



Capítulo 6:

ARMADILHA TURISTA

INTRODUÇÃO

“Armadilha Turista” é uma história feita para Street Fighters iniciantes ou pouco experientes. Os antagonistas na história são Vega e seus Ninjas espanhóis, agentes da Shadaloo. O enredo da história assume que os personagens precisarão se arriscar muito para parar a Shadaloo. Essa pretensão pode ser pessoal ou mesmo do time. Vingança contra M. Bison, missões para a Interpol e encontros anteriores com os assassinos de Vega são alguns possíveis exemplos. Se os personagens não estão interessados na luta contra a Shadaloo, então o Narrador deverá criar outras razões para os personagens continuarem cena após cena. Algumas possíveis sugestões são dadas na história.

Se seus jogadores estão usando Guerreiros Mundiais como personagens, você terá que aumentar o nível do desafio oferecido na aventura. Prepare-a para personagens Guerreiros Mundiais como uma luta contra Vega, aumento do número de oponentes que os personagens terão que enfrentar e aumente as estatísticas deles também.

VISÃO GERAL

Cena Um: O time está em Barcelona para um torneio Street Fighter. Antes da luta poder começar, no entanto, eles percebem que ninjas espanhóis querem seqüestrar um famoso político chamado Barrachi. Incapaz de prevenir a real captura, o time se vai sem deixar pistas e o torneio é cancelado. Entretanto, um homem local fala com o time e conta que haverá um outro torneio nessa noite. Eles são convidados...

Cena Dois: O time chega no endereço que lhes foi dado e recebe uma grande surpresa – é a arena de Vega. O torneio é na verdade para o seguinte objetivo: os ninjas espanhóis acreditam que os personagens são um perigo para seus planos

para o político seqüestrado, e eles querem eliminar o time. Uma feia luta começa. Se vencer, o time encontra pistas de uma vila onde os ninjas estão escondidos. Se perderem, eles não encontram a vila que provavelmente é um campo de treinamento para os ninjas...

Cena Três: O time chega no vilarejo e não encontra mais nada. Quando estão procurando pelos seqüestradores, o time é atacado pelos ninjas. É revelado que os cidadãos do vilarejo são treinados para serem assassinos da Shadaloo sob a tutela de Vega. Os personagens provavelmente são capturados. Se forem capturados na Cena 2, o resultado é o mesmo.

Cena Quatro: Vega tem planos para o time: eles servirão para exercitarem seus jovens ninjas. O time é livre para fugir quando os ninjas atacam-nos e tentam matá-los. Entretanto, primeiro eles devem lutar com Diabolo, o Touro Mutante de Mriganka. Enquanto isso, Barrachi, o político desaparecido, será pego pra entrar num avião destinado a Mriganka.

Cena Cinco: A resolução da história é bem livre: poderá o time salvar Barrachi? Se eles não puderem, ele é levado para Mriganka e os personagens terão falhado. Os personagens são forçados a irem para Mriganka para salvarem-no.

ATMOSFERA

Essa história tenta capturar a atmosfera e enfoque de filmes de espionagem e lutas, diferentes dos filmes de James Bond. Ela traz assassinos, um campo de treino secreto e um vilão mestre. É mais parecido com histórias como “The Most Dangerous Game”.

CENA UM: BARCELONA!

O time chega em Barcelona para um torneio. É avaliado para postos baixos. Nenhum aqui é terrivelmente famoso, mas isso é, contudo, uma chance para ganhar Renome e visitar uma bela cidade espanhola. Se o time tiver um empresário, ele (ou ela) terá preparado alguma coisa, como o torneio, mas deixando outras coisas para os personagens, como encontrar um hotel pra ficar. De qualquer forma, um ou mais personagens terão que fazer essas preparações.

A principal linguagem falada é o catalão, ao lado de espanhol e inglês. Barcelona sediou as Olimpíadas de 1992 e ainda é uma internacional cidade turística. Será fácil se instalar para o time, achar pessoas que falem inglês não é difícil, e muitas informações têm tradução para inglês em parênteses. É claro, se um dos personagens fala espanhol ou catalão, será muito mais fácil para os personagens andarem por aqui (muitos espanhóis nos locais irão falar com os personagens).

O torneio será feito numa arena de touradas às 23h da noite da terça-feira. Nenhuma tourada está marcada. O coordenador do torneio, que usualmente empresaria touradas é um fã de street fighting e promove o evento para mostrar algumas lutas para seus amigos.

Há rumores que uma famosa figura política das Nações Unidas, Antonio Barrachi, está aqui para ver as lutas (secretamente, é claro, então a mídia não aparece). Personagens que tiverem um ou mais sucessos num teste de Inteligência + Investigação sabe que Barrachi lidera uma cruzada política contra Mriganka e tenta colocar sanções econômicas ao país de M. Bison até que eles permitam que inspetores dos direitos humanos visitem o país.

Na noite de sexta-feira, o time chega na Praça de Toros Monumental, a arena de touradas. Outros Street Fighters estão fazendo seus exercícios de treinamento. Personagens podem

tentar impressionar seus oponentes praticando seus poderes aqui.

Espectadores estão começando a aparecer, e os assentos começam a ficar ocupados. Como o torneio logo começará, há um tumulto na multidão. No meio da arquibancada, uma briga parece começar. Antes que alguém possa reagir, dois ninjas espanhóis pegam alguém na multidão e correm com ele para as salas sob a arena, movendo-se rapidamente para os quartos. Personagens devem ser bem-sucedidos num teste de Percepção + Prontidão para perceberem que o homem é Antonio Barrachi. Mesmo se eles não conseguirem, pessoas na multidão se movem e falam, e o time pode ouvir o nome de Barrachi sendo mencionado.

O time provavelmente tentará salvá-lo (se eles forem heróis). Outros Street Fighters que estão aqui para a luta – talvez até velhos rivais dos personagens – irão entrar no caminho dos personagens para fechar o caminho. Eles vão querer a glória de salvar Barrachi por eles mesmos. Como os jogadores reagirão a isso? Eles deverão tentar lutar contra seus obstinados rivais. Se for isso, os ninjas conseguirão fugir. Desse modo, o time poderá ver os ninjas desaparecendo numa porta que leva para a sala de baixo.

