

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

BARCO EM CRISE

INTERPRETATIVO
PODCAST



BARCO EM CRISE

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter, Crisis Beat** e criações originais de **Iago Amorim**.

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

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

<https://www.sfrpg.com.br/>

<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

<https://www.facebook.com/groups/136516189752260>

são a casa do **Street Fighter: o jogo de RPG**

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



BARCO EM CRISE

Barco em Crise é uma aventura para personagens de Posto 3 ou 4 em *Street Fighter RPG*, ela aborda uma possível continuação da aventura *Detonando em Metrocity*, mas pode facilmente ser ambientada em qualquer Crônica em que os PC's tenham vencido um torneio recentemente ou sejam relativamente famosos.

A aventura exige que o Narrador conheça os personagens de *Street Fighter Alpha 03*, pois se passa durante o início das histórias desse jogo.

SINOPSE

Uma chance em um torneio de grande visibilidade é dada aos personagens para mostrarem que são realmente campeões. Porém, algo está sendo tramado nas sombras.

PANO DE FUNDO

Karin Kanzuki é a CEO da *Kanzuki Zaibatsu*, uma das famílias mais ricas do mundo e possui vastos recursos. Ela tem investido pesado no circuito *Street Fighter*. Ela aproveita os meses que seu barco está em viagem, da Inglaterra para os EUA, depois para o Brasil e então de volta à Inglaterra. Ela planeja, após reuniões durante a primeira parte da viagem, realizar um torneio e tem tido altas expectativas para isso, pois vai testar sua nova aposta do circuito: Rainbow Mika.

O navio de Karin, o *Kanzuki Cruiser*, é um navio de luxo que pode acomodar centenas de pessoas e está lotado de ricos do mundo todo, que pagaram altíssima quantia para prestigiar uma viagem e um grande torneio de artes marciais, além de todas as outras atividades no navio. O torneio será realizado em alto mar, com uma vista deslumbrante do oceano e do céu. O navio é equipado com tecnologia de ponta, incluindo telões gigantes, sistemas de som de alta qualidade e iluminação espetacular. A competição será transmitida, gravada e vendida em VHS com distribuição para todo o mundo e comentários de especialistas em artes marciais e celebridades. Os lutadores competirão em um ringue especialmente construído em um salão do navio preparado para mega eventos. O torneio será dividido em três categorias: Promessas, Elite e Desafio Mundial. Os vencedores receberão prêmios em dinheiro e propostas de contratos.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem como objetivo colocar os PC's contra a ameaça direta da *Shadaloo*, mas ainda com seus asseclas menores. Ela segue uma linha cronológica simples, deixa as ações dos PCs livres e o Narrador deve gerenciar as decisões de acordo com o que achar melhor.

Cena Um: os PC's são personagens em ascensão e recebem um convite para participar de um torneio de grande visibilidade. Eles passam o tempo antes do torneio se preparando e cumprindo agenda prevista em contrato.

Cena Dois: os PC's chegam ao navio e aproveitam sua estadia durante um dia inteiro explorando as opções do navio. No outro dia, entrevistas e pesagens acontecem e esquentam o clima para o evento.

Cena Três: a luta do torneio acontece e os PC's lutam em combate 1x1, até que reste apenas um lutador de pé,

Cena Quatro: após a luta o navio é sequestrado e todos no navio são presos no salão de eventos, menos os PC's e o time adversário. Dessa forma, os PC's são livres para agir em todo o navio.

Cena Cinco: assim a Sala de Máquinas é o objetivo e onde acontece a batalha final contra os sequestradores.

Epílogo: os PC's ou estarão em alto mar ou serão heróis consagrados e receberão toda a glória de salvarem o dia.

