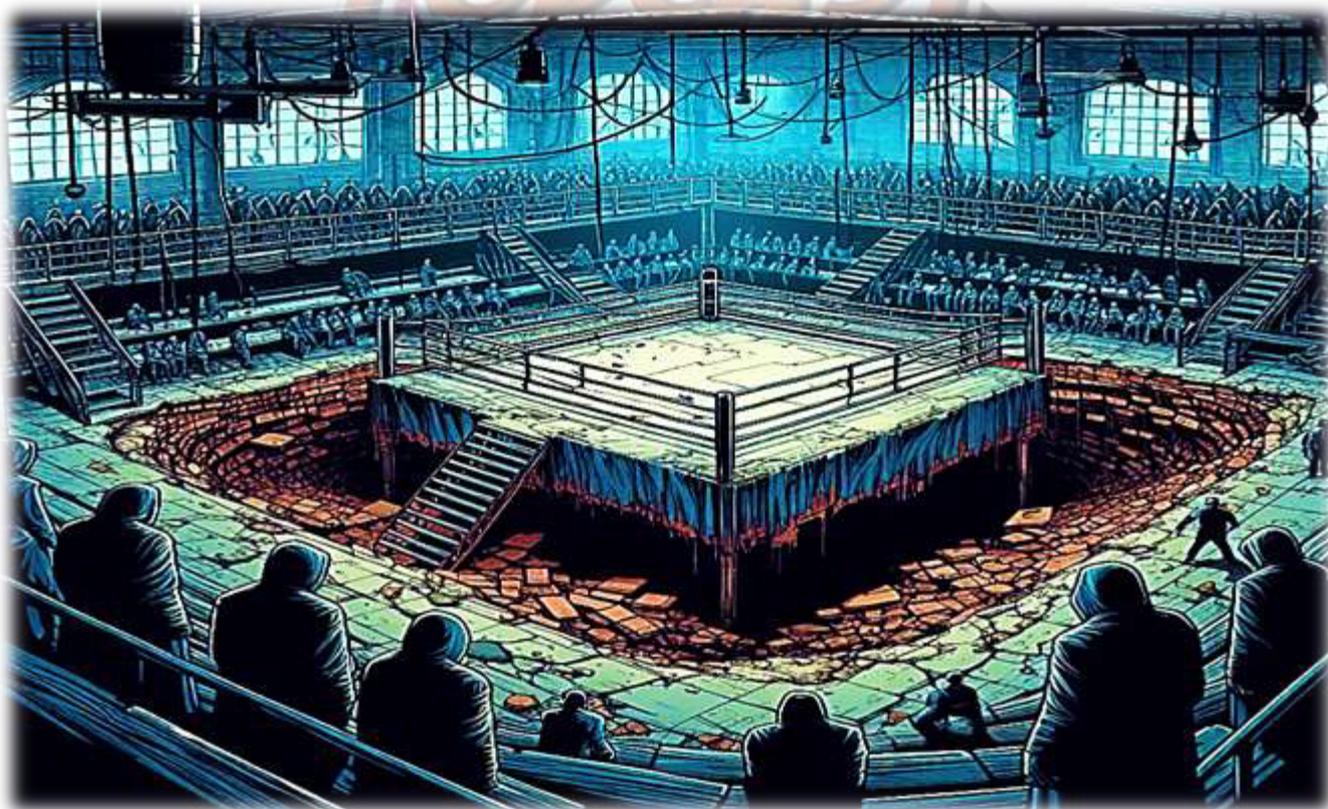
Tool: assassina e espíça da Shadaloo por obrigação. Sofreu lavagem cerebral e tem lapsos de memória, mas já sabe quem é e pretende ir contra Dr. Sadler assim que possível.

Ghost: espíã dos espíões da Shadaloo que se mantém disfarçada o máximo possível. Desconfia da traição de Tool, mas agirá sob as ordens de Dr. Sadler.