Quando eles alcançarem a porta, os personagens ouvirão um motor sendo ligado no asfalto, do lado de fora. Quando eles chegarem do lado de fora, verão uma caminhonete indo embora, desaparecendo nas ruas cheias de gente. A caminhonete não tem placa.

Se os personagens tentarem pegar um carro e começar uma busca, eles serão atrasados pela instalação eletrônica quente do carro, e mesmo assim, as ruas estão abarrotadas pelo tráfego. A caminhonete se foi.

Ter Barrachi desaparecido pelos abdutores é um importante elemento da história, portanto, não deixe que os personagens peguem os abdutores, e não dê a eles a chance de salvar



Barrachi... ainda não.

Quando volta para a arena, o time fica sabendo que o torneio foi cancelado. O coordenador chamou a polícia. O empresário do time recomenda que eles devem ir embora rapidamente; ele não quer que eles tenham um longo interrogatório policial. Ele repete que eles devem ir embora e o encontrarão no hotel.

UM CONVITE PARA UMA LUTA

No caminho de volta para o hotel, os personagens são interceptados por um pequeno homem espanhol. Ele está muito bem vestido e aparenta ser rico, e de forma alguma tem o comportamento de um servo ou motorista. Ele se apresenta como Miguel.

Ele fala com uma voz fortemente acentuada: “Yo conheço vocês, hombres. Vocês non son Street Fighters? Si, yo estive na arena, e eu fiquei desapontado porque non houve lucha. Pero yo sei sobre otro torneio en la ciudad, que acontecerá nessa noche. Vocês estón interesados? Puede ser la salvación para vocês que vieram até aqui por nada!”.

Se o time se interessa, ou se eles decidirem não ir, ele irá dizer: “Por favor, se vocês aceitarem, venham até aqui hoje às 3h.”. Ele dá para um dos personagens um cartão e se vai. No cartão está escrito: “Restaurante El Toreador – Entretenimento Ao Vivo! Passatge de la Banca, depois da Rambla de Santa Monica, próximo ao Museu de Cera.”.

O empresário do time, que chega no hotel depois, irá dizer que eles devem conferir sobre a luta. Ele está bravo por ter visitado a Espanha e isso ter sido uma perda de tempo.

CENA DOIS: A ARENA DE VEGA

CAMINHANDO NO LADO SELVAGEM

Os personagens podem andar através das Las Ramblas tentando encontrar o endereço dado para eles. Essa é a parte mal cuidada de Barcelona, cheia de bares desagradáveis e repugnantes mercados. Isso é percebido depois que o time possa chegar aqui, e a vida noturna é bem movimentada. Conforme o time for caminhando, personagens podem conversar com as pessoas ao redor, e ouvir transações criminais acontecendo, de vendas de drogas a até mesmo armas (somente pequenas pistolas são vendidas aqui).

Os personagens irão receber propostas de bandidos. Pessoas podem perguntar para eles se querem comprar relógios ou cerveja, ou ainda outras mercadorias vagabundas que o Narrador puder imaginar. Uma dará a um dos personagens (preferivelmente o que parecer mais rico) uma rosa e sorri quando se for. Se o personagem aceitar e ficar com ela, ele será considerado um “alvo” pelos batedores de carteira dela.

BATEDOR DE CARTEIRAS

Conforme o time for andando no meio das multidões, o personagem com a rosa pode ser abordado por um batedor de carteira. No entanto, o personagem não pode perceber isso até que seja tarde, porque ele é muito bom no que faz. Ele tem que ser – é assim que sobrevive nas ruas. O Narrador pode fazer uma ação resistida usando cinco dados (a Parada de Dados do batedor de carteiras) contra os dados do personagem em Percepção + Manha. Isso representa que o batedor o per-

segue, e tenta pegar sua carteira sem que ele perceba.

Se o batedor de carteiras vence, ele pega a carteira, um relógio ou algum item valioso para o personagem, que não percebe nada até que tente usar o item. Se o jogador empata ou consegue mais sucessos que o batedor, ele consegue perceber e parar o roubo. O bandido imediatamente foge, no entanto, tentando se misturar na multidão. Se for perseguido, o Narrador pode pedir outra ação resistida, de seis dados do ladrão contra Destreza + Esportes do personagem. Se o personagem vence, ele o pega; outro resultado implica a fuga do bandido. O ladrão não tem mais nada de importante para o curso da história – é uma mera diversão.

RESTAURANTE EL TOREADOR

Já próximos do seu destino, os personagens podem ver o Museu de Cera e o Expomuseu, dois polidos museus (muito próximos nesse momento). Perto deles está o endereço que os personagens tentavam achar.

O Restaurante El Toreador é um restaurante sombrio. Uma rede de escadas leva para baixo para uma porta aberta. No entanto, há dois capangas truculentos do lado de fora obviamente trabalhando como leões-de-chácara. Se os personagens dizem algo em inglês ou espanhol um deles diz: “No se adelante. Tienes passe?”. Basta que os personagens mostrem o convite que eles receberam.

Um dos personagens pode começar uma briga com eles caso não goste do que disseram. Os homens estão apenas tentando manter a entrada somente para convidados, mas também podem impedir que entre alguém que tente resistir. Entretanto, esses caras não são Street Fighters, e qualquer luta com eles provavelmente não seria muito longa. Use as características do “Gângster” mostrado no Apêndice Dois do livro básico de Street Fighter.

Já no restaurante, os personagens não serão atrapalhados; qualquer um assume que se eles estão lá dentro, foram convidados. Conforme eles olharem para os lados, eles poderão reconhecer o lugar, através de figuras ou histórias que tenham ouvido. Mesas com espalhafatosos clientes em círculo, uma área aberta, onde os convidados podem ver. Não é uma pista de dança, para quem queira dançar sem ser incomodado pelas mesas no caminho. Personagens perceptivos podem ver que há marcas de sangue na área aberta. Qualquer personagem pode fazer um teste de Percepção + Arena; até mesmo um sucesso faz o personagem perceber que está na arena de Vega.