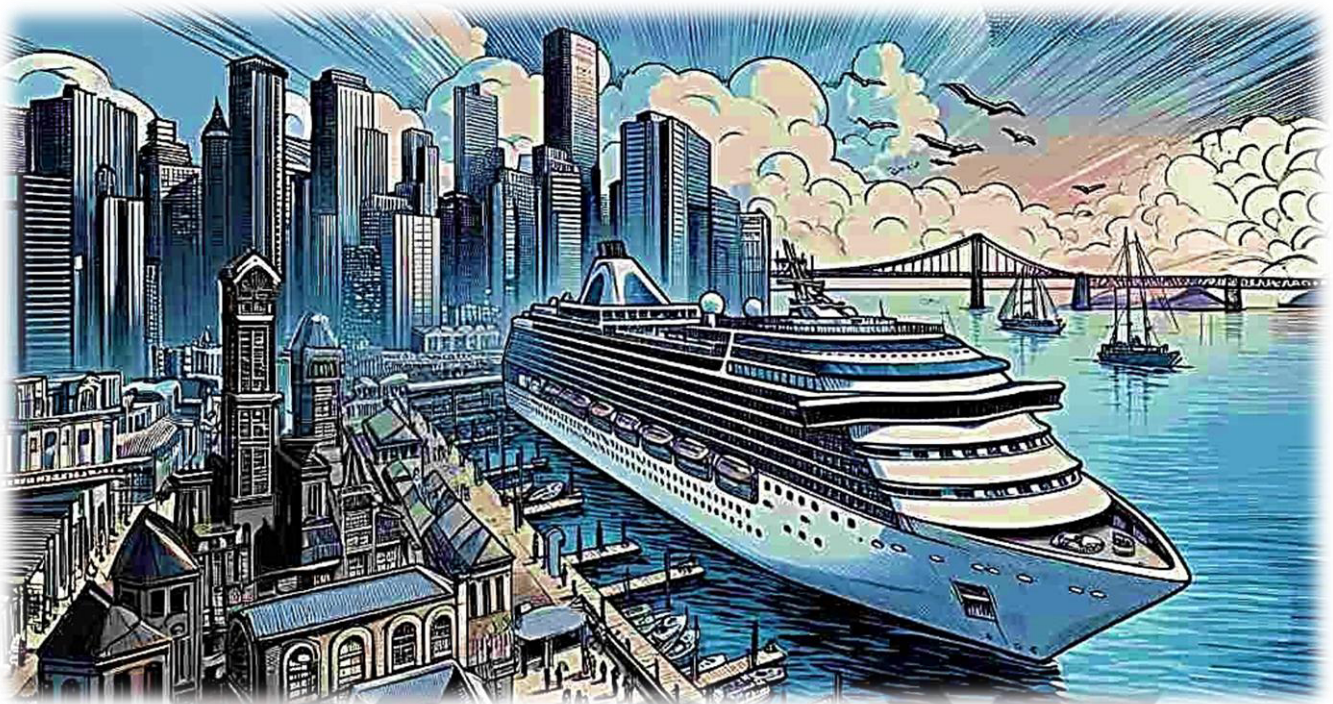
INTRODUÇÃO

Um luxuoso cruzeiro aporta no porto de *Metrocity* e logo se torna alvo de curiosidade pelos moradores e turistas. Trata-se do *Kanzuki Cruiser*, da família *Kanzuki*, uma das famílias mais ricas do mundo. O navio finaliza uma viagem de meses em *Metrocity* e já iniciará outra para o Brasil, logo após reabastecer.

Nesse meio tempo, *Karin Kanzuki*, que está na cidade, visita academias de luta e envia seus representantes para convidar lutadores por toda a *Metrocity* para um torneio em seu Cruzeiro. O torneio é nomeado como: *Kanzuki Zaibatsu Elite Championship*, e só aceitará lutadores campeões, ou seja, que já tenham sido testados e aprovados em outros torneios. O planejamento é para ter uma luta de dois times iniciantes (Posto 3-4), como preliminar, e outra entre times de veteranos (Posto 5-7), como evento principal. Porém, *Karin Kanzuki* está ávida por um combate e aceita desafios (ela é Posto 6), e parece que alguém resolveu desafiar-la...

CENA 1

Os PC's são abordados ou pelo representante de *Karin*, um homem de terno carregando uma maleta com fotos e informações do evento, além de um contrato, é claro, ou a própria *Karin*, se os PC's fizerem parte de uma grande academia ou equipe (nesse caso, ela pede uma luta treino com um PC). Um ou outro passam as mesmas informações sobre o torneio:



- O torneio será a primeira edição do *Kanzuki Zai-batsu Elite Championship*, um projeto ambicioso de Karin, que quer unir o *Street Fighting* com um cruzeiro e arrecadar milhões, tanto com passageiros, quanto com direitos de imagem e som. O torneio será televisionado por *Pay Per View* e será gravado para vendas em *VHS*, com distribuição internacional.
- O contrato assinado pelo empresário, ou pelos próprios PC's, prevê direito de imagem liberado para o grupo *Kanzuki* para qualquer coisa relativa ao torneio. Para isso, o lutador receberá 2 mil dólares, logo após acabar o torneio. O prêmio para os vencedores do torneio são de 80% em cima do dinheiro de apostas, além de outros 2 mil dólares para subir no ringue. O valor dos veteranos é dobrado.
- O prêmio principal, além do lucro de apostas, é um contrato de patrocínio de 1 ano com o grupo *Kanzuki*, com direito a vaga em dois torneios pelo mundo, um Treinador particular para o time e salário (Recursos +1, máximo de 3 para quem já tem o Antecedente).

O torneio acontecerá em uma semana e os PC's tem pouco tempo para se preparar. Então, é melhor não entrar em confusão ou ficar lutando por fora, para evitar Danos Agravados, nesse meio tempo, os PC's fazem sessão de fotos, gravam vídeo-chamadas e dão entrevistas, por isso, eles passam a ser tratados durante a semana e o próximo mês, como se tivessem Fama 2.

CENA 2

Faltando um dia para o torneio, os personagens chegam ao navio e são recebidos por Karin e toda sua equipe. Eles recebem acomodações simples, um quarto para cada um. Mesmo sendo simples, parece que estão em um hotel de luxo. Eles têm a chance de explorar o navio, conhecer os outros competidores e se preparar para as lutas do dia seguinte. O local conta com academia, enfermaria, restaurante, salão

de jogos, danceteria, piscinas, área de esportes e, é claro, um ginásio.

Após um dia inteiro de curtidão e descanso, os PC's se preparam para o torneio. Durante a manhã, porém, eles ainda dão algumas entrevistas, fazem uma pesagem e posam para as fotos. As lutas acontecem no início da noite, por volta das 18h, e os PC's ficam com a tarde livre para planejar suas estratégias e descansar. Sendo iniciantes (Posto 2-4), os PC's lutarão na luta preliminar, em uma luta de Times, porém os combates serão um atrás do outro, modo sobrevivência, vencendo o time que tiver um lutador restante ainda de pé.

Durante todo o dia e durante as lutas, os PC's podem notar um grupo suspeito com três sucessos em Percepção + Prontidão ou Inteligência + Investigação, Dificuldade 8, para procurar atitudes suspeitas entre os presentes no cruzeiro. Com sucesso alcançado os PC's notam um grupo de pessoas extremamente pacíficas e observadoras, completamente sem expressão ou emoção, que apenas agem e falam de forma normal. Eles são Ciborgues Terroristas, uma variação do uso dos Ciborgues Monitores da *Shadalo*.

