

KABUKI TOWN

Kabuki Town é uma cidade fictícia que ambientou parte da trama do anime **Street Fighter Alpha**. Aqui daremos “vida” a essa cidade como cenário oficial do **Punho do Guerreiro**. O cenário estará em constante crescimento, visto que serão adicionados eventos, localidades, personalidades e outros pontos de interesse ao longo das edições do **Punho do Guerreiro**, com a contribuição de nossos lutadores... quer dizer, leitores! Não podemos deixar de citar que a ideia deste cenário (sugerida por este que vos escreve) foi inspirada em *Gorendill*, a cidade do leitor, conhecida por aqueles que acompanhavam a antiga revista **Tormenta** (e que, por sua vez, inspirou-se na revista **Dragon Magazine**, que criou a cidade *Raven's Bluff*, a ser desenvolvida por seus assinantes para o cenário de *Forgotten Realms*, na época do AD&D).

Nosso intuito é tornar *Kabuki Town* em algo muito mais que a cidade base de nossas crônicas, um local para onde os lutadores retornam para descansar após suas jornadas, mas um ambiente rico para desenvolver histórias com os mais diversos temas. Uma cidade que não seja apenas “a cidade onde nossos lutadores têm sua arena”; um lugar que não seja apenas “o local ermo onde vou encontrar meu sensei e aprender novas técnicas”. *Kabuki Town* é mais do que isso. É uma cidade onde os lutadores precisarão investigar o repentino sumiço de jovens da periferia, sabendo que todos frequentavam um suspeito dojô que abriu recentemente. É o local para combater as gangues que agem com toda liberdade onde uma polícia ineficaz opera em defesa apenas dos poderosos. É a cidade onde aquele famoso mafioso promove um torneio de artes marciais no submundo com o objetivo de identificar e eliminar possíveis ameaças ao seu mercado negro numa arena sombria, escura e escondida que pode ser no esgoto ou numa estação abandonada de metrô...

Situada na região de *Kansai*, próxima a *Kyoto*, o mais próximo grande centro urbano, a história de nossa ambientação remete ao período do Japão Feudal como uma cidade de grande cunho artístico, sendo o teatro *kabuki* um dos grandes expoentes da cultura local, de onde saíram



O kabuki Sodom e os becos violentos de Kabuki Town

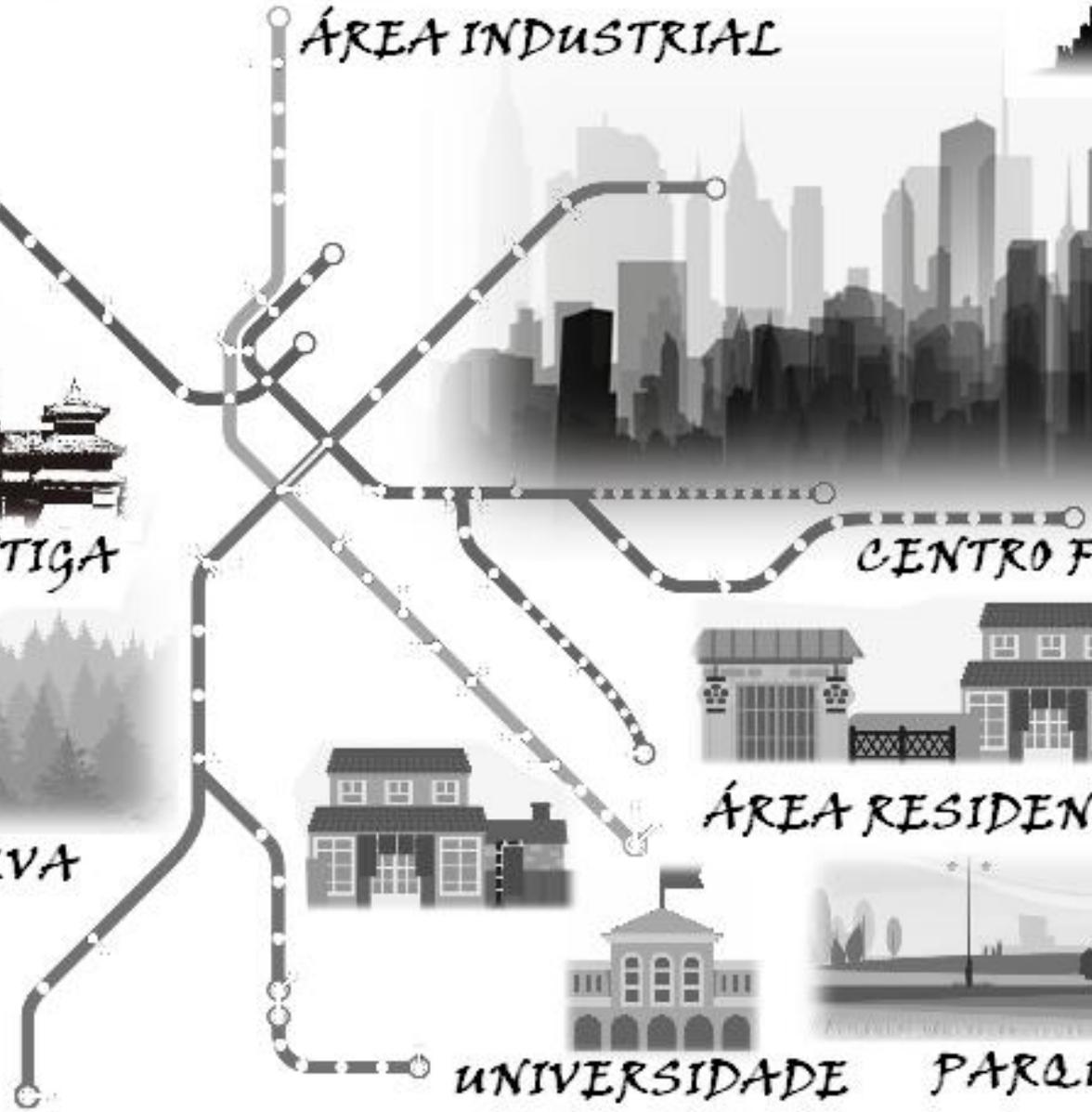
muitos atores que ganharam reconhecimento em várias regiões do país. Com o passar dos anos, após um rápido salto na globalização e também com o envolvimento do Japão em guerras, muito mudou para a cidade e grande parte de sua essência se perdeu com o tempo. A arte deu lugar à uma economia predominantemente pesqueira e de seu passado restou apenas um novo nome para a cidade: *Kabuki Town*, em alusão aos tempos de outrora.

