

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

DETONANDO EM METROCITY

INTERPRETATIVO
PODCAST

DETONANDO EM METROCITY

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

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

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

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

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

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



DETONANDO EM METROCITY

Detonando em Metrocity é uma aventura para *Street Fighter RPG* para personagens de Posto 3. Ela foi escrita para fechar um arco de histórias iniciada em *Academia Street Fighter*, mas suas ideias podem ser usadas fora dessa ligação sem problemas. Na cronologia proposta, ela deve ser jogada após *Um Festival em Chinatown*.

SINOPSE

Os tentáculos da organização criminosa *Shadaloo* se estendem até *Metrocity* sob a imagem de *Dr. Sadler* que, com seus experimentos secretos, tem movimentado o circuito de lutas da cidade e chega a hora desvendar sua maior criação.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura segue uma linha cronológica simples e autoexplicativa de causa e efeito (que fica mais fácil de ser entendida e seguida se as aventuras anteriores tiverem sido jogadas). Porém, o intervalo de tempo entre as cenas não precisa ser imediato, mas não devem ser muito longos, um dia ou dois no máximo, sem que dê tempo para os PCs conseguirem resoluções simples demais.

Cena Um: os PCs recebem um pedido de ajuda de alguém conhecido e ficam sabendo de todos os motivos da razão de suas atitudes nos últimos tempos.

Cena Dois: Eles partem para encontrar um falsificador, mas o local é bem perigoso e cheio de membros de gangues.

Cena Três: o item que realmente importava deve ser desvendado, um chip de computador contendo provas de experimentos criminosos pela cidade. Um *hacker* precisa ser encontrado.

Cena Quatro: o hacker encontra apenas uma pista, pois a criptografia é pesada e uma senha muito específica precisa ser introduzida. Os PCs seguem a pista e acabam em um torneio que não só pode lhes dar a senha, mas responder algumas perguntas.

Cena Cinco: assim como os PCs, os bandidos também se mantiveram ativos e sequestram a *hacker*. Investigando, os PCs encontram a informação do paradeiro com um antigo rival.

Cena Seis: os PCs chegam para o resgate e enfrentam os responsáveis. A *Hacker*, agora liberta, conclui o trabalho, mostrando toda a verdade ao grupo.

INTRODUÇÃO

É interessante que o grupo tenha jogado as aventuras *Academia Street Fighter*, *Arena de Lutas: Metrocity*, *Circuito Final Fight* e *Um Festival em Chinatown*, pois a aventura *Detonando em Metrocity* se

passa semanas depois de *Um Festival em Chinatown* e usa muito de seus NPC's e história. Mas caso não tenham participado das aventuras citadas, os PCs podem ser envolvidos sendo conhecidos de *Bosch* ou *Luke*, visitar a academia *Buckler* de *Luke* sendo alunos ou com forte envolvimento com a polícia ou *Mad gear*.

CENA 01

Os PCs são abordados por *Bosch*, um dos alunos da *Academia Buckler*, que lhes chama em particular. O encontro acontece durante a noite (por volta das 19h), fora da academia e, de preferência, sem o conhecimento de *Luke Sullivan*. Ele aparenta cansaço e cospe sangue em algum momento, demonstrando estar bastante ferido, ele então diz:

“Eu sei que tenho criado problemas ultimamente, tenho colocado meus amigos em perigo e feito pessoas próximas a se arriscarem por mim, mas tudo tem um motivo”.

“Há algum tempo eu testemunhei coisas estranhas enquanto andava pela baía de *Metrocity*. Um homem recebia uma bolsa e quem lhe entregava falava que isso iria revolucionar o mundo para a *Shadaloo*. Fiquei curioso, pois já sabia quem era *Shadaloo*, mas nunca tinha ouvido deles por aqui pela cidade”.

“Eis que o homem era *Viking*, dono do bar *Yggdrasil*, e era, segundo ele, seu último negócio sujo. Ele deu bobeira e peguei a bolsa, escondendo-a logo em seguida. Foi quando vocês me encontraram no terraço do bar e eu consegui fugir”.

“Convenci os outros a participar de um torneio da *Mad Gear*, mas *Viking* também participava e acabou nos delatando por conhecer meu estilo de luta. E foi quando vocês nos salvaram”.

“Porém, hoje, escapei por pouco das mãos da *Mad Gear*, e descobri o motivo deles estarem atrás dessa bolsa, mas tive uma ideia. A bolsa em si, não é importante, mas eles não sabem disso. Um chip estava escondido na bolsa, em meio à roupa de bebê. Eu já retirei o chip, mas a bolsa deve ser entregue e eu marquei um encontro com *Viking* para que todos saiam bem dessa situação”.