Um *Ciborgue Terrorista* vai fugir primeiro e lutar depois, ele tem poucos artifícios de combate, mas sua engenhosidade é grande. Tanto que, o grupo de dez desses *Ciborgues* se infiltrou no cruzeiro (seis como público e quatro como tripulação) e esconderam as verdadeiras pessoas no quarto 122. Os ciborgues da tripulação armaram uma bomba na sala de máquinas (A bomba estava escondida no corpo de um deles).

Em caso de Falha no teste, ou Falhas Críticas, o Narrador deve ir direto para a próxima Cena, assim que a luta dos PC's terminarem.

CENA 3

A luta do torneio acontece de forma normal, mas com uma grandiosidade jamais vista. O evento é feito para ser mundial e conta com narrador, juiz de ringue e juízes para pontuação (fora do ringue). Por estar em alto mar o evento segue regras próprias e as

apostas são permitidas, alcançando altas quantias, pois o público presente é de ricas do mundo todo.

A luta dos PC's será de 1 Round de 15 turnos para cada combate. Findado o combate o lutador sai da arena e começa outro combate até que todos tenham lutado. Porém, o combate só será finalizado após um dos times não ter mais lutadores disponíveis, ou seja, um lutador vencedor de um combate poderá retornar para combater uma vez mais caso seja necessário, até que um dos times seja completamente derrotado.

Enquanto descansa, o lutador vencedor recebe apoio do Staff próprio ou de um grupo disponibilizado pelos patrocinadores do torneio. Ele, então faz um teste de Vigor e pode recuperar pontos de Saúde perdidos iguais aos sucessos nesse teste.

CENA 4

Essa Cena começa quando os PC's estão em seu vestiário, logo após sua luta, e o evento principal já estar em execução. O Sistema de comunicação do navio é tomado e todas as televisões do navio mostram a imagem de uma silhueta. Uma voz grossa e imponente exige o resgate de 10 bilhões de dólares ou irá explodir o navio com todos dentro. Enquanto fala, a imagem de uma bomba na sala de máquinas é mostrada e se mostra verídica quando o comandante do navio é mostrado morto na sala de comando.

Nesse momento, a porta do ginásio se fecha (são trancas eletrônicas) e nada que *Karin Kanzuki* ou sua equipe façam resolve o problema, pois os Ciborgues Terroristas se mostram dentro do salão de eventos, arrancando as próprias peles para mostrar que são robôs, e fazem todos ali ficarem quietos com armas pesadas dentro do próprio corpo (inclusive explosivos). São dez ao todo.

Os PC's e o time adversário (possivelmente derrotados) estão em um vestiário, fora do salão de eventos, sendo os únicos que ainda podem resolver a situação.

Um grupo de 30 homens da *Shadalo* é visto pelos PC's chegando de helicópteros enquanto eles percorrem os corredores externos do navio. Esses homens se juntam aos *Ciborgues Terroristas* para roubar quaisquer tesouros que possam conseguir. O caminho para a sala de máquinas leva cinco minutos, em marcha forçada, ou 10 de forma furtiva — passando pelo Convés, Escada de Serviço ou Elevador (veja adiante), Porão, Sala de Controle de Engenharia e Sala de Máquinas.

A cada minuto que os PC's percorram os corredores do navio, tem chance de encontrar um grupo de soldados da *Shadalo*. Jogue 1d10:

- **01-02.** Um grupo de soldados da *Shadalo* em número igual ao de PC's;
- **03-04.** Um grupo de tripulantes ou passageiros completamente em pânico e fazendo alarde ao ver os PCs, os quais conhecem da luta. O alarde impossibilita qualquer furtividade;
- **05-06.** Quatro soldados com reféns membros da tripulação.
- **07-10.** Lugar vazio.

O time de adversários que lutou contra os PC's ajudam, mas estão mais fracos e feridos e ficam para lutar durante os primeiros capangas que aparecerem. A cada encontro com soldados da *Shadalo*, dois aliados ficam para trás para lidar com inimigos se separando em duplas até que os PC's fiquem completamente sozinhos (primeiro Eiji e Julia e depois Kenneth e Yan). Os PC's devem se apressar e encontrar a sala de máquinas e desarmar a bomba. Há dois caminhos possíveis para o objetivo, elevador e escadas.

Elevador: o navio tem um elevador espelhado que segue por todos os níveis do navio. Porém, a partir do porão, o caminho até a bomba segue em linha reta pela Sala de Controle de Engenharia e Sala de Máquinas. No meio do caminho para o porão, o elevador é parado em um dos andares e entram terroristas armados em número igual à PC's x2, escoltando dois membros importantes da tripulação.

Escadas: a escadaria que leva à sala de máquinas passa pelo cassino. Lá, um grupo de PC's x2 soldados está escoltando três ricas e impede a passagem dos PC's.

CENA 5

Próximo à Sala de Máquinas a movimentação dos soldados fica mais escassa e a tripulação começa a aparecer morta pelos corredores (role novamente caso caia um encontro com soldados e fique com a segunda rolagem). Uma vez lá, os PC's são abordados por uma mulher em uniforme militar, ela é o comandante da missão e diz que já estava no cruzeiro antes de chegar à *Metrocity*, preparando o território para o golpe. Ela está acompanhada de três *Dolls*, moças controladas mentalmente pela *Shadalo*. As *Dolls* são trigêmeas, não conversam e apenas atacam até que não tenham mais forças ou não tenham mais alvos.

Perdendo a luta, os PC's são jogados em alto mar à própria sorte e sem qualquer equipamento de sobrevivência ou comunicação. Entretanto, a vitória deixa os PC's livres para desarmar a bomba. Isso requer um teste de Raciocínio + Demolições e três sucessos para desativar o dispositivo por completo. Porém, não há tempo para detonação, pois é uma bomba por ativação remota. Dessa forma, cada sucesso apenas concede mais chances da bomba não ser ativada (sendo um teste resistido contra a parada de 6 dados do ativador secreto).