LUTEM!

Os personagens são observados desde o momento que entraram. Miguel, o homem que lhes fez o convite, está num dos lados, escondido pela escuridão e fumaça de cigarros. Sem ser visto pelos personagens, ele assiste ao time e gesticula para o garçom, que cumprimenta os personagens. “É esse o caminho, señores.”, o garçom diz, apontando para uma mesa fora da arena. Antes que o time possa perguntar qualquer coisa, ele desaparece, mas Miguel aparece próximo à mesa.

“Ah, vocês vieram! Bueno, bueno. Yo chamei vocês até aqui para que outros mais pudessem mirar-los. Os otros luchadores talvez tengam sido detidos pela polícia na Praça, certo? Pero vocês estón aqui ahora, enton los visitantes non ficarão desapontados.”

“Oh, non fiquem aburridos. Yo pagarei bien, mucho más do que el torneio para o qual vieram. Yo tengo uno desafio

para vocês, una pelea muy buena. Ela é muy peligrosa. Yo voy chamá-los aqui e vocês decidem. Se vocês escolherem non luchar, bien, enton nós saberemos que són covardes. Nós espanhóis somos assim para com os convidados.” Antes que eles possam fazer mais questões, Miguel some nas sombras do aposento.

O Narrador pode convencê-los com uma grande quantia de dinheiro que Miguel irá oferecer aos personagens, o que pode dividir o time – alguns deles podem querer, enquanto outros podem ser ricos.

Depois que Miguel sai, a música imediatamente começa a tocar, uma barulhenta fanfarra de trompete. Luzes são ligadas, iluminando a arena aberta, e os clientes começam a fazer silêncio. Uma porção da parede de pedra no fim da arena sobe e uma pequena mulher sai das sombras. Ela está se vestindo como uma toureira, com uma pequena jaqueta preta e calças justas pretas, e ela tem uma capa vermelha sobre seus ombros. Ela é incredivelmente bonita, e um “aaah” é ouvido dos clientes impressionados pela sua aparência.

Ela vai para o centro do ringue e fala em espanhol. Ela tenta repetir em inglês. “Quem subirá aqui? Quem irá testar sua habilidade contra Dulcinea?”

Se os personagens não aceitam o que ela propõe para eles, Miguel repentinamente aparece na mesma, dizendo “E então? Quem é o mais forte de vocês?”

Quando um dos personagens subir e andar pela arena, a multidão começará a se mexer, aplaudindo sua bravura. Um garçom perguntará ao personagem o seu nome e anunciará para a multidão, que começará a gritar o nome dele.

Basicamente, Dulcinea está aqui para desafios de um contra um. Nessa noite, ela irá desafiar os personagens. Conforme ela for derrotando seus oponentes, ela irá desafiar os outros personagens, até que alguém comece a derrotá-la. Então ela chamará a cavalaria.

Seis ninjas espanhóis estão escondidos no meio da multidão (você pode ajustar o número de ninjas baseado no número de personagens na trupe). Eles irão atacar os personagens na mesa quando Dulcinea precisar. Se Dulcinea estiver perdendo a sua luta, ela fará um sinal para os ninjas, que atacarão os outros membros do time do personagem (os personagens que estiverem sentados assistindo a luta de seu amigo com Dulcinea). Dulcinea irá então tentar acabar com o seu oponente, mas se ela perder, então mais dois ninjas sairão pela porta na parede de pedra entrarão no ringue para enfrentar o personagem que a derrotou.

Dulcinea, Miguel e os ninjas trabalham para Vega e querem capturar os personagens para um interrogatório. Vega, que esteve por trás do seqüestro de Barrachi, não quer ter Street Fighters no seu caminho. Desde que os personagens tentaram impedir o seqüestro pelos ninjas de Miguel, o time foi seduzido para uma armadilha. Mesmo não tendo pegado os seqüestradores, Vega acredita que eles sejam perigosos para os seus planos, baseado em sua conclusão ou na reputação deles (ok, isso é superestimar os personagens, mas é importante para a história). Tudo isso é o plano, e o objetivo deles é capturar o time.

Os clientes do restaurante não fazem parte da organização de Vega, mas eles sabem sobre os seus meios sujos de conseguir algo. Quando os ninjas atacam, eles tentarão ficar sentados e esperar o fim da luta. Eles irão embora se nada tiver acontecido. Se um cliente é envolvido na luta, ele ou ela irá tentar fugir. O time não tem aliados nesse lugar.

SE O TIME VENCER...

Se os personagens vencem a batalha nocauteando os ninjas, Dulcinea foge pela porta de pedra (a menos que ela esteja inconsciente). A porta abre por um trinco escondido na pedra. Precisa-se de três sucessos num teste de Inteligência + Segurança para entender como se abre a porta, mas pelo tempo perdido, ela terá escapado pelo corredor que dá na viela da trás. Se os personagens puderem achar o modo de ir para essa rua, ela simplesmente se perderá na multidão – esse é o elemento dela.

Após os personagens derrotarem o último ninja, Miguel pode ser visto fugindo através da porta da cozinha e indo para as ruas. Entretanto, ele não pode se disfarçar na multidão tão facilmente como Dulcinea, então os personagens poderão pegá-lo. Se eles quiserem, poderão rolar Percepção + Pronúncia contra Destreza + Manha de Miguel (5 dados); quem tiver mais sucessos vence. Se Miguel vencer, ele foge.

Se os personagens interrogarem Miguel, Dulcinea ou um dos ninjas, eles terão que fazer os testes apropriados de Interrogação ou Intimidação (o Narrador decide o tipo de rolamento baseado na situação). Qualquer um dos vilões pode falar para os personagens que Barrachi está numa aldeia ao norte chamada “Santa Toro”. Isso é tudo o que sabem, entretanto. Adicionalmente, Miguel tem um cartão em sua maleta para um armazém de brinquedos em Santa Toro, que pode ajudar os personagens a chegarem até lá.