“A minha ideia é que fazer uma réplica dessa bolsa e, até que eles percebam o engano, já que não sabem o que tinha dentro da bolsa, eu já estarei de volta à minha cidade e todos safos, pois eu já assumi a culpa e ninguém da *Mad Gear* ou fora dela vai atrás de vocês, já que eles sabem que eu sou o problema”.

Bosch, então, mostra a localização do falsificador de bolsa e entrega o dinheiro para a negociação com ele. *Bosch* em pessoa fará a entrega da bolsa, enquanto os PCs entregam o chip para um *Hacker* de confiança, em *Chinatown*, conhecido como *Asterisk*.

Caso relutem, *Bosch* fala sobre a *Shadaloo* e como ela influencia todo o crime mundial e a possível

retomada da *Mad Gear*, que já está ocorrendo em outras partes do mundo (*Final Fight 2* ocorre em paralelo a esta aventura).

CENA 02

O Falsificador é "*Leonardo*" ele recebe os PCs em um beco atrás de seu apartamento até às 22h da noite, no máximo, e age de forma rápida, dizendo que consegue replicar a bolsa em 24h, se bem pago. O local é um emaranhado de becos com diversos apartamentos próximos à *Beat Avenue*, povoado por membros da gangue *Skullcross*.

Evitar problemas requer três sucessos em teste de Raciocínio + Manha para saber qual beco evitar, qualquer quantidade de sucesso a menos e os PCs serão abordados por um grupo de bandidos, questionando quem são e o que fazem ali. O número de bandidos é sempre o dobro dos de PCs, mas com uma falha crítica no teste eles darão o azar de *Callman* estar ali, negociando sua entrada na gangue e aceitando sorrir os PCs junto com os bandidos em ritual de iniciação.

As estatísticas de *Callman* podem ser encontradas na seção Desafiantes da aventura *Circuito Final Fight*.

CENA 03

O encontro com o *Hacker* é descrito como secreto e ocorrerá às 02:00 AM em *Chinatown*. Tempo suficiente para que os PCs entreguem a bolsa para o falsificador e ir à *Chinatown*.

Os PCs encontram em *Chinatown* uma comunidade inversa ao dia do festival. O Local dome, tudo está fechado e apenas bêbados ou sem teto podem ser vistos na rua. Logo, eles devem encontrar um jeito de chegar até *Asterisk*. Os Desafiantes da aventura Um Festiva em Chinatown são ideais para esse momento, como visto abaixo:

- *Liong*, o informante que levou os PCs até a arena de *Sr. Hung*, pode ser encontrado com um teste de Raciocínio + Manha, jogando *Majong* em sua casa, em uma viela. Ele nada sabe sobre o *Hacker*, mas sabe que informações assim podem ser encontradas na casa de chá de *Tao Mao*, porém, o local está fechado por causa do horário. A mestra de tai chi chuan *Ying Si* e a dona do salão de danças *Sra. Ming*, dizem o mesmo se importunadas tarde da noite.
- *Bao Bao Bro*, o garoto propaganda, poderá ser encontrado com um teste de Percepção + Prontidão, pois estará bêbado e muito louco correndo nas ruas de *Chinatown*. Ele ajuda os PCs se o vencerem em combate. Ele tem acesso ao *Hacker*, mas não encontra o caminho, devido à bebida. Ele também tem acesso à casa de chá de forma irrestrita, e leva os PCs até lá.
- A arena de *Sr. Hung* estará fechada, mas seus lutadores estão reunidos na entrada, conversando. Eles reconhecem os PCs e tratam com certa rispidez, mas não atacam. Entretanto, nada sabem sobre o *Hacker*.
- *Boluo* e *Wong Who* cruzam o caminho dos PCs em algum momento, quando estiverem sozinhos ou falharem em algum teste. Eles sabem sobre a bolsa e sobre o *Hacker*, mas, por fazerem parte da *Mad Gear*, não ajudam os PCs. Apenas *Boluo* reconhece

os PCs, pois eles estavam disfarçados quando enfrentaram *Wong Who*. Eles estão acompanhados de outros 6 indivíduos, use as fichas de 3 Valentões e 3 Guerreiros, e querem alguma grana para curtir melhor a noite. Eles comentam algo sobre o boato (ver na próxima cena) caso os PCs perguntem se algo está acontecendo na cidade com a *Mad Gear*.