EPÍLOGO

Os personagens são dados como heróis e recebem ajuda das autoridades com seus ferimentos. *Karin* também estará agradecida e, em caso de derrota no torneio, concederá o patrocínio mesmo assim. Se tiverem sido os campeões, ela dobra o tempo do patrocínio e já colocará o time diretamente nos próximos dois torneios, ambos no *Brasil*.

RENOME SUGERIDO

Veja a seção de renome na página 52 no livro básico para conceder o os ganhos de Glória e Honra necessários.

DESAFIANTES

A aventura usa muito da história vista no jogo *Crisis Beat* e, conseqüentemente, aproveita o elenco de protagonistas do jogo para servirem de desafiantes no torneio. Além deles, a aventura usa antagonistas da *Shadaloo* já vistos no livro básico e em outras aventuras publicadas, além de um trio de *Dolls*.

Eiji Garland: policial de Nova York que, aqui, faz lutas no circuito *Street Fighter* nas horas vagas.

Julia Jefferson: modelo de sucesso que tem seu histórico condizendo com o que é mostrado no jogo.

Keneth Kirova: agente da *CIA* que, aqui, luta no Circuito para ajudar no trabalho. Originalmente, ele interceptou o plano dos terroristas e seguiu para o barco para roubar a ogiva.

Yan Hint Feisu: trabalhadora do barco, seu histórico é expandido do que é mostrado no jogo. O narrador deve considerar os golpes que ela usa com bastão (vassoura) na hora do combate.

Ciborgues Terroristas: esses ciborgues usam as mesmas estatísticas que os Ciborgues Monitores, vistos na aventura *Arena de Lutas: Metrocity*. Porém, possuem armas e explosivos no corpo.

Soldados: soldados rasos usados pela *Shadaloo* nas mais diversas missões. Existem inúmeros desses em suas bases pelo mundo, mas o uniforme pode diferenciar de lugar para lugar, mantendo apenas o broche da *Shadaloo*.

Niran Vorasak: agente da *Shadaloo* fanática por Bison e leal à organização até a morte.

Doll. Trio de gêmeas capturadas e transformadas em agentes pela *Shadaloo*, porém, com a vida útil reduzida e usada em missões suicidas.

POSTO MAIS ALTO

A aventura cabe para Posto mais altos, mas não é indicada para personagens iniciantes, pois seus antagonistas finais são bem poderosos. Caso o grupo seja mais experiente que o indicado para a aventura, o Narrador deve manter o mesmo nível dos antagonistas, talvez apenas mudando as estatísticas desafiantes do torneio para guerreiros mais fortes e, para isso, use o livro Guia do Circuito com personagens dos mesmos estilos dos desafiantes. Capangas e chefes terroristas devem se manter como estão, mas os desafios no caminho podem ir dretamente para os mais difíceis, ao invés de testar a aleatoriedade de encontros.



EIJI GARLAND

Eiji Garland é um detetive dedicado da polícia de Nova York, conhecido por sua determinação incansável e habilidades excepcionais de investigação. Recentemente, ele se viu mergulhado em uma complexa investigação envolvendo as atividades sinistras da organização criminosa *Shadaloo* na cidade. Utilizando seu instinto aguçado e uma rede de informantes, Eiji trabalha para desmantelar a operação da *Shadaloo* e levar seus líderes à justiça. Seu compromisso com a proteção dos cidadãos de Nova York é inabalável, e ele frequentemente coloca sua própria segurança em risco para cumprir sua missão.

Fora do trabalho, Eiji é um entusiasta das artes marciais, um hobby que ele pratica desde a adolescência e herdou de sua descendência nipônica. Ele participa ativamente do circuito *Street Fighter*, onde é conhecido tanto por sua técnica impecável quanto por sua resistência. As artes marciais não só fornecem um escape para o estresse da vida policial, mas também aprimoram suas habilidades físicas e mentais, tornando-o um adversário formidável tanto nas ruas quanto nos ringues. Essa combinação única de detetive e lutador dá a Eiji uma vantagem distinta em sua luta contra a *Shadaloo*, tornando-o um herói tanto na lei quanto no espor-

te.

APARÊNCIA

Eiji tem descendência nipônica o que claramente lhe diferencia de um americano comum. Mesmo assim, ele gosta de se manter estiloso com jaqueta de couro e calça jeans.

PERSONALIDADE

Eiji é quase um justiceiro e age por impulso muitas vezes, sempre no limite da lei. Ele prefere socar bandidos a usar armas.

MANOBRAS ESPECIAIS 22 Pts

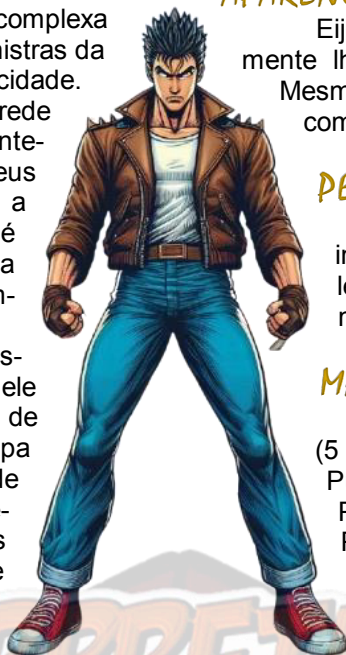
Buffalo Punch (2 Pts); Dashing Punch (5 Pts); Double-Hit Kick (2 Pts); Dragon Punch (6 Pts); Foot Sweep (2 Pts); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Slide Kick (2 Pts); Throw (1 Pt);

CARTEL

Combates: 12; Vitórias: 11; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 10;

LEMA

"Justiça com determinação, força com honra."