Recentemente, várias empresas têm investido na criação de polos industriais em *Kabuki Town*, mas vêm “sofrendo” com a resistência de moradores, principalmente de áreas periféricas, que se recusam a vender seu pedaço de chão para as empresas. Vários conflitos já foram relatados, mas o que acabou por colocar a cidade de volta no cenário nacional foi um incidente envolvendo um torneio de artes marciais ilegal. Alguns lutadores famosos do Japão e do mundo (alguns chamados de aspirantes à *Guerreiro Mundial*) estavam envolvidos, o que gerou uma ação totalmente inesperada: o então governante da cidade viu ali uma oportunidade de crescimento ímpar. Eis que *Kabuki Town* deixou de ser “*A Cidade da Arte*” e tornou-se a “*A Cidade do Lutador*”. Com o novo slogan político, o torneio que antes era ilegal, passou a ser oficial, patrocinado e diretamente ligado ao governo local, que estipulou as regras e tratou de criar uma boa imagem para o evento.

Hoje, sem dúvida, um dos principais atrativos de *Kabuki Town* é o torneio anual de artes marciais, que costuma ter fases preliminares antes do evento principal, televisionado para várias partes do país (e, quem sabe, do mundo!). As fases preliminares variam de acordo com a quantidade de inscritos no ano corrente. Às vezes são torneios menores que ocorrem nos bairros e classificam os melhores colocados para a próxima fase; às vezes são seletivas com o lutador socando uma máquina que gera um número para representar a sua força (pegou a referência?); ou simplesmente critérios confusos não explicados corretamente pelos organizadores e acabam selecionando uns tipos muito estranhos para a fase principal... A fase principal conta com os melhores classificados das preliminares e com convidados especiais (sejam campeões anteriores ou lutadores famosos no mundo).

Se você está preparado para lutar, vista seu *kimono* e calce suas luvas. Seja bem vindo à *Cidade dos Lutadores!*

ROBERTO “GÁRGULA” LEVITA



UNIVERSIDADE PARQUE

METALÚRGICA

A Kata Hagane é uma das principais empresas do parque industrial de Kabuki Town, fornecendo principalmente ferramentas e peças automobilísticas.

A empresa é bem organizada e lucrativa, mas há suspeitas por parte da Interpol sobre seu envolvimento com atividades ilícitas.

A verdade é que a Kata Hagane já recebeu propostas da Shadaloos por sua tecnologia de ponta, como também fornece materiais para os Tetsujin, especialmente por seu conhecimento sobre a produção de nanotubos de carbono resultando num aço incrivelmente forte (em armas comuns, por exemplo, oferece um bônus de +1 dano além dos modificadores da arma).

Existem Street Fighters trabalhando na Kata Hagane, membros do clã Tetsujin que fiscalizam a empresa e tentam evitar, na complexa relação do clã com a Shadaloos, que a organização ganhe força e se estabeleça em Kabuki Town. Os Tetsujin até negociam com M. Bison, mas querem manter sua influência na cidade. Por isso, não raro a metalúrgica é palco de lutas do submundo. Elas geralmente são travadas próximas a uma antiga caldeira. Em geral, a amurada protege os lutadores, mas acidentes podem acontecer...

A ARENA

Escadaria: um lutador arremessado na escadaria rolará por mais dois degraus, recebendo +2 dano. Caso o lutador seja empurrado, ele sofrerá knockdown e receberá +1 dano além da manobra que o empurrou.

Queda: lutadores também podem ser jogados no andar inferior. É o equivalente a uma queda de um andar, portanto, o lutador recebe um ponto de dano além do que recebeu pelo arremesso. Lutadores não podem ser empurrados dessa forma, apenas arremessados, pois a amurada

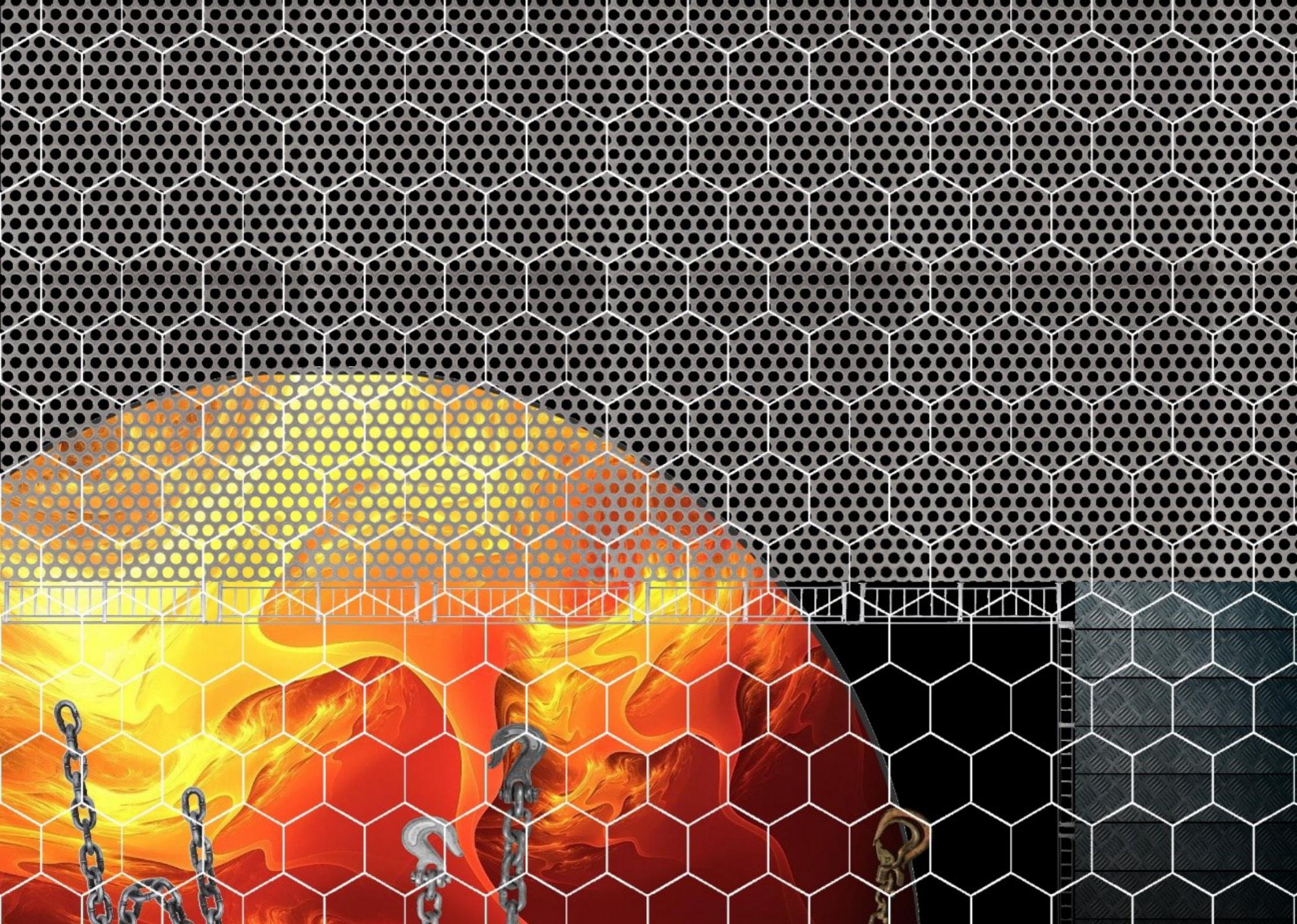
metálica os segurará. Contudo, o arremessador pode ser um pouco mais cruel e tentar jogar a vítima para que atravesse a grade, conforme as regras do Perfect Warrior.