Ciborgue Monitor: ciborgue modificado para computar técnicas e habilidades de lutadores e enviá-las para o computador de Dr. Sadler. Não é um ciborgue de combate e prefere fugir com o conhecimento do que lutar, é coberto por Tool e Ghost.

Ciborgue Lutador: ciborgue com capacidades de luta retiradas das habilidades computadas pelos ciborgues monitores.

Sr. Sadler: a mente por detrás do experimento dos ciborgues. Recebeu carta branca e recursos para testar seus inventos, mas deve mostrar avanços em pouco tempo. É coberto por todos os outros asseclas da aventura e não se fará presente em luta alguma.



NERISSA DAWN

Durante seus anos na universidade de *Metro-city*, *Nerissa* levou seu time à vitória em diversos campeonatos estaduais, ganhando reconhecimento não só por sua habilidade como quarterback, mas também por sua liderança inspiradora. Fora dos campos, *Nerissa* enfrentava outro desafio: o desejo ardente de se tornar uma lutadora respeitada no circuito de *Street Fighter*. Inspirada pelas histórias de luta e superação que permeiam o circuito, ela via na luta uma extensão do campo de batalha, onde poderia testar sua força, agilidade e inteligência sob uma nova luz.

0; K.O's: 4;

LEMA

“No campo ou na arena, eu luto com a mesma garra”.

APARÊNCIA

Nerissa é uma mulher grande, corpulenta, mas com mais músculos do que aparenta. Ela gosta de lutar usando a mesma roupa que usava nos jogos universitários, ou seja, equipada como jogadora de futebol americano.

PERSONALIDADE

Nerissa é compenetrada nos objetivos, ela estuda, treina e trabalha para alcançá-los. Fora das competições ela gosta de estar com a família e sabe que terá dificuldades em deixá-los.

MANOBRAS ESPECIAIS

Flying Tackle (2 Pts); Jump (1 Pt); Jumping Shoulder Butt (2 Pts)+0+3-1; Pin (2 Pts)



CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas

Nome: Nerissa Dawn Estilo: Luta Livre Assinatura: Dança coreografada			
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○
Habilidades		Manostras e Poderes	
Intimidação	●●●○○	Arena	●●●○○
Perspicácia	●●●○○	Estilos	●●●○○
Prontidão	●●●○○	Medicina	●○○○○
Furtividade	●○○○○		○○○○○
Liderança	●●●○○		○○○○○
Antecedentes		Manostras e Poderes	
Empresário	●○○○○	Recursos	●●○○○
Fama	●●○○○		○○○○○
Staff	●●○○○		○○○○○
Técnicas		Manostras e Poderes	
Soco	○○○○○	Apresamento	●●●○○
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○
Bloqueio	●●○○○	Foco	○○○○○
Chi		Manostras e Poderes	
●○○○○○○○○○○		Velocidade	
□□□□□□□□□□		Dano	
		Movimento	
		Soco: Jab 5 2 3	
		Strong 3 4 3	
		Fierce 2 6 2	
		Chute: Short 4 3 3	
		Forward 3 5 2	
		Roundhouse 1 7 2	
		Apresamento 3 6 Um	
		Bloqueio 7 6 Abs —	
		Movimento 6 — 6	
		Flying Tackle ¹ 2 6 5	
		Jump 6 — 3	
		Jumping Shoulder Butt 3 9 2	
		Pin 2 8 ² /6(1Fv ²) 4/—	
Força de Vontade			
●●●●●●○○○○			
□□□□□□□□□□			
Saúde			
●●●●●●●●○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

¹+2 se a próxima manobra for Apresamento.

²

Combos: Flying Tackle para Pin.

TOOL

Elizabeth Bathory cresceu na Hungria onde viu seu pai crescer nas patentes militares e se encantou pela vida servil. Contudo, de férias na Tailândia, seu pai foi atacado e sequestrado por homens de uma organização que, até então ela jamais teria noção da existência.

Após anos sobrevivendo na escravidão o *Mri-ganka*, e treinando secretamente com o pai, Elizabeth tentou uma fuga, mas foi pega em uma visita surpresa de *Dr. Adler*, que buscava candidatos para seu novo intento.