Nome: Eiji Garland Estilo: Kickboxing Assinatura: Comemoração					
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●●○○	Honra: 3		
Destreza ●●●●○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●○○	Glória: 2		
Vigor ●●●●○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●○○	Posto: 3		
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação ●●●○○	Furtividade ●○○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Intimidação ●●●○○	Liderança ●○○○○	Soco: Jab 6	6	2	
Manha ●●○○○	Segurança ●●○○○	Strong 4	8	2	
Prontidão ●●○○○	Arena ●○○○○	Fierce 3	10	1	
Perspicácia ●○○○○	Direito ●○○○○	Chute: Short 5	6	2	
Condução ●●○○○	Investigação ●●●○○	Forward 4	8	1	
Disfarce ●○○○○	Medicina ●○○○○	Roundhouse 2	10	1	
Antecedentes			Apresamento 4	4	Um
Apoio (Polícia) ●●●●○	○○○○○	Bloqueio 8	—	—	
Recursos ●○○○○	○○○○○	Movimento 7	—	5	
○○○○○	○○○○○	Buffalo Punch 2	12	Um	
Técnicas			Dashing Punch 2	11 (1Fv)	4
Soco ●●●●○	Apresamento ●○○○○	Double-Hit Kick 2	7 (2x)	2	
Chute ●●●○○	Esportes ●●○○○	Dragon Punch 4	13 (1Fv)	1	
Bloqueio ○○○○○	Foco ○○○○○	Foot Sweep 2	9	0	
Chi		Jump 7	—	2	
●●○○○○○○○○○○		Power Uppercut 3	10	Um	
□□□□□□□□□□		Slide Kick 3	9	3	
Força de Vontade			Throw 2	6	Um
●●●●●●●●○○○○			Combos: Buffalo Punch para Dragon Punch.		
□□□□□□□□□□					
Saúde					
●●●●●●●●●●●●○○○○					
□□□□□□□□□□□□					

JULIA JEFFERSON

Julia Jefferson, uma super modelo belga de 23 anos, conhecida por sua beleza estonteante e habilidades extraordinárias no *Wrestling*, decidiu embarcar em uma nova aventura: o circuito *Street Fighter*. Determinada a viver novas emoções e desafiar seus próprios limites, ela usa suas técnicas de luta livre para impressionar e dominar seus oponentes, conquistando respeito e admiração no mundo competitivo e implacável das lutas de rua.

Sua melhor amiga, uma adorável garotinha chamada Milly, é sua maior fonte de inspiração e apoio. A amizade entre elas é profunda e inabalável, com Milly sempre torcendo por sua amiga em cada combate. Julia leva consigo a alegria e o carinho de Milly, tornando suas lutas ainda mais significativas e emocionantes, enquanto busca se consagrar como uma verdadeira campeã no universo de *Street Fighter*.

APARÊNCIA

Julia tem os atributos mais desejados para uma modelo de passarela, mas não gosta que a vejam frágil, apenas bonita para conseguir ainda mais contratos e desfiles.



PERSONALIDADE

Julia é profissional e focada em seu trabalho e objetivos. Em combate ela extravasa todo o stress e deixa a emoção tomar conta, da mesma forma quando cuida de Milly, sendo muito passional e cuidadosa.

MANOBRAS ESPECIAIS 19 Pts

Air Smash (2 Pts); Canon Drill (4 Pts); Jump (1 Pts); Pile Drive (3 Pts); Spinning Pile Drive (6 Pts); Throw (1 Pt); Tight Press (2 Pts);

CARTEL

Combates: 13; Vitórias: 12; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 12;

LEMA

"Elegância na passarela, força no ringue!"

Nome: Julia Jefferson Estilo: Forças Especiais Assinatura: Desfila					
Força ●●●●○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●○○○	Honra: 2		
Destreza ●●○○○	Manipulação ●○○○○	Inteligência ●●○○○	Glória: 3		
Vigor ●●●●○	Aparência ●●●●●	Raciocínio ●●○○○	Posto: 2		
Habilidades			Manobras e Poderes		
Administrar ●●●○○	Computador ●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Lábia ●●●●○	Direito ●○○○○	Soco: Jab 4 3 5			
Perspicácia ●●●○○	Estilos ●○○○○	Strong 2 5 5			
Condução ●●●○○	Finanças ●●○○○	Fierce 1 7 4			
Liderança ●○○○○	Linguística ●●●○○	Chute: Short 3 5 5			
Publicidade ●●●○○	Medicina ●●○○○	Forward 2 7 4			
Arena ●○○○○	Mistérios ●○○○○	Roundhouse 0 9 4			
Antecedentes			Apresamento 2 8 Um		
Contatos ●●○○○	Staff ●○○○○	Bloqueio 6 — —			
Fama ●●●●○	Sensei ●●○○○	Movimento 5 — 8			
Recursos ●●●○○		Air Smash 1 12 4			
Técnicas			Canon Drill 4 7 (1FV) 7		
Soco ○○○○○	Apresamento ●●●●○	Jump 5 — 5			
Chute ●○○○○	Esportes ●●●●●	Pile Drive 0 12 Um			
Bloqueio ○○○○○	Foco ○○○○○	Spinning Pile Drive 0 15 (2 Fv) Dois			
Chi		Throw 0 10 Um			
●○○○○○○○○○○○		Tight Press 1 12 Um			
□□□□□□□□□□					
Força de Vontade			Combos: Forward para Spinning Pile Drive;		
●●●●●●●●●●●●					
□□□□□□□□□□					
Saúde					
●●●●●●●●●●●●○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					

KENETH KIROVA

Keneth Kirova é um agente da CIA nascido na Rússia, conhecido por sua habilidade em infiltração e coleta de informações. Com um passado sombrio e um treinamento rigoroso, ele foi designado para investigar as atividades da *Shadalo*, uma organização criminosa global. Para isso, Kirova adotou um disfarce e entrou no circuito *Street Fighter*, onde suas habilidades em artes marciais não só lhe permitem competir, mas também se aproximar de outros lutadores e fontes valiosas de informações. Usando sua identidade fictícia, ele navega pelo submundo das lutas clandestinas, coletando dados críticos para expor e desmantelar as operações da *Shadalo*.