Correntes: as correntes dependuradas são utilizadas para depositar e para pescar objetos na caldeira. Um lutador pode saltar e agarrá-las, precisando passar num teste de Destreza + Esportes para isso. Aquele que possuir Wall Spring ainda pode utilizar a manobra nas correntes, também sendo necessário o teste. No caso de falha, o lutador não segura corretamente, mas pode gastar 1 Força de Vontade e rolar Força, para, num ato de desespero, agarrar-se à corrente (encerrando seu turno). Em caso de falha crítica, o lutador não tem o que fazer - ele cairá na caldeira.

Caldeira: esse caldeirão está repleto de ferro derretido em temperatura altíssima, e queima muito mais que um incêndio. Um lutador que caia ali sofre 4 pontos de dano por turno, até que consiga sair. No mínimo, ele sofrerá o dano por dois turnos - quando cair e no turno seguinte, em que sairá. Quem possuir Vigor abaixo de 4 automaticamente entrará em dizzy e poderá queimar até morrer.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





ARENA DOS PRAZERES SECRETOS!

Na velha área industrial, em um galpão de uma antiga fábrica de aço, atualmente funciona uma boate fetichista. A Vício Inglês (como era conhecida a prática sadomasoquista na Europa no séc. XIX), dedicada ao público gótico e sadomasô, conta com instalações que possuem um aspecto muito industrial.

O local tem as janelas tapadas com tapumes e pintadas com tinta preta. O som varia entre inúmeras bandas góticas como: The Sisters of Mercy, Type O Negative, Dead can dance, The Cure, Joy Division, Siouxsie and the banshees e The 69 eyes.

A altura do som incomodaria os vizinhos – se houvesse vizinhos. Na portaria do galpão, dois homens extremamente grandes conferem quem entra na boate. O que sobra de músculos, lhes falta em habilidades sociais, e, aparentemente, seguem todo um roteiro pré-definido para autorizar a entrada. A construção passa um ar decadente e sombrio. Os corredores são iluminados com luz negra e estroboscópios, dando um ar sobrenatural às pessoas.

Ao chegar ao salão principal, começam as coisas mais estranhas. Existem pessoas presas em jaulas como se fossem strippers e gogo boys, mas com pregos presos em seus mamilos, bocas e olhos costurados e calças de couro. Se as jaulas já não bastassem para dar um ar de estranheza, ainda existem em suspensão, como anjos nus, presos com ganchos e correntes.



Para todos os lados que se olhe, existem pessoas vestidas em couro, apaziguando seus fetiches, dominadores e dominados, senhores e servos. Chicotes e algemas, punição física e inversão de papéis são comuns.

Em alguns pontos, pessoas presas de cabeça para baixo pendem do teto, com pulsos e gargantas cortadas, sangue escorrendo e pessoas lambendo esse sangue pelos corpos espasmódicos pendurados. Mas acontecem ao mesmo tempo, em alguns nichos, o que parecem ser orgias de sangue: várias pessoas em cima de uma outra que oferece prazerosamente seus membros às presas desses seres.

Em vários pontos, velas acesas iluminam pequenas alcovas. O cheiro de vela se confunde com o látex e couro, um odor inebriante misturado com o cheiro do prazer.

Mas a principal atração da boate é o ringue chamado de: A arena dos prazeres secretos. A arena surge no meio da pista de dança, sempre que aparecem lutadores promissores. O ringue é definido por grossas correntes; cada corner parece ser composto de um crânio apoiado em um fêmur, e a lona parece ser couro bem esticado. Do meio do ringue surge a Mistress of Pain, do que parece ser um caixão com imagens dos Jardins das Delícias, anunciando os combatentes e, por vezes, tomando parte nas lutas...

Como arena, é possível haver fumaças e luzes estroboscópicas para obrigar uma luta às cegas, além de funcionar como isca para lutadores realmente dignos de viverem pela eternidade se aprimorando. Como refúgio, a boate apresenta muitos locais protegidos da luz solar e um punhado de carniçais, vampiros mais fracos e mortais com senso deturpado pronto para proteger Mistress em caso de perigo. E como zona de caça, as pessoas vêm até a boate para sangrarem, serem mordidas e sentirem prazer enquanto alimentam Mistress e seus vampiros.



ARENA DOS PRAZERES SECRETOS

Mistress of Pain

Há muito tempo, no século XIX o Japão vivia seu período feudal e a abertura dos portos aos estrangeiros. A população ainda era dividida em castas, ainda existiam ninjas se aproveitando do caos gerado pela restauração Meiji, samurais e geishas dividiam as ruas das cidades junto dos estrangeiros recém-chegados ao Japão. As famílias de samurais treinavam seus filhos para seguir a tradição e servirem ao Imperador. Tomoe Gozen era uma dessas crianças, ela era uma Onna-bugeisha. Uma mulher samurai, aprendeu um estilo de caratê voltado para acabar rápido com seus oponentes e de mãos nuas. Ela era considerada um prodígio, e tinha 18 anos quando criou uma das técnicas mais fortes do estilo, o Shoryuken (Dragon Punch).



Em uma noite de verão, enquanto fazia suas atividades, acabou enfrentando um gaijin chamado Lucius, que a derrotou facilmente devido à sua velocidade e resistência. E no final do combate ficou clara a sua derrota; Lucius era um demônio estrangeiro, um vampiro que a transformou em uma besta sedenta de sangue. Desde então, Tomoe Gozen deixou de existir, liberando todos os seus desejos mais secretos, reprimidos pela sociedade japonesa.