É avisado que os personagens não podem envolver a polícia nessa luta, pois pelo que eles sabem, Vega deve ter pagado a polícia. O Empresário do time, se necessário (e se estiver aqui), tentará levar os personagens para fora do restaurante sem que a polícia seja envolvida. Ele os lembra que se chamarem a polícia, poderão perder um tempo precioso no resgate de Barrachi.

O Narrador deve outras questões como ele quiser. Se os personagens quiserem envolver a polícia, eles são pegos e questionados pelas próximas 12 horas (Barrachi já estará em Mriganka depois; veja abaixo). Eles liberados e levados para casa. Se os personagens perguntarem para a polícia o que farão para salvar Barrachi, eles responderão que isso é assunto da polícia e que a informação será liberada na hora certa (Gracias, Buenos noches e adiós). Eles não foram pagos por Vega – simplesmente estão sob a burocracia.

É claro, se os personagens tiverem um Apoio, como a Interpol ou uma agência de espionagem, eles podem ser salvos por eles.

SE O TIME PERDER...

Se os personagens forem derrotados e capturados com sucesso, eles serão amarrados e presos, e depois levados para o campo de treinamento. Vá para a Cena Quatro.

RECOMPENSAS DE HONRA E GLÓRIA

Os personagens devem ganhar ou perder Honra e Glória dependendo do modo como agiram, especialmente na arena com Dulcinea. Olhe o Livro Básico para ter alguma idéia de como fazê-lo. Além disso, personagens que usaram duras técnicas de interrogação perderão um ou dois pontos de Honra.



DULCINEA

Dulcinea é uma das pupilas preferidas de Vega. Uma ninja e uma toureira por excelência. Crescida na pobreza da província de Andalusia, Dulcinea queria nada mais do que maquiar a sua juventude empobrecida com grandes quantidades de vitalidade e força. Ela deixou sua casa aos 15 anos e nunca mais viu sua família desde então. Ela tem um grande desprezo e embaraçamento pelos seus pais por causa da pobreza deles.

Vega a achou fazendo um trambique com uma insignificante ladra nas ruas de Barcelona. Impressionado com sua atitude (e sua aparência), ele colocou-a sob sua tutela e começou a treiná-la no Ninjitsu Espanhol. Ela logo se tornou a sua estudante favorita e ele a encarrega de muitas tarefas importantes (como por exemplo, nessa noite: bater em Street Fighters).

Ela deveria perder nessa noite, Vega ficará com vergonha dela, mas ele irá eventualmente esquecer da sua derrota. Entretanto, porque os personagens causaram a ela uma grande vergonha diante dos olhos de Vega, ela nunca mais irá esquecê-los; eles vão ter uma inimiga pra o resto da vida.

Interpretando Dulcinea: Você adora fazer performances. Sem ser nazarena de touradas com promotores masculinos chauvinistas, você consegue audiência lutando contra oponentes humanos. Você luta com um toque de acrobacia e beleza, insultando seus oponentes durante a batalha.

Aparência: Quando luta, Dulcinea usa uma roupa preta que tem uma cruz desenhada num uniforme de matador. Usa roupas justas de ginastas. Ela às vezes carrega uma espada de toureiro e veste uma pequena capa vermelha de touradas. Ela tem um cabelo preto muito liso e uma pele morena.

RECUPERANDO OS PERSONAGENS

O Time tem muito trabalho pela frente e espera-se que estejam de pé para realizá-lo. Depois de cada batalha, é aconselhável permitir que os personagens recuperem todo o dano sofrido, com exceção dos pontos de Dano Agravado.

Além disso, entre cada cena, cada jogador pode realizar uma jogada de Honra, e o número de sucessos pode ser dividido entre Pontos de Chi e Força de Vontade. Desta maneira, os personagens estarão aptos a utilizar novamente suas Manobras de Foco, apesar de que será em menos quantidade, eliminando possíveis desvantagens no decorrer da história.

NINJA ESPANHOL (GENIN MATADOR)

São homens e mulheres da força de elite de Vega. Eles são treinados para operações da Shadaloo através do mundo. Mesmo com esse nome, muitos deles não são espanhóis; eles vêm de todo o mundo. O nome tem referência com o estilo que lutam.

Nome: Dulcinea		Estilo: Ninjitsu Espanhol		Chefe: Vega	
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●○
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes		
Prontidão	●●●●○	Furtividade	●●●●●	Vel.	Dano
Arena	●●○○○	Manha	●●●●○	Mov.	
Luta às Cegas	●●●○○	Lábia	●●●●●	Soco: Jab	7
Perspicácia	●●●○○	Estilos	●●○○○	Strong	5
Intimidação	●●●○○	Empresário	●●●●○	Fierce	4
Armas:			Chute: Short		
	Vel.	Dano	Mov.	Forward	6
Rapier Jab	7	6	6	Roundhouse	5
Rapier Strong	6	7	5	Apresamento	3
Rapier Fierce	5	8	4	Bloqueio	9
Chi			Força de Vontade		
●●●○○○○○○○			●●●●●○○○○○		
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□		
Saúde			Combo: Jab para Forward Slide Kick e Short para Tumbling Attack		
●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□					

Nome: Genin Matador		Estilo: Ninjitsu Espanhol		Chefe: Vega	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes		
Prontidão	●●○○○	Furtividade	●●○○○	Vel.	Dano
Luta às Cegas	●○○○○	Segurança	●●●○○	Mov.	
Perspicácia	●○○○○	Lábia	●●○○○	Soco: Jab	5
Intimidação	●●○○○	Estilos	●●○○○	Strong	3
Mistérios	●○○○○		○○○○○	Fierce	2
Armas:			Chute: Short		
	Vel.	Dano	Mov.	Forward	4
Shuriken	6	5	2	Roundhouse	3
				Apresamento	1
				Bloqueio	7
Chi			Força de Vontade		
●●●○○○○○○○			●●○○○○○○○○○		
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□		
Saúde			Movimento		
●●●●●●●●○○○○○○○○			Slide Kick		
□□□□□□□□□□□□			Jump		
			Backflip Kick		

CENA TRÊS: O VILAREJO

Aqui há dois caminhos para os personagens terem chegado na aldeia que é o palco dessa cena:

- Descobrirem interrogando um vilão após a briga do restaurante e indo para a aldeia imediatamente, ou
- Serem capturados e levados pelos ninjas. Se os personagens foram capturados, a ação começa novamente na Cena Quatro. Entretanto, o Narrador deve ler essa cena para informações vitais sobre a vila.