Além de suas missões de inteligência, Keneth Kirova se tornou um competidor respeitado no circuito *Street Fighter*, conhecido tanto pelos seus poderosos chutes quanto pela sua astúcia. Seu disfarce lhe oferece a oportunidade de identificar agentes da *Shadalo* e descobrir seus planos sem levantar suspeitas. Kirova é motivado por um senso profundo de justiça e um desejo pessoal de vingança contra a organização que trouxe destruição à sua terra natal. Sua dupla vida como agente secreto e lutador torna-se um jogo perigoso de gato e rato, onde cada luta pode ser a chave para novas descobertas ou um passo mais

próximo de sua ruína.

APARÊNCIA

Keneth se mantém em forma e usa roupas caras para não levantar suspeitas em ambientes diversos.

PERSONALIDADE

Keneth é observador, frio e calculista em suas ações.

MANOBRAS ESPECIAIS

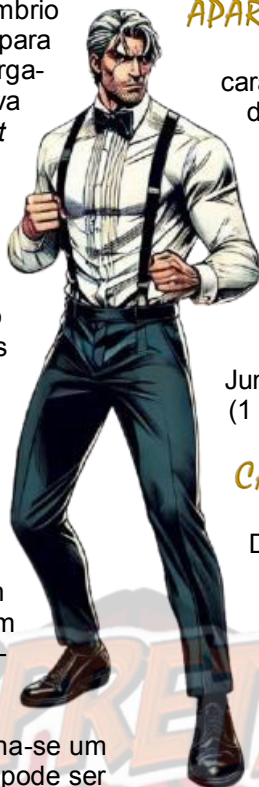
Double Hit Kick (2 Pts); Flash Kick (4 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Spinning Foot Sweep (1 Pt).

CARTEL

Combates: 20; Vitórias: 18; Empates: 0; Derrotas 2; K.O's: 15;

LEMA

"Nas sombras da luta, revelando a verdade."



Nome: Keneth Kirova **Estilo:** Forças Especiais **Assinatura:** Cumprimenta

Força ●●●●○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●●○	Honra: 1
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○	Glória: 4
Vigor ●●●●○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●○○○	Posto: 4

Habilidades

Interrogação ●●●○○	Disfarce ●●○○○
Intimidação ●●○○○	Furtividade ●●○○○
Lábia ●●○○○	Segurança ●●○○○
Manha ●●○○○	Sobrevivência ●○○○○
Perspicácia ●●○○○	Investigação ●●●○○
Prontidão ●●●○○	Medicina ●○○○○
Condução ●●○○○	Mistérios ●○○○○

Antecedentes

Apoio (CIA) ●●●●●	○○○○○
Recursos ●●○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○

Técnicas

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

Chi



Força de Vontade



Saúde



Manobras e Poderes

	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	4	3	2
Strong	2	5	2
Fierce	1	7	1
Chute: Short	3	9	2
Forward	2	11	1
Roundhouse	0	13	1
Apresamento	2	4	Um
Bloqueio	6	—	—
Movimento	5	—	5
Double Hit Kick	0	10 (2x)	1
Flash Kick	1	16(1Chi1Fv)	—
Jump	5	—	2
Kippup	-1 na Velocidade em Knockdown		
Spinning Foot Sweep	0	12	0

Combos: Double Hit-Kick para Flash Kick (Dizzy).

YAN HINT FEISU

Yan Hint Feisu é uma inglesa de origem chinesa, cuja vida é dividida entre sua rotina de trabalho como faxineira em cruzeiros ao redor do mundo e sua paixão pelas artes marciais. Desde jovem, Yan foi inspirada pela rica herança cultural e pela disciplina dos ensinamentos de seus pais. Durante suas viagens pelos mares, ela aproveita cada momento livre para treinar e aperfeiçoar suas habilidades em artes marciais, encontrando nos navios uma academia improvisada. Sua dedicação e determinação são incomparáveis, e ela usa essa prática não apenas como um meio de autodefesa, mas também como uma forma de equilíbrio mental e físico.

Recentemente, Yan entrou no circuito *Street Fighter*, onde rapidamente ganhou reconhecimento e respeito por sua técnica impecável e espírito indomável. Sua experiência de vida a bordo de cruzeiros internacionais lhe deu uma perspectiva única e uma habilidade de adaptação que poucos possuem. Com cada luta, ela carrega consigo não apenas o desejo de vencer, mas também a honra de representar sua herança cultural e o compromisso com a excelência. Seu nome começa a ecoar nos círculos de lutadores, e ela está determinada a continuar sua ascensão, desafiando ad-



versários e superando limites.

APARÊNCIA

Yan Hint Feisu é uma garota simples de aparência frágil recém-saída da adolescência. Ela não se importa em usar roupas simples ou caras e gosta de usar boné.

PERSONALIDADE

Yan Hint Feisu é uma garota de bem com a vida, muito alegre e que sente a adrenalina do combate.

MANOBRAS ESPECIAIS

Double Hit Kick (1 Pt);
Jump (1 Pt); Rising Hurricane Kick com Bastão (5 Pts);

CARTEL

Combates: 9; Vitórias: 8; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 6;

LEMA

"Força na adversidade, honra na vitória."