Com cada vez mais estrangeiros visitando Kabuki Town, boates foram ficando cada vez mais comuns, assim como clubes exóticos. Foi aí que Mistress percebeu que poderia se esconder em plena vista em um antro fetichista. Assim surgiu a ideia da Vício Inglês, que é um refúgio, zona de alimentação e arena.

Jogando com Mistress of Pain: Você é orgulhosa de sua arte, orgulhosa de ter desenvolvido uma técnica tão suprema que se manteve quase inalterada até recentemente. Você trata de forma jocosa seus oponentes, quase como se fossem indignos de desafiá-la. Sente imenso prazer em causar dor no oponente, e sempre que termina a luta, lambe as feridas ensanguentadas de seus oponentes derrotados.

Aparência: Mistress of Pain tem uma aparência bastante peculiar. Ela tem pregos espalhados por sua cabeça como um cenobita, e utiliza sempre couro preto vibrante e correntes. Suas roupas são justas e chocantes, evocando seu poder de sedução.

MISTRESS OF PAIN!

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Professor Particular

Conceito: Vampira Sádica

Assinatura: Lambe o sangue do oponente caído

Força ••••• Carisma •• Percepção •••••
 Destreza ••••• Manipulação ••••• Inteligência •••
 Vigor ••••• Aparência ••• Raciocínio •••••

Prontidão ••• Luta às Cegas ••••• Arena ••
 Interrogação Condução • Computador
 Intimidação ••••• Liderança • Investigação
 Perspicácia ••• Segurança Medicina
 Manha ••• Furtividade ••• Mistérios •••••
 Lábria ••• Sobrevivência ••• Estilos ••

Arena ••••• Soco •••••
 Staff • Chute •••••
 Vampiro ••••• Bloqueio •••••
 Apresamento •••••
 Esportes •••••
 Foco

Glória ••••••••
 Honra

Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ••••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Speed of the Mongoose para Knife Hand Strike para Hurricane Kick (dizzy),
 Bloqueio para Lunging Punch

Divisão: Estilo Livre Posto: 7
 Situação atual: 35 Vit, 6 Der, 1 Emp, 30 KO

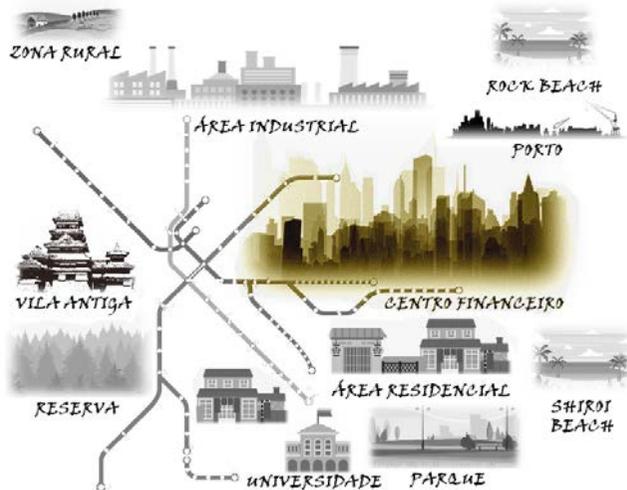
Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	7	4	Básica
Strong	5	9	4	Básica
Fierce	4	11	3	Básica
Short	6	8	4	Básica
Forward	5	10	3	Básica
Roundhouse	3	12	3	Básica
Apresamento	5	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Head Bite	6	12	Um	Apresamento Sustentado
Lunging Punch	5	9	5	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Knife Hand Strike	6	7	3	Dano aplicado contra 1/2 do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Hurricane Kick	5	7	3	Movimento em Linha Reta; acerta todos os hex adjacentes e o mesmo hex, causando dano toda vez que se move; todos os alvos recuam um hex; Aérea, 1 Chi, 1 FV
Dragon Punch	5	14	2	Knockdown vs. Aérea; força o oponente 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva, 1 FV
Power Uppercut	4	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Throw	3	10	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	4	12	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Regeneration	4	-	-	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno
Speed of the Mongoose	6	-	2	Adiciona +4 VEL ou +6 MOV para a Manobra escolhida no próximo turno, 1 Chi
Cobra Charm	3	-	3	Role Raciocínio + Mistérios para hipnotizar a vítima; Apresamento Sustentado repetindo o teste; se ela sofrer dano, sai da dominação; 1 Chi

DAVI CAMPINO



KODO-KAI SUSHI BAR

Esse restaurante, localizado no centro financeiro de Kabuki Town, é frequentado por parte da elite da cidade. Seus assíduos frequentadores enriqueceram, geralmente, com atividades ilícitas, como extorsão, lavagem de dinheiro, tráfico e, recentemente, street fighting.



Esse restaurante, localizado no centro financeiro de Kabuki Town, é frequentado por parte da elite da cidade. Seus assíduos frequentadores enriqueceram, geralmente, com atividades ilícitas, como extorsão, lavagem de dinheiro, tráfico e, recentemente, street fighting.

Alguns podem não saber, mas o restaurante pertence à Yakuza. Muitos empresários e promotores de torneios são afiliados à máfia japonesa, e não raro lutadores que visitam a cidade podem ser convidados a almoçar ou jantar neste lugar, enquanto lutas são marcadas.

O lugar é simples, porém requintado, com mesas baixas e almofadas, e biombos com arte tradicional japonesa separando as mesas. Ao lado do balcão, há o caminho para os banheiros, com um grande espelho na saída, para que os clientes façam uma conferência em suas aparências.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