SANTA TORO

Santa Toro é uma vila numa luxuosa floresta de pinheiros. A cidade nasceu quando um rico latifundiário limpou uma área de pinheiros e usou o lugar como pasto para touros. O latifundiário usou-os para touradas, seu esporte favorito. O nome da cidade vem de um estranho e sagrado touro, sobre o qual foi dito fazer milagres de cura aqui anos atrás. No entanto, o touro morreu faz tempo e a vila foi esquecida por muitos anos. Não é grande a exportação de touros. Assim sendo, poucos turistas ocasionalmente vieram até aqui para ver o pasto onde o sagrado touro pastou, e este local ficou esquecido até agora. Personagens que cheguem na vila a pé podem ver no meio das árvores os pastos. Muitos touros e vacas ficam nos campos,

muito mais do que seria normal para uma vila não tão grande assim.

A vila é pequena, com poucas construções ao longo da estrada que termina num beco-sem-saída próximo das montanhas. Pitorescas casas podem ser vistas pelo caminho e trilhas, e aqui tem poucas casas atrás ou fora do caminho, não vistas do centro da aldeia.

O centro da cidade consiste em poucas lojas, vendendo itens como bolos e brinquedos caseiros. Aqui tem uma fonte no fim da estrada, onde o beco-sem-saída está. Não há estadia na cidade; se perguntados, os aldeões falarão de uma hospedaria numa cidade há vinte minutos pela estrada.

Os aldeões são quietos e observam os visitantes com cautela. Eles não puxam conversa, mas são corteses e prestativos. Sua atitude parece querer mandar turistas para longe rapidamente, que é o que preferem. A única hora que os aldeões ficarão bravos será quando os personagens caminharem pela pequena trilha da vila, indo para os pastos. Nesse caso, os personagens não serão parados, mas os moradores do vilarejo dirão para não irem. "El toros... peligroso."

O VILAREJO SECRETO

O sonolento e pequeno lugarejo é atualmente a fazenda de treinamento de Vega. Todos os aldeões são pagos por Vega para fazerem a vila parecer nada amistosa e que seja esquecida nos dias de hoje. Muitos dos aldeões são ninjas iniciantes trabalhando em disfarces para ver até onde eles podem parecer "normais".

Vega está aqui, mas ele mantém a polícia o mais longe possível, enviando seus servos para lutar contra o time dos personagens. No entanto, se o time planeja derrotar esse homem, ele ficará e acabará com eles com suas mãos.

Antonio Barrachi está preso aqui numa pequena casa próxima aos pastos de touros. Se o time não for bem sucedido em salvá-lo, ele será levado para Mriganka.

As Lojas

A aldeia parece ser pitoresca e turística, mas tudo aqui é um pouco secreto: eles são um centro de treinamento ninja. O confeitiro é um envenenador que ensina pupilos como esconder poções de várias maneiras. O criador de brinquedos desenvolve armadilhas para os ninjas e ensina outros a fazê-lo. O alfaiate ensina os ninjas como esconder armas secretas ou documentos em dobras de suas roupas. No entanto, isso poderia ser descoberto com um teste de Percepção + Investigação para descobrir sobre essas atividades procurando através as lojas.

Pasto #1

Esse é o pasto principal, onde muitos espécimes finos pastam em contentamento.

Pasto #2

Esse pequeno pasto é usado pelos ninjas para treinamento. Touros estão aqui, e os ninjas tentam correr pelo pasto se desviando deles. Um treinamento avançado requer que o ninja os mate. Quando os personagens estão na cidade, não há nenhum treinamento em andamento aqui; é apenas um pasto com touros malcuidados.

Pasto #3

Cercado de Diabolo. Esse é um pasto reservado para Diabolo, o Touro Mutante de Mriganka. Veja a Cena Quatro para maiores detalhes.



JORNADA PARA O VILAREJO

O sonolento e pequeno lugarejo é atualmente a fazenda de treinamento de Vega. Todos os aldeões são pagos por Vega para fazerem a vila parecer nada amistosa e que seja esquecida nos dias de hoje. Muitos dos aldeões são ninjas iniciantes trabalhando em disfarces para ver até onde eles podem parecer “normais”.

Vega está aqui, mas ele mantém a polícia o mais longe possível, enviando seus servos para lutar contra o time dos personagens. No entanto, se o time planeja derrotar esse homem, ele ficará e acabará com eles com suas mãos.

A rota para a aldeia onde Barrachi supostamente começa numa principal via, mas eventualmente vira para pequenas ruas menos importantes, andando através de florestas de pinheiros próximas das montanhas. A jornada dura quarenta e cinco minutos. O vilarejo, Santa Toro, é escondido sob os pés das montanhas Mont Serrat, e julgando pelas condições das estradas, não há muitos visitantes. Muitos dos turistas vêm para o Monastério Mont Serrat, que não fica muito longe.

O time precisa de um carro para chegar aqui (um táxi pode ser muito caro tão longe). Como eles conseguem um depende deles. Aluguel não é tão caro; um Empresário deve ter as habilidades necessárias para conseguir um se o time não tiver muito dinheiro.