Nome: Yan Hint Feisu Estilo: Whu Shu Assinatura: Alegria							
Força	●●○○○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●○○○	Honra: 3	
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Glória: 1	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Posto: 2	
Habilidades			Manoabras e Poderes				
Lábia	●●●○○	Computador	●●○○○	Velocidade	Dano	Movimento	
Prontidão	●●●○○	Estilos	●●○○○	Soco: Jab	7	1	4
Perspicácia	●●○○○	Linguística	●●○○○	Strong	5	3	4
Furtividade	●●●○○	Medicina	●○○○○	Fierce	4	5	3
Segurança	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	6	4	4
Sobrevivência	●●○○○		○○○○○	Forward	5	6	3
Arena	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	3	8	3
Antecedentes			Apresamento				
Recursos	●●○○○		○○○○○	Bloqueio	9	—	—
Sensei	●●○○○		○○○○○	Movimento	8	—	7
	○○○○○		○○○○○	Double Hit Kick	3	5 (2x)	3
Técnicas			Apresamento				
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Jump	8	—	4
Chute	●●○○○	Esportes	●●●●○	Rising Hurricane Kick*	6	8(1Chi1Fv)	Um
Bloqueio	○○○○○	Bastão	●●●●●	Bastão Jab	7	8	5
Chi			Força de Vontade				
●●●○○○○○○○○			●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
Saúde							
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							
				Combos:			
				*Usa com a vassoura			

SOLDADOS DA SHADALOO

Os soldados da *Shadalo* são indivíduos que evoluem suas capacidades comuns nas forças armadas da organização criminosa e a servem. Treinados sob condições extremas e, alguns, submetidos a experimentos científicos avançados, esses soldados raros são capazes de realizar feitos de forma fanática e desafiadora sendo a vanguarda das operações mais críticas e perigosas da organização.

Além de treinar habilidades físicas e mentais, os soldados da *Shadalo* também possuem uma lealdade inabalável à organização. Marcados por um código de honra sombrio e um comprometimento absoluto com a missão, eles enfrentam qualquer ameaça com uma determinação feroz.

APARÊNCIA

Qualquer tipo de indivíduo pode fazer parte da força armada da *Shadalo*, desde que se submeta às vontades da organização. Eles, assim que aceitos e treinados, passam a usar o uniforme que pode variar de acordo com a área de atuação. O mais comum é um azul com broche da *Shadalo*.

PERSONALIDADE

Após toda a filosofia da *Shadalo* ser imposta

nas mentes dos soldados, eles passam a agir de forma voraz e focados no objetivo, cedendo a poucos impulsos fora do comandado.



MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Spinning Back Fist (1 Pt); Suplex (1 Pt).

CARTEL

—

LEMA

"Somos a lei das sombras que molda o destino."

Nome: Soldados Shadalo		Estilo: Nenhum		Assinatura: Continência	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○
Honra: —		Glória: —		Posto: —	
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●○○○○	Arena	●○○○○	Velocidade	Dano
Intimidação	●○○○○	Computador	●○○○○	Soco: Jab	5
Manha	●●○○○	Investigação	●○○○○	Strong	3
Prontidão	●●○○○	Medicina	●○○○○	Fierce	2
Condução	●●○○○		○○○○○	Chute: Short	4
Furtividade	●○○○○		○○○○○	Forward	3
Sobrevivência	●●●○○		○○○○○	Roundhouse	1
Antecedentes			Apresamento		
Apoio (Shadalo)	●●●●●		○○○○○	Bloqueio	7
Fama (Uniforme)	●○○○○		○○○○○	Movimento	6
Sensei	●○○○○		○○○○○	Fuzil	3
Técnicas			Apresamento		
Soco	●●○○○	Apresamento	●○○○○	Jump	6
Chute	○○○○○	Esportes	●●○○○	Spinning Back Fist	2
Bloqueio	●●○○○	Armas de Fogo	●●○○○	Suplex	3
Chi		Força de Vontade			
●○○○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos:					

NIRAN VORASAK

Niran Vorasak, uma figura imponente e temida, é a capitã das tropas da *Shadaloo*, uma organização secreta conhecida por suas operações sombrias. Com uma presença que emana à imagem de M. Bison, Niran comanda suas forças com uma combinação de disciplina férrea e astúcia estratégica. Sua habilidade em liderar e inspirar suas tropas é inigualável, e sua reputação como uma líder implacável e destemida se espalhou por todo o mundo. Niran é conhecida por sua capacidade de manter a ordem e a lealdade entre seus subordinados, mesmo nas situações mais adversas.

Especialista em política internacional e terrorismo, Niran utiliza seu conhecimento para manipular eventos globais a favor da *Shadaloo*. Sua compreensão profunda das dinâmicas políticas e sua habilidade em orquestrar ataques terroristas com precisão cirúrgica fazem dela uma adversária formidável. Niran é frequentemente vista em reuniões secretas com líderes mundiais, onde usa sua persuasão e inteligência para avançar os interesses da *Shadaloo*. Sua combinação de força, inteligência e carisma a torna uma figura central na organização, sempre pronta para executar os planos mais audaciosos e perigosos.



APARÊNCIA

Niran é uma jovem Tailandesa com ar de confiança e autoritarismo latentes em seu jeito de andar e falar.

PERSONALIDADE

Além de fanática pelos preceitos da *Shadaloo* e ideais de M. Bison, Niran é obcecada pelo sucesso, mas não a ponto de desperdiçar soldados a toa, mas preferindo reutilizá-los de forma suicida sempre que possível.