Desde então, *Tool*, como passou a ser chamada por Adler, cumpre ordens de assassinato e infiltração, apenas missões simples, pois sua lavagem cerebral foi feita de forma rústica nos primeiros testes da *Shadalo* em cobaias humanas.

APARÊNCIA

Tool é uma jovem de 20 anos, atlética e cheia de vida, mas a lavagem cerebral a deixa com o aspecto fúnebre e furioso. Ela conserva o cabelo curto e sempre usa preto.

PERSONALIDADE

Bathory é completamente introvertida. Calada, ela prefere observar e cumprir suas ordens. Na verdade, ela não tem muita escolha após a lavagem cerebral. Contudo, ultimamente tem tido sonhos estranhos e reveladores de sua vida antes da lavagem e já compreende tudo sobre sua vida, apesar de nunca revelar nada a ninguém.

MANOBRAS ESPECIAIS

Ax Kick (3 Pts); Flying Trust Kick (3 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt);

LEMA

“Só cumprindo ordens”!



Nome: Eliza Bathory Estilo: Forças Especiais Assinatura: Silêncio							
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●○○	Honra: 0	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○	Glória: 4	
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	Posto: —	
Habilidades			Manobras e Poderes				
Manha	●●●○○	Luta às Cegas	●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Perspicácia	●●●●○	Segurança	●●○○○	Soco: Jab	6	2	4
Condução	●●○○○	Arena	●○○○○	Strong	4	4	4
Disfarce	●●○○○	Investigação	●●○○○	Fierce	3	6	3
Furtividade	●●●○○	Mistérios	●○○○○	Chute: Short	5	7	4
Antecedentes							
Apoio	●●●●●		○○○○○	Forward	4	9	3
	○○○○○		○○○○○	Roundhouse	2	11	3
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	4	3	Um
Técnicas			Bloqueio				
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Movimento	7	—	7
Chute	●●●●○	Esportes	●●●●○	Ax Kick	3	11	2
Bloqueio	●●●○○	Foco	○○○○○	Flying Trust Kick	4	13(1Fv)	2
Chi			Força de Vontade				
●○○○○○○○○○○○			●●●●●○○○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
				Kippup	-1 na Velocidade pós Knockdown		
				Combos: Ax Kick para Flying Trust Kick (Dizzy); 2 Pontos;			

GHOST

Nascida nas ruas movimentadas de Bangkok, *Ghost* cresceu em meio à agitação das multidões e à fragrância de especiarias exóticas. Seu verdadeiro nome permanece oculto, enterrado profundamente sob camadas de identidades falsas e missões perigosas.

A organização criminosa *Shadaloo*, com sua teia de intrigas e ambições globais, percebeu o potencial de *Ghost* ao invadir uma instalação menor sem ser percebida. *Ghost*, então, passou a operar seguindo os outros espões da *Shadaloo* pelo mundo, mas firmou-se sendo, também, guarda-costas de *Dr. Sadler*, um dos cientistas da *Shadaloo*.

APARÊNCIA

Ghost é uma mulher de estatura média, com uma figura esguia e ágil. Sua pele é um tom dourado, lembrando o calor do sol tailandês. Os olhos, profundos e penetrantes, são da cor do âmbar, capazes de ler segredos nos cantos mais sombrios. Ela mantém o cabelo médio e negro, sempre penteado de forma prática para não atrapalhar suas operações. Suas roupas são discretas e versáteis, permitindo que ela se misture facilmente em qualquer ambiente, geralmente como esportista.

PERSONALIDADE

Ghost é uma contradição ambulante. Por trás da fachada fria e imperturbável, há uma alma atormentada. Ela é leal à *Shadaloo*, mas também carrega o peso de suas ações. Ela é astuta, calculista e implacável em suas missões, mas às vezes, quando a

noite cai e as sombras se alongam, ela se pergunta se ainda é possível encontrar redenção.