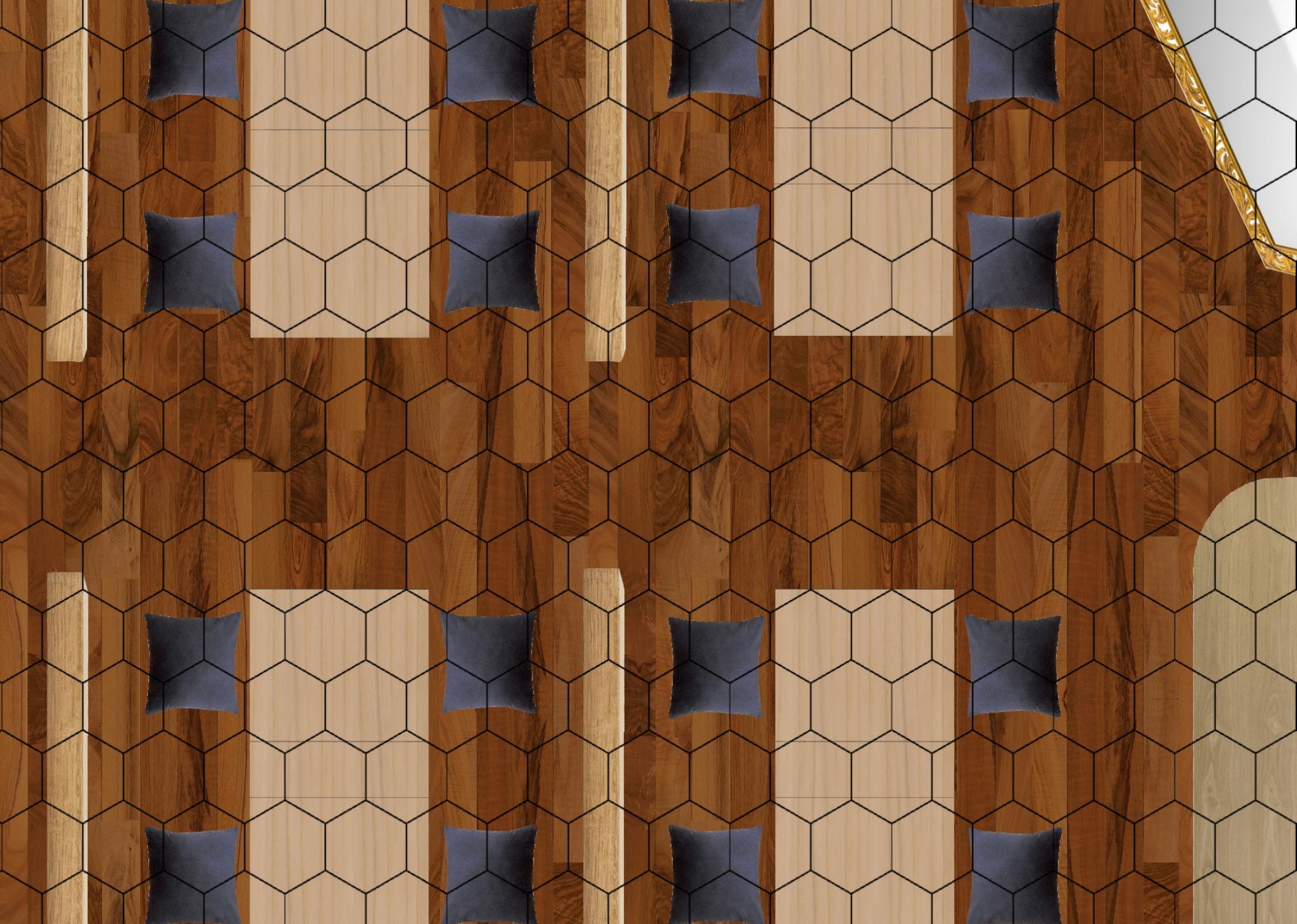
A ARENA!

O **Kodo-kai Sushi Bar** não é exatamente uma arena, mas isso não significa que combates não possam ocorrer neste lugar. Tanto a Shadaloo quanto o clã Tetsujin (veja adiante sobre eles) travam uma ferrenha guerra no submundo com a Yakuza, transformando seus territórios em pontos de conflitos ocasionais. Nada aconteceu no Kodo-kai Sushi Bar - ainda...

O espelho é, na verdade, uma divisória para a sala de Kiyoshi Tsukasa, chefe da Yakuza em Kabuki Town. Um sucesso completo num teste de Percepção + Investigação pode revelar a um personagem que não há uma parede atrás do espelho, mas um gigantesco aposento. O teste pode ser realizado com Perspicácia, mas com dificuldade 8.

Se, num combate violento - ou por ação deliberada dos jogadores - o espelho for quebrado, eles vão se deparar com um escritório, um corredor e outras salas (o Narrador pode utilizar o mapa do Ginásio de Samson Jr, fornecido no Livro Básico de **Street Fighter**).

Tsukasa é protegido por alguns gângsters e guerreiros (o Narrador deve ajustar a quantidade conforme o nível do time de jogadores). Ao menor sinal de luta, ele tenderá a buscar o corredor e tentar uma rota de fuga, saindo pelos fundos do restaurante. Capturar Tsukasa dificilmente resultará em informações (ele não falará, mas sua mente pode ser lida), mas pode render uma boa moeda de troca com os Tetsujin ou a Shadaloo - e grandes problemas com a Yakuza.



NINJA TETSUJIN!

O Tetsujin é um clã de muitos séculos de atividades que sempre se destacou por ser totalmente aberto às inovações. Sua filosofia é centrada no resultado prático da ação: se é uma forma melhor de se atingir o objetivo, ela deve ser aplicada, não importando as tradições.

Assim, se, de um lado, eles se dedicam ao saiminjutsu como forma de evitar combates desnecessários, também enfatizam o treinamento com armas de fogo e armas pesadas, e a utilização de recursos tecnológicos, tornando-se mais soldados do que ninjas.

Isso atizou a rivalidade já existente com outros clãs, gerando uma disputa regional com Hikaru Shuikichi e Yuki Takada, a última sobrevivente dos Togakure, que é uma lutadora honrada e respeitadora das tradições.

Os Tetsujin, porém, pouco se importam com esses problemas. Atuam em Kabuki Town do modo que desejam, monitorando, utilizando a informática, plantando bombas em edifícios e se dedicando muito mais a armas de fogo que a armas brancas.

Recentemente, diferente dos outros clãs, eles aceitaram a oferta de aliança que M. Bison lhes fez. Isso lhes deu acesso a robôs como os utilizados pela Shadaloo e a implantes cibernéticos. Como prova de sua lealdade, é comum que um Tetsujin aceite perder um membro em troca de um implante, que vem com alguma arma acoplada - seja arma de fogo, bazuca, lançador de granadas ou lançadores de gás sonífero, dentre outros.



NINJA GENIN TETSUJIN!

Força ••
Percepção •••
Manipulação ••
Vigor •••
Raciocínio ••••

Carisma ••
Destreza •••
Inteligência ••
Aparência ••

Prontidão ••
Perspicácia •
Mistérios •
Furtividade •••
Lábria •

Luta às Cegas •
Intimidação ••
Segurança ••
Estilos •
Demolições ••

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 3 / 2

Soco: Strong 3 / 5 / 2

Soco: Fierce 2 / 7 / 1

Chute: Short 4 / 4 / 2

Chute: Forward 3 / 6 / 1

Chute: Roundhouse 1 / 8 / 1

Apresamento 3 / 3 / 1

Bloqueio 7 / (+1 Abs.) / 0

Movimento 6 / 0 / 5

Handstand Kick 2 / 8 / 0

Jump 6 / 0 / 2

Slide Kick 2 / 7 / 3

Toughskin (Cibernético) +2 abs.