MANOBRAS ESPECIAIS

Foot Sweep (2 Pts); Jump (1 Pt); Power Uppercut (1 Pt); Psychokinect Channeling (3 Pts); Throw (1 Pt);

CARTEL

—

LEMA

"Poder pelo medo, controle pelo caos."

Nome: Niran Vorasak Estilo: Ler Drit Assinatura: Desprezo			
Força ●●●●○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●○○	Honra: —
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●●●	Inteligência ●●●●○	Glória: —
Vigor ●●●●○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●●●○	Posto: —
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação ●●●○○	Furtividade ●○○○○	Velocidade	Dano
Intimidação ●●●○○	Luta às Cegas ●○○○○		Movimento
Lábia ●●○○○	Liderança ●●●●○	Soco: Jab 7 6 3	
Manha ●○○○○	Segurança ●○○○○	Strong 5 8 3	
Perspicácia ●●○○○	Sobrevivência ●●●●○	Fierce 4 10 2	
Prontidão ●●●○○	Computador ●○○○○	Chute: Short 6 9 3	
Condução ●●○○○	Investigação ●●●●●	Forward 5 11 2	
		Roundhouse 3 13 2	
Antecedentes		Apresamento 5 5 Um	
Apoio (Shadaloo) ●●●●●	○○○○○	Bloqueio 9 — —	
Fama (Uniforme) ●○○○○	○○○○○	Movimento 8 — 6	
Sensei ●○○○○	○○○○○	Foot Sweep 3 12 1	
Técnicas		Jump 8 — 0	
Soco ●●●○○	Apresamento ●○○○○	Power Uppercut 4 10 Um	
Chute ●●●●●	Esportes ●●●●○	Psy. Channeling* 5 +2(1Chi) 3	
Bloqueio ●●○○○	Foco ●●●●○	Throw 3 7 Um	
Chi			
●●●●●●●●●●			
□□□□□□□□□□			
Força de Vontade			
●●●●●●○○○○			
□□□□□□□□□□			
Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
Combos: Psy. Channeling Fierce para Psy. Channeling Roundhouse (Dizzy); *Altera o dano de golpes básicos.			

HOLIDAY

As três gêmeas eram conhecidas por sua alegria e habilidades excepcionais no triatlão, mas suas vidas tomaram um rumo sombrio quando foram capturadas pela *Shadaloo*. Submetidas a experimentos cruéis, foram transformadas em agentes implacáveis e lhes foi dado o mesmo codinome, pois ninguém sabia diferenciar quem era quem. Com suas vidas úteis reduzidas drasticamente, resultado dos experimentos, as trigêmeas passaram a ser enviadas em missões suicidas, destinadas a levar ao limite suas forças e resistência.

Mesmo sob o controle rígido da *Shadaloo*, as gêmeas mantiveram um vínculo inquebrantável entre si. Unidas por um propósito maior, elas lutam apenas para sobreviver e cumprir as missões, pois nunca tiveram esperanças de sair do controle da *Shadaloo*. Assim, enfrentavam cada missão com coragem indomável, sempre esperando que o próximo combate seja o último e que a morte venha de forma natural e sem dor.

APARÊNCIA

As trigêmeas tem um corpo atlético desde antes da captura da *Shadaloo*, mantendo-os assim graças ao intenso treinamento. Elas têm olhar frio e de-

sesperançoso e falam apenas o necessário.

PERSONALIDADE

As três tem um único lapso de consciência que reflete na total desesperança em seu futuro. Elas agem apenas pelo impulso da programação do treinamento da *Shadaloo* e mostram afeto apenas umas pelas outras.



MANOBRAS ESPECIAIS

Diving Hawk (5 Pts); Foot Sweep; Jump (1 Pt); Power Upperpercut (1 Pt); Shock Treatment (4 Pts); Throw (1 Pt);

CARTEL

—

LEMA

"Até o último suspiro, lutamos pela liberdade de uma morte sem dor."

Nome: Holiday		Estilo: Forças Especiais		Assinatura: Expressão Fria	
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Interrogação	●●○○○	Furtividade	●●●●○	Velocidade	Dano
Intimidação	●○○○○	Luta às Cegas	●●●○○	Soco: Jab	7
Lábia	●●●○○	Liderança	●●○○○	Strong	5
Manha	●●○○○	Segurança	●●●○○	Fierce	4
Perspicácia	●●○○○	Sobrevivência	●●●●○	Chute: Short	6
Prontidão	●●●○○	Computador	●●○○○	Forward	5
Condução	●○○○○	Investigação	●●○○○	Roundhouse	3
Antecedentes			Um		
Apoio (Shadaloo)	●●●●●		○○○○○	Apresamento	5
	○○○○○		○○○○○	Bloqueio	9
	○○○○○		○○○○○	Movimento	8
Técnicas			Diving Hawk		
Soco	●●●●○	Apresamento	●●●○○	Foot Sweep	3
Chute	●●●●●	Esportes	●●●●●	Jump	8
Bloqueio	●●●●○	Foco	●●●○○	Power Upperpercut	4
Chi	●●●●○○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○	Shock Treatment	5
	□□□□□□□□		□□□□□□□□	Throw	3
Saúde			Um		
	●●●●●●●●●●●●●●●●		□□□□□□□□□□□□	Combos: Throw para Diving Hawk; Foot Sweep para Shock Treatment.	



VISTA SUAS LUVAS E PREPARE-SE
PARA O COMBATE!

BARCO EM CRISE É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA **STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG**. ONDE UMA CHANCE EM UM TORNEIO DE GRANDE VISIBILIDADE É DADA AOS PERSONAGENS PARA MOSTRAREM QUE SÃO REALMENTE CAMPEÕES. PORÉM, ALGO ESTÁ SENDO TRAMADO NAS SOMBRAS!

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

INTERPRETATIVO
PODCAST