MANOBRAS ESPECIAIS

Elbow Smash (2 Pts); Flying Knee Trust (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt);

LEMA

“É o meu trabalho, apenas”.



Nome: Ghost		Estilo: Muay Thai		Assinatura: Dar de ombros	
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Manha	●●●●○	Segurança	●●●●○	Soco: Jab	6
Lábia	●●●●○	Investigação	●●●●○	Strong	4
Condução	●●●○○	Linguística	●●○○○	Fierce	3
Furtividade	●●●●○	Medicina	●●●○○	Chute: Short	5
Luta às Cegas	●●●●○	Mistérios	●●○○○	Forward	4
Antecedentes			Velocidade		
Apoio	●●●●●		○○○○○	Roundhouse	2
	○○○○○		○○○○○	Apresamento	4
	○○○○○		○○○○○	Bloqueio	8
Técnicas			Movimento		
Soco	●●●○○	Apresamento	○○○○○	Elbow Smash	6
Chute	●●●○○	Esportes	●●●○○	Flying Knee Trust	5
Bloqueio	●○○○○	Foco	○○○○○	Jump	7
Chi		Força de Vontade		Kippup	-1 na Velocidade pós Knockdown
●●○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Elbow Smash para Flying Knee Trust (Dizzy); 2 Pontos.					

CIBORQUE MONITOR

Estes androides são invenção dos cientistas loucos da *Shadaloo* e são a força espiã de *Bison*. Os ciborgues monitores são desenvolvidos no *Mriganka* e depois enviados aos lugares mais remotos do mundo para observar, analisar e fornecer informações para os cientistas da *Shadaloo* usarem em seus experimentos. Com os dados obtidos foram feitos diversos experimentos como o desenvolvimento da *Tanden Engine* de *Seth*, por exemplo, e porque não do próprio *Seth*?

Os ciborgues não possuem qualquer armamento ou grandes capacidades de combate, visto que sua função não é essa. São apenas vigilantes e espiões simples, que nem ao menos podem se passar por pessoas comuns se forem olhados de perto. De qualquer forma, servem bem ao seu propósito e possuem baixo custo, por isso são largamente usados pelo império de *Bison*. Os ciborgues não possuem inteligência alguma e são programados com noções básicas de inteligência para garantir sua integridade, como tentar fugir de *Street Fighters* que os descubram, por exemplo.

APARÊNCIA

Nu, um ciborgue monitor aparenta ser um robô humanoide da altura de um homem médio. Possui uma pele falsa apenas na região da cabeça até o início do tórax, embora no olho em que está a câmera de vigilância



não haja pele ao redor. O restante do corpo mostra partes mecânicas, fiação e cabos por todo lado. São carecas, com semblante sempre sério, sem demonstrar emoções (afinal eles não tem). Costumam estar sempre completamente vestidos, com sobretudos, chapéus e bonés, para que possam não chamar a atenção.

PERSONALIDADE

O *Ciborgue Monitor* não pensa e age somente de acordo com sua programação. Sua função principal é estar atento às atividades de seres com grandes capacidades de combate, principalmente os *Street Fighters*, analisá-los observando atentamente um combate e coletar dados para a *Shadaloo*, mas também deve ficar alerta para não ser descoberto ou mesmo destruído.

Obs.: a ficha a seguir foi baseada nos ciborgues monitores foram oficialmente apresentados no anime *Street Fighter 2 – Animated Movie* e originalmente adaptados para *Street Fighter RPG* pela equipe do fanzine *Orgulho da Arte nº 7*, disponível na Lista de Discussão do Yahoo e posteriormente teve seu histórico ampliado e modificado por *Fernando*