Chi ••

Força de Vontade ••••

□□

□□□□

Saúde ••••••••

□□□□□□□□

Armas (Vel / Dan / Mov)

Pistola 6 / 6 (agr.) / 0

Granada 4 / 6 (agr.) / 0 / Alcance 5

ARENA TETSUJIN!

O prédio base de operações Tetsujin é um local de acesso restrito, com câmeras, portas onde é necessária identificação de cartão, digital, ocular, entre outras. Neste local funcionam negócios de todos os tipos vários escritórios onde pessoas seguem suas vidas normalmente.

Os elevadores do prédio podem levar pessoas do estacionamento à cobertura do prédio, mas uma combinação digitada no painel de um dos elevadores de serviço vai levar a um lugar diferente, o subsolo muitos metros abaixo do estacionamento onde existem as instalações Tetsujin.

Esse lugar são 3 andares que se parecem um labirinto com corredores e paredes muito iguais, sendo difícil para alguém que não conhece se movimentar sem se perder. Seus sistemas de defesa estão sempre ativos nos corredores; se um membro não consegue transitar por esses corredores sem perecer não é digno de ser um Tetsujin.

Andares B1, B2 e B3: Esses andares são praticamente iguais em tudo, com pequenas diferenças:

- B1: O elevador do prédio só pode trazer a esse andar, onde fica o Salão de treino.
- B2: aqui se encontra o Cyber Lab.

LOCAIS DE INTERESSE!

Dentre os locais de interesse, podem ser destacados:

- Salão de Treinamento: Esse dojo se parece mais com uma zona de guerra, uma área marcada como se fosse de tatame, algumas marcas de explosões e furos de bala por todo o local; em volta, podem-se perceber alguns equipamentos, braços mecânicos, cilindros grandes que podem conter réplicas de vestes de batalha do clã, cabos de força pra recarga dos equipamentos entre outros.
- Cyber Lab: Esse não é um local aconselhável para aqueles com estomago fraco, é aqui onde a magia desse clã se torna real; cenas brutais podem ser vistas em monitores e fotos nas paredes dessa área, com membros amputados e substituídos. Meros humanos entram, guerreiros implacáveis e mortais saem.
- Salão de Armas: O depósito; todo tipo de peças cibernéticas podem ser encontradas aqui, como armas, melhoramentos, pistões, partes de armaduras e muitas coisas que nem se pode identificar sem conhecimento cibernético específico. Infelizmente praticamente nada disso pode ser usado por humanos normais. Esse salão tem uma proteção de segurança muito alta, a violação tem grandes chances de soar o alarme por todo o complexo.
- Sala de Controle: Essa é a sala de onde o líder monitora as instalações, principalmente as pesquisas do laboratório e os testes no salão de treinamento, além de hackear câmeras por toda a cidade. Vários monitores, mouses, teclados, plugs de todos os tipos podem ser vistos nesse local, ligados a um supercomputador.

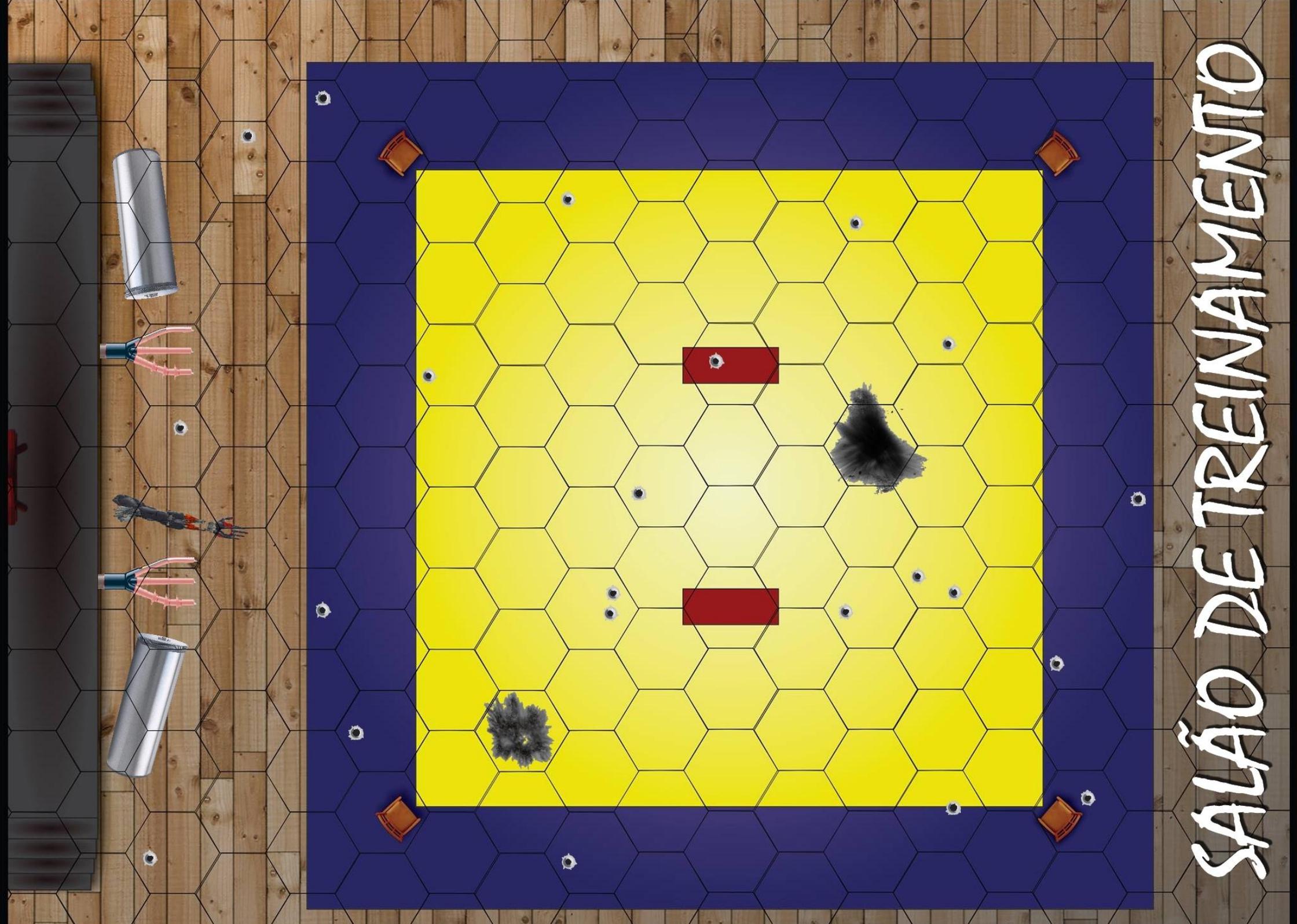
- B3: Nas profundezas do complexo Tetsujin, encontram-se o salão de armas e a sala de controle.