Os personagens poderão chegar na aldeia antes do amanhecer se forem embora do restaurante imediatamente: a luta e a viagem podem ser longas. Outras ações dos personagens (pegar o carro, etc.) serão adicionadas ao tempo.

O time pode ir dirigindo pela aldeia ou parque, ou então ir a pé, dependendo do tempo que eles podem gastar ou não. A informação dada a seguir é muito ampla, então o Narrador pode deixar de lado essa opção.

Logo que os personagens entrarem no vilarejo, a novidade chega a Filipe D’Aragon, o segundo no comando de Vega. Ele irá enviar ninjas (disfarçados como aldeões) para vigiar os per-

sonagens de perto, tentando compreender os seus objetivos. Se qualquer ninja escapou da arena na Cena Dois, eles podem estar aqui, e os aldeões estão esperando pelo time.

Em qualquer caso, um amigável aldeão irá recomendar que os personagens visitem a Capela del Toro, um lugar sagrado erguido em honra do touro também sagrado que fez a fama da aldeia. Ele irá apontar para o caminho no meio dos bosques.

A CAPELA DO TOURO

O sonolento e pequeno lugarejo é atualmente a fazenda de treinamento de Vega. Todos os aldeões são pagos por Vega para fazerem a vila parecer nada amistosa e que seja esquecida nos dias de hoje. Muitos dos aldeões são ninjas iniciantes trabalhando em disfarces para ver até onde eles podem parecer “normais”.

Vega está aqui, mas ele mantém a polícia o mais longe possível, enviando seus servos para lutar contra o time dos personagens. No entanto, se o time planeja derrotar esse homem, ele ficará e acabará com eles com suas mãos.

O caminho para a capela é coberto de vegetação, mas fácil de achar. Após muita caminhada através dos bosques, de onde a vila pode ser vista, o caminho finalmente termina numa alcova de pedra. O lugar é coberto por vegetação com hera e não parecendo ser muito antigo. Dentro está a estátua da cabeça de boi. Poucas velas estão caídas espalhadas pelo chão, derrubadas por sopros de vento e ansiando por um ajuste. De certa forma, o efeito que ele traz é de um templo pagão.

Quando os personagens chegam na construção, um grupo de ninjas inesperadamente ataca.

Personagens precisam de três sucessos num teste de Percepção + Prontidão para perceberem os ninjas bem escondidos antes que eles saltem das árvores. Qualquer um que falhe terá -3 Velocidade no primeiro turno de combate. Use os dados dos Ninjas Espanhóis. Eles são dez ninjas (ou mais se há muitos personagens – são dois ninjas por personagem).

TREINAMENTO DOS NINJAS ESPANHÓIS

O treinamento de ninjas espanhóis é um regime muito duro. Os alunos desse estilo vêm de todos os lados do globo para aprenderem a arte de luta única de Vega e conseguirem um posto na Shadalo. É possível que os personagens possam ver muitos exercícios, como corrida ao redor dos pastos ou vendo-os em ação – frente a frente! Aqui estão alguns exemplos de exercícios de treinamento:

- **Tourada:** Cada ninja espanhol deverá também ser treinado como matador. Esse primeiro estágio é o treinamento regular de um matador; aprendendo como se esquivar de um touro e como usar a capa vermelha ou outros acessórios. O próximo estágio é combate mano-a-mano com o touro. O ninja deve saltar e se esquivar do touro, socando ou chutando ele até que caia. Crueldade? Sim, esses são homens da Shadalo nascendo. Entretanto, os touros freqüentemente têm a sua vingança: muitos ninjas nunca passam dessa parte do treinamento, sendo pisados pelos touros ou chifrados por eles.
- **Salto:** Ninjas espanhóis devem saber como pular, para que eles saltem de árvores, prédios ou mesmo helicópteros durante suas carreiras como assassinos. Para desenvolver a habilidade atlética, o ninja deve escalar altos pinheiros e saltar de árvore em árvore – se o ninja falha, ele deve cair corretamente ou ter outro ninja para garantir sua segurança no chão.
- **Armas:** Ninjas espanhóis também aprender a usar várias armas de assassinato, de shurikens a espadas. Alguns, somente poucos escolhidos, são adicionados no treinamento da garra mortal, a arma favorita de Vega. Embora sejam ensinados a usar armas de fogo durante o treinamento, Vega acredita que essas armas não são elegantes e são usadas por fracos – um verdadeiro assassino deve matar sem métodos deslealistas.
- **Ofício:** O ninja aprende outras técnicas úteis, de dar nós com habilidade e arrumar um carro (ou estragar) a fazer bombas. Na tentativa de se muito bom no que faz, o ninja geralmente se especializa em um ou dois ofícios. Um time de ninjas irá ter um amplo leque de habilidades.



A primeira coisa que os ninjas fazem é jogar uma grande rede sobre o time. A rede pode ser camuflada nas árvores acima e jogadas numa área circular de seis hexágonos de diâmetro. Eles jogarão a rede tentando capturar o maior número possível de personagens. No primeiro turno os personagens podem tentar se esquivar da rede. A rede “age” com Velocidade 5; qualquer um com Velocidade maior que 5 pode se mover para fora do diâmetro antes que ela caia. Qualquer um que não possa se mover para a distância requerida – ou que não tenha tempo para isso – é pego.

Personagens capturados pela rede sofrem uma penalização de -3 Velocidade para todas suas manobras até que possam escapar. Em adição, o Dano tem -1 pela constrição da rede, e seu Movimento nunca pode ultrapassar 1.

Três sucessos num teste de Força são suficientes para que o personagem se solte (arrebentando a rede ao seu redor). Alternativamente, o personagem pode se mover devagar para o fim da área circular e se soltar.