Jr

Nome: Ciborgue Monitor		Estilo: Nenhum		Assinatura: Analisa	
Força	●●●○○	Carisma	○○○○○	Percepção	●●●●●
Destreza	●●○○○	Manipulação	○○○○○	Inteligência	●○○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Perspicácia	●●●●●	Investigação	●●○○○	Velocidade	
Prontidão	●●●●●	Mistérios	●●●○○	Dano	
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Movimento	
Computador	●●○○○		○○○○○	Soco: Jab	4
Estilos	●●●●○		○○○○○	Strong	2
Antecedentes					
Apoio	●●●●●		○○○○○	Fierce	1
Cibernéticos	●●●●●		○○○○○	Chute: Short	3
Contato	●●●●●		○○○○○	Forward	2
Técnicas					
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Roundhouse	0
Chute	○○○○○	Esportes	●○○○○	Apresamento	2
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	6
Chi			Força de Vontade		
○○○○○○○○○○○○			○○○○○○○○○○○○		
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□		
Saúde			Combos:		
●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					

CIBORQUE LUTADOR

Após alguns testes coletando dados com os primeiros protótipos de Ciborgues Monitores — estes ainda internos no *Mriganka* —, *Dr. Sadler* teve a autorização de *Bison* para testar o protótipo de Ciborgue lutador, para isso, foi à *Kabuki Town* e organizou um torneio onde coletou os dados dos lutadores e alimentou seu novo intento com o melhor que conseguiu.

Toda a operação era um teste e funcionou perfeitamente bem. Uma Cópia do destruído *Ciborgue Lutador* foi armazenada nos computadores da *Shadalo* para ser colocada na memória do novo ciborgue assim que estiver pronto.

O mesmo foi feito em *Metrocity*, pouco tempo depois.

APARÊNCIA

O *Ciborgue Lutador* é idêntico ao *Ciborgue Monitor*, mas com programas mais modernos em seu computador neural. Ele não costuma usar roupas, pois serve apenas para lutar

PERSONALIDADE

O *Ciborgue Lutador* não pensa e age somente de acordo com sua programação. Sua função principal é lutar e usar tudo que foi atualizado em seus bancos de dados da forma mais agressiva possível.

LEMA

“Dados atualizados”

Obs.: Ciborgue Lutador foi visto no jogo *Street Fighter*

2 *Movie*, onde um ciborgue é usado como personagem jogador.



Nome: Ciborgue Monitor		Estilo: Nenhum		Assinatura: Levanta o braço	
Força	●●●●○	Carisma	○○○○○	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●
Habilidades			Manobras e Poderes		
Perspicácia	●●●●●	Investigação	●●○○○	Velocidade	Dano
Prontidão	●●●●●	Mistérios	●●●○○	Movimento	
Furtividade	●●○○○	Intimidação	●●●○○	Soco: Jab	6 6 3
Computador	●●○○○		○○○○○	Strong	4 8 3
Estilos	●●●●○		○○○○○	Fierce	3 10 2
Antecedentes					
Apoio	●●●●●		○○○○○	Chute: Short	5 7 3
Cibernéticos	●●●●●		○○○○○	Forward	4 9 2
Contato	●●●●●		○○○○○	Roundhouse	2 11 2
Técnicas					
Soco	●●●○○	Apresamento	●●●○○	Apresamento	4 7 Um
Chute	●●●○○	Esportes	●●●○○	Bloqueio	8 7 Abs —
Bloqueio	●●●○○	Foco	●●●○○	Movimento	7 — 7
Chi		Força de Vontade			
●●●●●●●●		●●●●●●●●			
□□□□□□□□		□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●●●●●					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
				Combos: Strong para Forward, 1 Ponto; Jab para Fireball; 1 Ponto; Jumping Strong para Power Upper-cut, 1 Ponto; Bloqueio para Roundhouse; 1 Ponto.	

											
											
NERISSA	TOOL	GHOST	C. MONITOR	C. LUTADOR	JUDGE	C. MONITOR	C. LUTADOR	JUDGE			



PROVE SEU VALOR EM UM TORNEIO
SECRETO!

ARENA DE LUTAS: METROCTY É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA 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 GRAN-
DES COMBATES NAS RUAS E NAS ARENAS DE LUTAS.

**STREET
FIGHTER**
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**