- *Lao Chen* estará em sua casa meditando, ele diz que seu espírito anda perturbado e ele não tem conseguido dormir e aceita ir com os PCs se eles pedirem. Ao lado de *Lao Chen*, os PCs percorrem os becos com tranquilidade sem serem abordados por ninguém. Contudo, ele não sabe sobre *Hacker* algum.
- *Tao Mao* e *Tao Tang* estarão bêbados em seu pátio de treinamento e receberão os PCs após alguma insistência. Ela, *Tao Mao*, sabe sobre *Asterisk* e diz que seu endereço, mas sempre pede uma compensação em dinheiro pela informação.

A identidade de *Asterisk* é *Li-Fan*, a mesma que os PCs enfrentaram no torneio. Ela estará em casa acompanhada da amiga *Cuilan-Li* e ambas estarão assistindo filme de terror com o irmão menor de *Cuilan-Li*. Elas recebem os PCs, mas ficam surpresas que *Asterisk* esteja tão conhecido assim, pois não esperavam serem encontradas. *Li-Fan* se mostra muito empolgada e prestativa quando fica sabendo sobre o Chip, e vai imediatamente mexer em seu equipamento.

Ela descobre, após alguns minutos de investigação, que as informações maiores estão sob forte criptografia e que uma senha muito específica deve ser introduzida para liberar todo o conteúdo, mas ela consegue algo: uma foto com a descrição e a localização de um contêiner (nº A-90) nas docas que parece esconder a passagem para algo secreto, uma arena, lá estaria sendo o centro das atuações da *Shadaloo* em *Metrocity*.

CENA 04

Logo na manhã do outro dia, qualquer PC com graduações em Manha fica sabendo de um fortíssimo boato: os campeões da *Mad Gear* estariam sendo procurados para representar a gangue em um novo torneio... Nas docas. Essa informação poderá colocar os PCs diretamente nas garras da *Mad Gear* e da *Shadaloo* ou lhes dar a oportunidade de acabar com os negócios de ambas em *Metrocity*.

Caso os PCs queiram se disfarçar novamente, deverão fazê-lo por conta própria, pois o departamento de polícia responsável pelo disfarce não estará disponível nem o prefeito *Mike Haggar* — ele estará viajando. Logo, fazer o mesmo disfarce de antes se torna bem difícil, teste de Inteligência + Disfarce, sendo que com um sucesso menos da metade do grupo fica igual e os restantes completamente diferentes, com dois sucessos metade do grupo fica igual e o restante diferente e com três sucessos todos ficam iguais ao que estavam.

Independente de estarem disfarçados ou não, o local do torneio é o mesmo. A diferença é que, se forem através da *Mad Gear* terão passe livre até a arena, caso contrário, terão que encontrar o contêiner nº A-90 por conta própria, com três sucessos em teste de Percepção ou Raciocínio + Prontidão, para analisar a foto impressa com o lugar e a melhor forma de

chegar lá. No caminho, um tipo inovador (para a época) de robôs patrulha silenciosamente o lugar, *Drones* aéreos. Um grupo de PCs x2 drones estarão em cima dos PCs e entrarão em combate caso eles tenham apenas um sucesso no teste, um grupo de drones em número iguais aos PCs atacam caso tenham dois sucessos e, com três sucessos, apenas um drone estará sobrevoando, mas não os notará, caso passem em teste de Destreza + Furtividade com apenas um sucesso.

Um *Ciborgue Monitor* controla os drones de um prédio inacabado em um canteiro de obras, logo ao lado do contêiner objetivo, ele estará disfarçado de trabalhador da construção civil.

Os arredores do contêiner não possuem vigilância humana, comum em outras partes das docas, e o contêiner está com as portas entreabertas e esconde uma escada, que desce vários metros até um tipo de porão armazém, completamente lotado de bandidos. Caso estejam disfarçados, os PCs são logo anunciados e recebidos por *Sodom*, que fica feliz de seus campeões estarem ali (diferentemente do restante da *Mad Gear*). Caso contrário, deverão se inscrever no torneio em uma banquinha de apostas ali próxima à entrada e poderão notar que *Sodom* estará um tanto triste e aguardando os campeões de sua arena.