Os ninjas tentarão subjugar os personagens, mas se eles falharem, o Narrador deve fazer com que eles chamem a sua grande arma: Vega em pessoa. Se Vega aparecer, ele irá gritar para o time, mandando que eles parem sua luta inútil. Role sua Manipulação + Intimidação; os personagens podem resistir com um rolamento de Força de Vontade. Qualquer um que tiver menos sucessos que Vega para de lutar no meio do combate, imaginando quem é seu oponente e que seria muito fácil para Vega acabar com um Street Fighter iniciante. Os ninjas irão somente usar manobras de Bloqueio até que Vega ordene outra coisa. Qualquer personagem que persistir na luta ainda assim terá que enfrentar Vega – ele não tem muita paciência e quer pegar esses “espiões” rapidamente para uma interrogação.

Se o time sensatamente para de lutar, eles serão escoltados para a casa de campo. Vega irá tirar a sua máscara durante a caminhada, dando a eles a visão de sua beleza.

Se o time continuar lutando, Vega entrará na luta e derrotará lutador após lutador. Muitos ninjas aparecerão até que os personagens estejam esmagados por eles.

CENA QUATRO: CAÇA E CAÇADOR

Se os ninjas subjugar os personagens na Cena Dois, os personagens foram carregados por uma caminhonete para a aldeia. Eles serão jogados inconscientes através de clorofórmio, para que não tentem fazer nada. Quando eles acordam, estarão deitados num chão sujo que parece ser um velho celeiro. A luz do dia chega através de rachaduras nas paredes. Como os personagens acordaram, eles serão puxados pelos seus pés e levados para a casa de campo.

Se os personagens foram capturados na Capela do Touro na Cena Três, eles serão levados por Vega para a casa de campo (veja Interrogação de Vega a seguir).

INTERROGATÓRIO DE VEGA

O time é levado para uma pequena casa de campo. No entanto, a mobília lá dentro é moderna e cara, com cadeiras e mesas muito bem feitas para uma sala de estar. Sentado numa cadeira no canto está Antonio Barrachi. Vega observa a expectativa entre Barrachi e os personagens, mas ele não vê alívio na face de Barrachi, e fica confuso. Ele pergunta para Barrachi “Você conhece esses lutadores?”

Barrachi balança sua cabeça. Vega irá olhar furioso e se virar para os personagens. “Quem são vocês? Por que vocês tentaram salvar Barrachi? Para quem vocês trabalham?”

Em sua paranóia, Vega não irá acreditar no que o time diz e pensa que estão fazendo isso porque é a coisa certa para se fazer nessas situações. Ele acredita que eles são membros de

alguma polícia ou força de espionagem (talvez eles sejam), e ele os interroga cerradamente para obter qualquer informação que puderem dar. Ele arranhará de forma devagar suas costas e tórax com sua garra, tentando assustá-los com os ferimentos.

Faça um teste resistido entre Manipulação + Intimidação de Vega contra a Força de Vontade dos personagens. Eles precisam vencê-lo ou revelarão alguma coisa sobre eles mesmos quando questionados. Se seu trabalho é a Interpol ou algum outro grupo, eles acidentalmente revelam isso para ele sem querer, com piscando no momento em que ele faz essa pergunta. Mesmo se ele não conseguir fazer com que respondam as perguntas, ele acreditará que são espíões.

Também na sala, sem dizer nada, está um homem espanhol numa cadeira de rodas. Ele é Filipe D'Aragon (veja em "Renascimento da Honra", Prelúdio do livro básico de Street Fighter). Ele é aleijado; um dos misteriosos poderes do Dim Mak do Kung Fu, fez com que suas pernas ficassem inutilizadas. Seus dias de assassino se acabaram, então ele voltou para o campo de treinamento para Vega, que Filipe secretamente despreza. Ele também despreza os personagens, por ele serem Street Fighters, e foi um Street Fighter que o aleijou.

Um aldeão entra na sala e diz "Belo Vega, nós recebemos a ligação. O avião de Mriganka estará aqui em meia-hora."

Vega irá estender a mão para o homem e levá-lo para fora da sala. "Idiota! Como você revela informações importantes para esses espíões!" Ele então gargalha e sorri maldosamente para os personagens. "Bom, bom. Algo deve ser feito com vocês, e eu tenho uma idéia perfeita. Vocês são lutadores, certo? Bom, então vocês terão que lutar com meus homens; eles precisam praticar. É difícil encontrar bons alvos, e assassinato requer treino. Eu irei colocá-los para serem mortos pelos meus homens como troco por terem invadido meu campo tão rudemente."

A TOURADA

Vega fala para os ninjas levarem o time para um pasto de touros (Pasto #3 no mapa do vilarejo), que é fechado por um cercado de madeira, exceto pelo lado dos bosques. Ele os segue e manda que os ninjas cortem suas cordas. Quando os personagens estão livres, ele diz "Vocês terão dez minutos para correrem o máximo que podem, e então meus homens irão atrás de vocês. Corram, espíões! Corram!". Ele vira, botando-os pra correr, mas então diz "Oh, sim, eu me esqueci. Vocês devem primeiro deixar pra trás o meu touro. A contagem começa agora."

Os personagens ouvem um bufo vindo do pasto e o som de algo sendo jogado pra cima. Entre eles e os bosques está o maior touro que já viram em qualquer pesadelo olhando pra eles e preparando o ataque. Não é um touro normal – é Diablo, o Touro Mutante de Mriganka. Uma caveira com asas, o símbolo de Mriganka, pode claramente ser visto nas suas costas. O touro ataca.

Os personagens têm que fugir de Diablo e entrarem nos bosques (onde o touro não poderá segui-los) e devem fugir ou derrotar os ninjas que começarão a caçá-los. Quando os personagens estiverem lutando com Diablo, os ninjas de Vega se posicionarão ao redor deles, batendo em quem tentar saltar pra fora ou fugir.

Quando o touro começar a correr, Vega irá dizer "Aqui, talvez isso irá ajudar...". Então ele joga uma capa vermelha em um dos personagens, cegando-o pelo primeiro turno de combate. O ninja irá gargalhar.



Adicionalmente, um personagem deve vencer Diablo numa ação resistida de Força versus Força antes de poder usar uma manobra de Apresamento nele.