A localização das portas para esses locais deve ser determinada pelo Narrador, de forma aleatória, se quiser aumentar o desafio, ou padrão para todos os andares, se quiser facilitar para os jogadores. Essas portas podem estar visíveis ou ocultas, necessitando de um teste de Percepção + Procurar (dif. 6) ou Investigação (dif. 8) para a identificação.

Toda vez que os personagens entrarem em um corredor, existe a chance de uma das armadilhas serem ativadas. O Narrador deve rolar 1d10 e consultar a lista de armadilhas:

- 1. Gás sonífero (como o apresentado em **Street Fighter**).
- 2. Gás lacrimogêneo: dificuldade +2 em testes de Percepção e redutor de -2 em Velocidade.
- 3. Granada próxima de um personagem jogador aleatório.
- 4. Lanças saem da parede (teste de Destreza + Esportes para esquivar, contra 5 dados); dano 10.
- 5. Shurikens vindas do fim do corredor (teste de Destreza + Esportes para esquivar); dano 5 para cada shuriken, cada sucesso permite a esquiva de um deles.
- 6. Dardos de orifícios na parede (teste de Percepção + Esportes para esquivar, contra 5 dados), falha resulta em penalidade em 1 ponto Força e Destreza até o fim da cena por dormência.
- 7. Fosso de 3 metros de profundidade (teste de Percepção + Prontidão para evitar queda, precisando de 3 sucessos), com 1 ponto de dano pela queda – sem contar o fato de que o personagem que cair irá parar no andar inferior.
- 8, 9 ou 10: Nada acontece.

GUSTAVO MARU



SALAÃO DE TREINAMENTO

Jigo

Poucos sabem quem é Jigo, sua origem e por que ele veio para Kabuki Town. Alguns especulam que seu nome é Jigoro, mas não há nada certo sobre isso. Ele é um americano, mas fala japonês tão bem que poderia ter nascido no Japão. Trabalhando em uma seguradora, fiscalizando acidentes, em seu tempo livre ele conduz um notório clube de lutadores que se digladiam durante as noites em estacionamentos da cidade.

Eventualmente, o Clube da Luta de Kabuki Town se tornou uma seita, crescendo e atraindo muita gente. Ele faz parte do Circuito Street Fighter, mas tem suas próprias regras. No clube, todos lutam descalços, sem armas e sem camisa. Os clubes, em tese, são secretos, mas é praticamente impossível esconder isso, e a cada dia chega mais gente.



Existem rumores de que Jigo busca preparar um exército de lutadores para espalhar o caos por Kabuki Town, derrubando as autoridades e instaurando um regime de anarquia. Dizem que ele costumava ser conhecido como Tyler Durden nos EUA, e que fugiu de lá após uma tentativa fracassada de aplicar o mesmo plano.

AS REGRAS DO CLUBE DA LUTA

A primeira regra do Clube da Luta é: você não fala sobre o Clube da Luta.

A segunda regra do Clube da Luta é: você não fala sobre o Clube da Luta.

Terceira regra do Clube da Luta: se alguém gritar "Pára!", fraquejar, sinalizar, a luta está terminada.

Quarta regra: apenas dois caras numa luta.

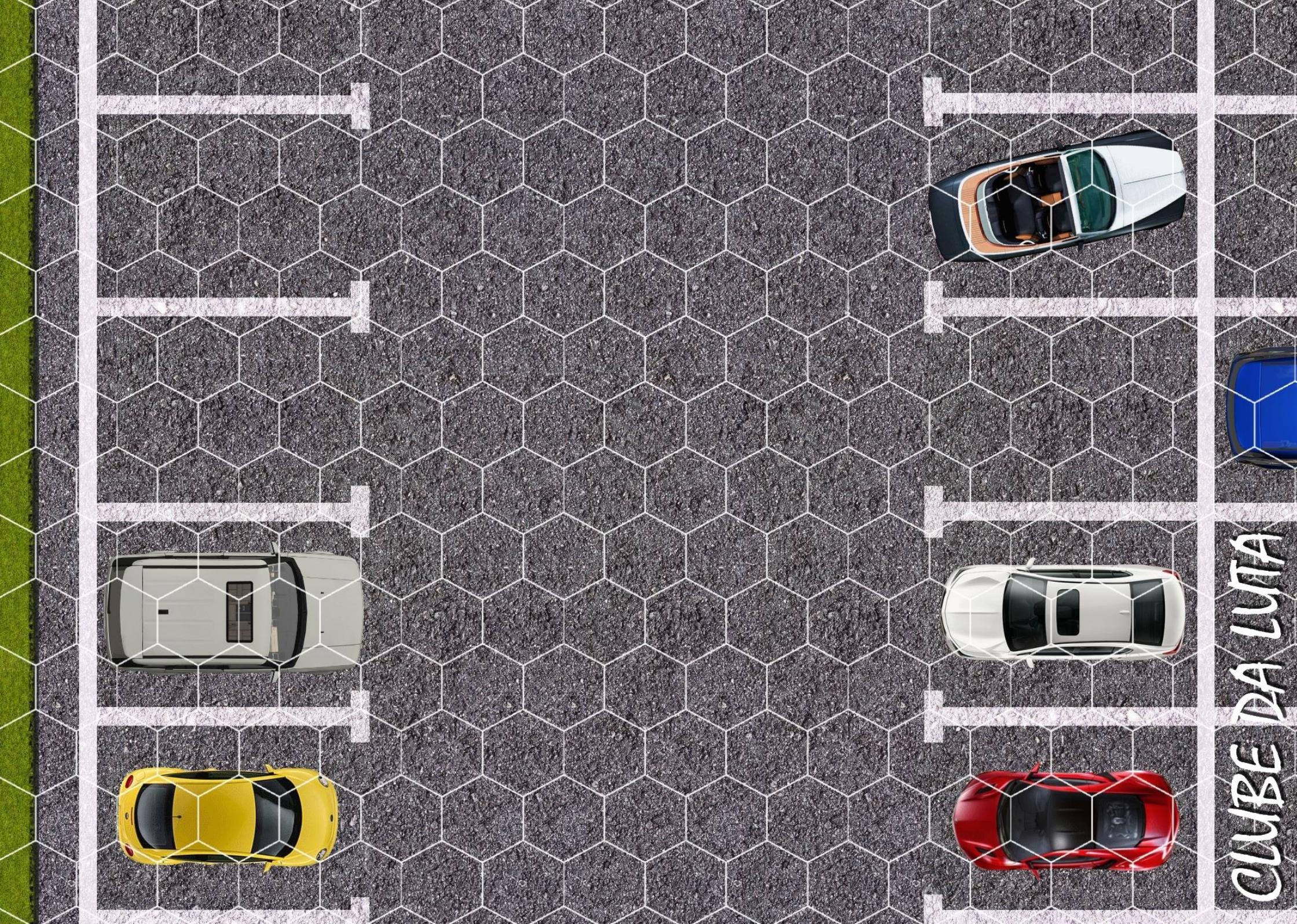
Quinta regra: uma luta de cada vez, pessoal.