Os Desafiantes são *Blake Williams* e *Giancarlo Rossi* (da aventura *Academia Street Fighter*), *Tool* e *Ghost* (da aventura *Arena de Lutas: Metrocity*). O Desafiante final é um “*Sagat*” jovem — na verdade, um *Ciborgue Lutador* com os dados de *Sagat* imbutidos. Para ter maior veracidade, o Narrador deve descrevê-lo como um lutador poderoso e imponente com semelhança física de uma lenda do circuito e pedir teste de Inteligência + Estilo para notar a identidade, pois esse *Sagat* terá uma longa trança originada na nuca, ambos os olhos e nenhuma cicatriz. O Narrador deve somar as manobras *Tiger Knee*, *Dragon Punch*, *Elbow Smash* e *Wounded Knee* às manobras da ficha do *Ciborgue Lutador*, que pode ser encontrada na seção Desafiantes da Aventura *Arena de Lutas: Me-*

trocity.

Durante a luta, os PCs devem fazer um teste de Percepção + Prontidão e notar que todos, menos o *Sagat* jovem, possuem uma joia triangular na testa, não falam ou exprimem qualquer emoção diferente de fúria ao lutar (ignoram a dor).

Derrotados, os PCs são desmascarados e levados para *Dr. Sadler*, onde serão “controlados” e passarão a servir à *Shadaloo*. Porém, se vencedores, os PCs recebem aplausos gerais, pois são ainda mais campeões em *Metrocity*, sendo avisados por *Sodom* que ele entrará em contato em breve para levá-los ao campeonato mundial da *Shadaloo*, na *Thailandia*.

SENHA

A Cena do torneio inteira tem o objetivo, por parte dos jogadores, de encontrar uma senha criptografada e levar à *Asterisk*. A senha pode ser obtida de duas formas: um dos lutadores controlados (*Tool*, se ela tiver tido boa relação com os PCs na aventura *Arena de Lutas: Metrocity*) assim que derrotado fala apenas uma frase antes de cair desfalecido, *Sodom* cumprimenta um dos PCs com a mesma frase assim que eles vencem o torneio. A frase em questão é “A lei das sombras vive” ou “*The Shadow Law lives*” se o Narrador preferir.

CENAS

Com o conhecimento da senha, os PCs devem ir pessoalmente até *Li-Fen*, pois nenhuma outra forma de comunicação obtém resposta. De fato, *Asterisk* não está em casa e investigar seu paradeiro será difícil, mesmo *Tao Mao* não terá uma resposta exata, mas saberá que ouviu algo sobre uma movimentação estranha perto de onde *Li-Fen* mora. Na verdade, ela mesma suspeita dos PCs, pois pouco depois da visita deles um grupo de homens também visitou a casa de *Li-Fen*, levando-a juntamente com *Cuilan-Li*. O único que escapou foi o irmão de *Li-Fen*, que se escondeu e fugiu para casa de *Tao Mao*. Ele estará lá e contará



que viu os homens, reconhecendo apenas *Boluo* e sua característica caixa na cabeça.

Buscando por *Boluo*, os PCs o encontram no terraço de um prédio em *Chinatown*, mas ele relutará em responder qualquer coisa relativa à menina, dizendo que nem a conhece direito e não tem contato com ela. Porém, se devidamente surrado, ele falará que *Li-Fen* foi levada a uma garagem onde está sendo mantida para liberar o chip, mas ninguém a obrigou a ir, apenas coagiram.

O local fica na baía de *Metrocity* e foi inaugurando há pouco tempo. Os arredores estão alguns punks (4 ao todo, use a ficha de Valentões) que ficam em alerta para autoridades, mas sem cometer qualquer crime. *El Gado* e *Abigail* estão dentro da garagem de nome "*Abigail Scrap Metal*" juntamente com *Cuilan-Li* e *Li-Fen*. Ambas estarão tranquilamente conversando com a dupla de bandidos, mas *Li-Fen* estará ganhando tempo para ser "resgatada", até pelo motivo dela notar que as informações do chip são sobre algo muito importante (1990 senhores PCs, sem e-mail, nuvem ou pen drives disponíveis para qualquer um e considerados tecnologia de ponta até mesmo para a *Shadaloo*).

Ainda do lado de fora, os PCs notam os punks se alvoroçarem quando uma figura de aparência militar sai de uma van. Um teste de Inteligência + Manha revelará que o indivíduo é *Rolento*, um dos líderes da *Mad Gear*, juntamente com *Axl* e *Slash*. Todos entram na garagem e, ao mesmo tempo, os PCs são abordados por uma figura ridiculamente disfarçada (apenas com uma peruca loira). Ele reconhece os PCs (caso não estejam disfarçados) e se apresenta como *Lao Chen*, dizendo que está atendendo um pedido de *Tao Mao* e que aquilo tudo pode ser a resposta da inquietação de seu espírito.