FEITOS

Lutar com um touro louco não é como o normal Street Fighting. Personagens podem querer tentar outros Feitos, como saltar nas costas de Diablo e tentar segurá-lo pelos chifres. Quando um personagem tenta um Feito, o Narrador deve perguntar ao jogador como é a descrição da ação. O Narrador então improvisa modificadores de Velocidade, Dano e Movimento para a ação. Então, na sua Velocidade apropriada o personagem poderá fazer a ação. Um teste de Atributo + Habilidade geralmente é requerido para se realizar um Feito. Por exemplo:

Maurice Jackson quer saltar nas costas de Diablo quando o touro corre para acertar outro personagem. O Narrador determina que Maurice deve ter a Manobra Especial Jump, senão não poderá tentar saltar. O Narrador determina que a Velocidade para a manobra é igual a da manobra Jump, e que o Dano é zero, e o Movimento é +1. Maurice deve passar num teste de Destreza + Esportes para conseguir fazer a ação com sucesso.

Figurar uma Manobra de Feito traz uma pequena ingenuidade e obriga que se tomem rápidas decisões. Nunca faça qualquer argumento sobre regras e detalhes durante a ação. Como Narrador, você toma as decisões e faz como quiser. Lembre-se, entretanto, que elas também precisam ser justas.

CENA CINCO: RESGATE OU DERROTA

TÁTICAS NINJAS

Os ninjas irão dispersar-se após 10 minutos. Use o mapa do vilarejo para fazer a busca. Quinze ou vinte ninjas se dispersarão em times de dois (se Diablo estiver solto, use a metade dos ninjas – o resto tentará subjugar Diablo enquanto perseguem os personagens). Os mais se afastam do vilarejo, e os mais distantes desses times irão se dispersar para capturar o time cercado-o. Se o time puder fugir deles por 15 minutos mais ou menos, então o cordão será muito grande e os personagens poderão passar no meio de dois times de ninjas e voltar para o vilarejo.

Escapar dos ninjas e voltar para a vila requer no mínimo dois sucessos por personagem em Destreza + Furtividade. Os personagens podem finalizar conseguindo vencer um time de ninja e então voltarão correndo rapidamente para o vilarejo enquanto os outros times de ninjas os perseguem.

O AVIÃO! O AVIÃO!

Poderão os personagens voltar para a aldeia nessa meia hora para prevenirem que “o avião” que levará Barrachi parta? Depois da luta dos personagens com Diablo, Vega irá imediatamente retornar para Barcelona, deixando Barrachi nas mãos de D’Aragon.

Entretanto, se Diablo foi solto pelos heróicos personagens, Vega instantaneamente se colocará na busca do touro. Vega irá direcionar seus ninjas no ataque, mas ele eventualmente

saltará sobre Diablo e acabará com ele com suas próprias mãos (ele pode fazê-lo, com certeza!). Vega irá então dirigir de volta para Barcelona.

O mapa da aldeia mostra onde a pista de pouso está. O avião é um aeroplano usando tecnologia especial desenvolvida pelos cientistas de Bison. Ele virá devagar do céu e ficará no solo por cinco minutos. Dois capangas da Shadalo sairão do avião e irão à direção de D’Aragon. Barrachi é levado e escoltado por dois ninjas (todos os outros ninjas estarão nos bosques procurando o time). Os capangas pegarão Barrachi, colocarão no avião, e então partirão, em direção ao Golfo da Tailândia e Mriganka, quartéis da Shadalo.

SE OS PERSONAGENS SALVARAM BARRACHI...

Se os personagens puderem lutar com eles e voltar, eles poderão agarrar Barrachi e fugir. Eles irão encarar dois capangas, dois ninjas e D’Aragon. No entanto, como D’Aragon está aleijado, ele não poderá lutar nessa batalha. De fato, na descrição do Narrador, ele pode tentar jogar algo contra os Street Fighters, pois a fuga de Barrachi deixará Bison furioso, e ele terá que se ver com Vega.

Se os personagens derrotarem os capangas, o avião partirá, mesmo sem Barrachi a bordo. Os personagens podem escapar pegando um carro no vilarejo (ou seu próprio carro, se eles tiverem um); ou então terão que lutar com os ninjas nos bosques. Os ninjas não irão muito próximos da estrada principal, então se estiver aqui, o time estará salvo.

Se tudo correr bem, e os personagens resgatarem Barrachi com sucesso e retornarem para Barcelona, então o Restaurante El Toreador será fechado por poucas semanas para evitar a pressão da polícia, mas ele abrirá furtivamente algum tempo depois, quando as autoridades já tiverem esquecido o caso. Além disso, Vega será forçado a mudar rapidamente o seu campo de treinos para outro lugar, mais secreto ainda.

Cada personagem receberá 1 ponto de Glória pelo resgate e pode ganhar um ponto adicional se forem vistos como heróis nos jornais pela heróica missão de salvamento. No entanto, se os personagens permitirem que eles apareçam na mídia, a ira de Vega não terá limites. Ele terá uma eterna rivalidade com os personagens por eles terem embarcado-o em seu próprio país.

Barrachi continuará sua campanha contra Mriganka; se ele será bem sucedido dependerá do Narrador e será descoberto em futuras histórias.

SE OS PERSONAGENS FALHARAM NO RESGATE...

Se Barrachi for colocado no avião, ele será levado para Mriganka, onde ele conhecerá M. Bison. Bison usará seus poderes de controle mental em Barrachi e então o devolverá ileso. Entretanto, Barrachi começará a servir M. Bison secretamente; sua cruzada contra Mriganka terá acabado.

Alternativamente, o Narrador pode expandir essa aventura fazendo os personagens interceptarem o hovercraft antes que ele chegue em Mriganka, o mesmo fazendo uma aventura em Mriganka por ele mesmo, com os personagens invadindo a base de Bison e resgatando Barrachi.

No entanto a aventura terá acabado, lembre-se de dar aos personagens os pontos de experiência. Veja as linhas-guias do livro básico sobre como recompensar os personagens com pontos de experiência.