O desenrolar da cena se dará por conta do Narrador, mas é bem possível que acabe em pancadaria. A entrada não estará trancada e o interior da garagem é grande, comportando até seis carros para conserto e estará com apenas um veículo sendo consertado por *Bred*, mas com várias peças organizadas nas prateleiras em uma das paredes. Ali também terá um fogão e geladeira, mesa de cozinha e um sofá com televisão e computadores ao lado (onde as garotas estarão). *Abigail* não permitirá a entrada de ninguém fora *Rolento* e os punks e a única forma de sair dali com o chip e as garotas é derrotando todos (propina nenhuma é maior que o apoio da *Shadaloo*).

CENA 06

Li-Fen e *Cuilan-Li*, se resgatadas, contam tudo o que ouviram:

"*Rolento* planejava invadir *Metrocity* com o apoio de um exército e máquinas de guerra que receberia da *Shadaloo*, mas era tudo fachada para que um tal de *Dr. Sadler* fizesse seus experimentos e conseguisse dados para desenvolver suas próprias armas".

"Esse *Sadler* parece ser um cientista da *Shadaloo* que testa a mente humana e tenta replicar as habilidades dos lutadores em ciborgues. Ele estaria em *Metrocity*, mas deixou a cidade ontem, quando *Rolento* descobriu que estava sendo enganado e o procurou em cada beco de *Metrocity*".

"Porém, um modelo de base estava replicado em alguns pontos do mapa mundi. Muitos na *Thailândia* e no *Mriganka*, a nação da *Shadaloo*, *Nayshal*, diversos países da *Europa* e *África*, *Japão* e uma na *Amazônia*. Essa última seria o destino de *Sadler*, segundo o que eu pude ver em relatórios dele mais recente. Parece que algo lá chama muito a atenção dele".

Li-Fen explica ainda quem é a *Shadaloo*, para algum PC que pergunte, e diz que esses ciborgues estão por todo mundo e nomes de alvos principais estariam descritos, ela anotou alguns: *Dee Jay*, *William Guile*, *Chun-Li Zang*, *Fei Long* e *Ryu*. Com testes de Inteligência + Estilos os PCs reconhecem alguns nomes como grandes lutadores que estão se destacando no circuito de lutas, alguns já com fama de lendas.

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

Vencer o torneio da +1

Perder o torneio da -1

HONRA

Vencer o torneio da +3

Perder o torneio da -1

Passar por toda a história sem criar confusão ou agir fora da lei +3

Agir fora da lei em algum momento da história -

1



DESAFIANTES

Os Desafiantes são, em sua maioria, oriundos das aventuras anteriores (e já publicadas). Possivelmente, conhecem ou já lutaram com os PCs, podendo trazer maiores complicações com isso.

DRONE

O Drone de observação criado por Dr. Sadler fazem a varredura e proteção de suas bases. Ele fica sempre em movimento e pode ser notado em teste de Percepção + Prontidão e ludibriado com um teste de Destreza + Furtividade.

O Drone fica sempre levitando, porém, devido a ser um construto tecnológico, diferentemente dos Híbridos alados, ele usa toda sua técnica Esporte para levantar. Sua munição e poderio bélico fica por conta da Manobra Fireball e da quantidade de Chi.



INTERPRETATIVO

Nome: Drone		Estilo: Nenhum		Assinatura: Bip	
Força	●●●●○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●○○	Manipulação	○○○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	○○○○○	Raciocínio	●●●○○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Intimidação	●●●●○	○○○○○	Soco: Jab	—	—
Procurar	●●●●○	○○○○○	Strong	—	—
Prontidão	●●●●○	○○○○○	Fierce	—	—
Furtividade	●●●●○	○○○○○	Chute: Short	—	—
Luta às Cegas	●●●●○	○○○○○	Forward	—	—
			Roundhouse	—	—
			Apresamento	—	—
			Bloqueio	—	—
			Movimento	6	7
			Air Smash	2	12
			Fireball	1	8 (1Chi)
Antecedentes					
	○○○○○	○○○○○			
	○○○○○	○○○○○			
	○○○○○	○○○○○			
Técnicas					
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○		
Chute	○○○○○	Esportes	●●●●○		
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●●○		
Chi		Força de Vontade			
●●●●●●●●○○		○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Movimento para Fireball.					

AS RUAS DE METROCITY SERÃO
TEQUENAS PARA ESSE DESAFIO!

DETONANDO EM METROCITY É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA UMA
CAMPANHA EM **STREET FIGHTER: O JOGO DE
RPG** AMBIENTADA EM METROCITY — 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