Sexta regra: sem camisas, sem sapatos.

Sétima regra: as lutas duram o tempo que for necessário.

E a oitava e última regra: se esta for a sua primeira noite no Clube da Luta, você tem de lutar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CLUBE DA LUFA

KYLE TRAVERS!

Irmão do famoso Cody Travers, Kyle é um jovem com experiência militar. Ultimamente, ele vem lutando no submundo em Kabuki Town, subindo nos postos e conquistando uma bela carreira. Ele busca fazer uma carreira como o irmão, estando longe de Metro City para esquecer os velhos problemas de sua família com o crime.



Estilo: Forças Especiais
 Escola: Marines
 Conceito: Valentão
 Assinatura: Grito de guerra

Força ••••• Carisma ••• Percepção •••••
 Destreza ••••• Manipulação ••• Inteligência •••
 Vigor ••••• Aparência ••••• Raciocínio •••••

Prontidão ••• Luta às Cegas •• Arena •••
 Interrogação • Condução ••• Computador •
 Intimidação ••• Liderança • Investigação ••
 Perspicácia •• Segurança •• Medicina •
 Manha ••••• Furtividade •• Mistérios •
 Líbia •• Sobrevivência • Estilos ••

Aliados ••••• Soco •••••
 Contatos ••• Chute •••••
 Fama •• Bloqueio •••••
 Recursos •• Apresamento •••
 Esportes •••
 Foco •••••
 Bastão ••
 Faca ••

Glória •••••
 Honra •••••

Chi ••••• Força de Vontade •••••
 □□□□ □□□□□□□□□□

Saúde •••••
 □□□□□□□□□□
 •••••
 □□□□□□□□□□

Combos: Strong para Strong para Haymaker (dizzy), Strong para Strong para Double-Hit Kick, Knee Basher para Forward (dizzy), Bloqueio para Throw

Divisão: Estilo Livre, Posto: 8

30 Vit, 2 Der, 3 Emp, 22 KO

LISTA DE MANOBRAS!

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	9	3	
Strong	5	11	3	
Fierce	4	13	2	
Short	6	10	3	
Forward	5	12	2	
Roundhouse	3	14	2	
Apresamento	5	8	Um	Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	6	
Foot Sweep	3	13	1	Agach.; Knockd.
Knee Basher	4	14	Um	Apresamento Sustentado
Double-Hit Kick	3	11	2	Dois testes de dano (exceto aé/ágach)
Air Smash	4	12	2	Aérea; esquiva de projéteis; Linha Reta; termina no hex do alvo
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Throw	3	10	Um	Arremessado (Força) hex; Knockdown
Deflecting Punch	7	10	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos
Jump	8	-	3	Aérea; Interrupção, esquiva de proj.
Haymaker	3	14	1	
Power Uppercut	4	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Fireball	3	9	-	Alcance 9;; 1 Chi
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Ground Fighting	Esp.	Esp.	Esp.	Após sofrer Knockdown o lutador continua no chão; não pode usar manobras que precisem estar de pé; ataques contra esta manobra terão -2 na VEL e DAN, exceto Manobras de Agachamento, 1 FV

PAO PAO CAFÉ



Pao Pao Café é um bar famoso de South Town, uma cidade no sul da Flórida, nos EUA. Ele se tornou famoso por abrigar lutas do submundo, cooptando lutadores talentosos para o King of Fighters, torneio principal da cidade.

Após problemas com a lei, Geese Howard e Mr. Big, proprietários do Pao Pao Café, resolveram expandir para o Japão. A cidade escolhida foi Kabuki Town, onde foi montado um bar luxuoso no Centro Financeiro da cidade, mantendo a tradição de lutas de street fighting e muitas apostas – regadas a música eletrônica.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

A arena do Pao Pao Café é simples, montada no meio da pista de dança. Os lutadores entram por um tapete vermelho, e têm um grande espaço para se movimentar.

Existem barris e vasos de plantas que contam como obstáculos de tamanho 2, adicionando +2 ao dano sofrido por quem é arremessado contra eles.

As colunas em que estão as chamas são objetos de tamanho 4, podendo ser destruídas num arremesso violento, como no Perfect Warrior.





ARENA DO METRÔ ABANDONADO!

Surgimento

Um prefeito de Kabuki Town resolveu investir para fazer a cidade crescer e ter mais conforto para os moradores com a construção de um metrô nos subúrbios. Quando as obras já estavam bem adiantadas, por algum motivo o prefeito foi retirado do cargo (o Narrador deve decidir motivo) e o projeto abandonado. Depois de algum tempo, alguém, ninguém sabe com que interesses e com muito dinheiro, comprou uma grande parte da obra inacabada e acabou com os túneis, pelo que se conta nas ruas.

Descrição do metrô

O local aparentemente abandonado é povoado por parasitas, viciados e mendigos, esses usados como olheiros e guardas a troco de drogas e migalhas.

Esse é um cenário de abandono, sujeira e submundo que se estende escadas abaixo da velha obra, proporcionando olhares desconfiados, intimidadores e maldosos pra qualquer um estranho que por ali passar.

O ar do local começa a ficar pesado pela falta de ventilação, e uma parede desabada leva a um túnel que mais parece um esgoto pela umidade e infiltrações. Adiante, uma porta metálica com visor estreito e dois guardas grandes à frente.

REGRAS PARA A ARENA!



Teto baixo

O teto baixo da arena dificulta a maioria dos saltos e a esquiva de projéteis. Quando salta unicamente para atacar, o lutador não sofre nenhuma penalidade; contudo, quando tenta se esquivar de projéteis, ele rola os dados com dificuldade 8, enquanto o atirador de projéteis usa a dificuldade padrão (6).

Alagamento

Quando chove forte em Kabuki Town, a arena fica alagada. O alagamento causa penalidade de -1 movimento para todos os turnos de combate devido à água subindo constantemente. As condições podem piorar, levando os lutadores a sofrerem os mesmos efeitos de lutarem embaixo d'água, como descrito em **Segredos da Shadaloo**.

Salão geral

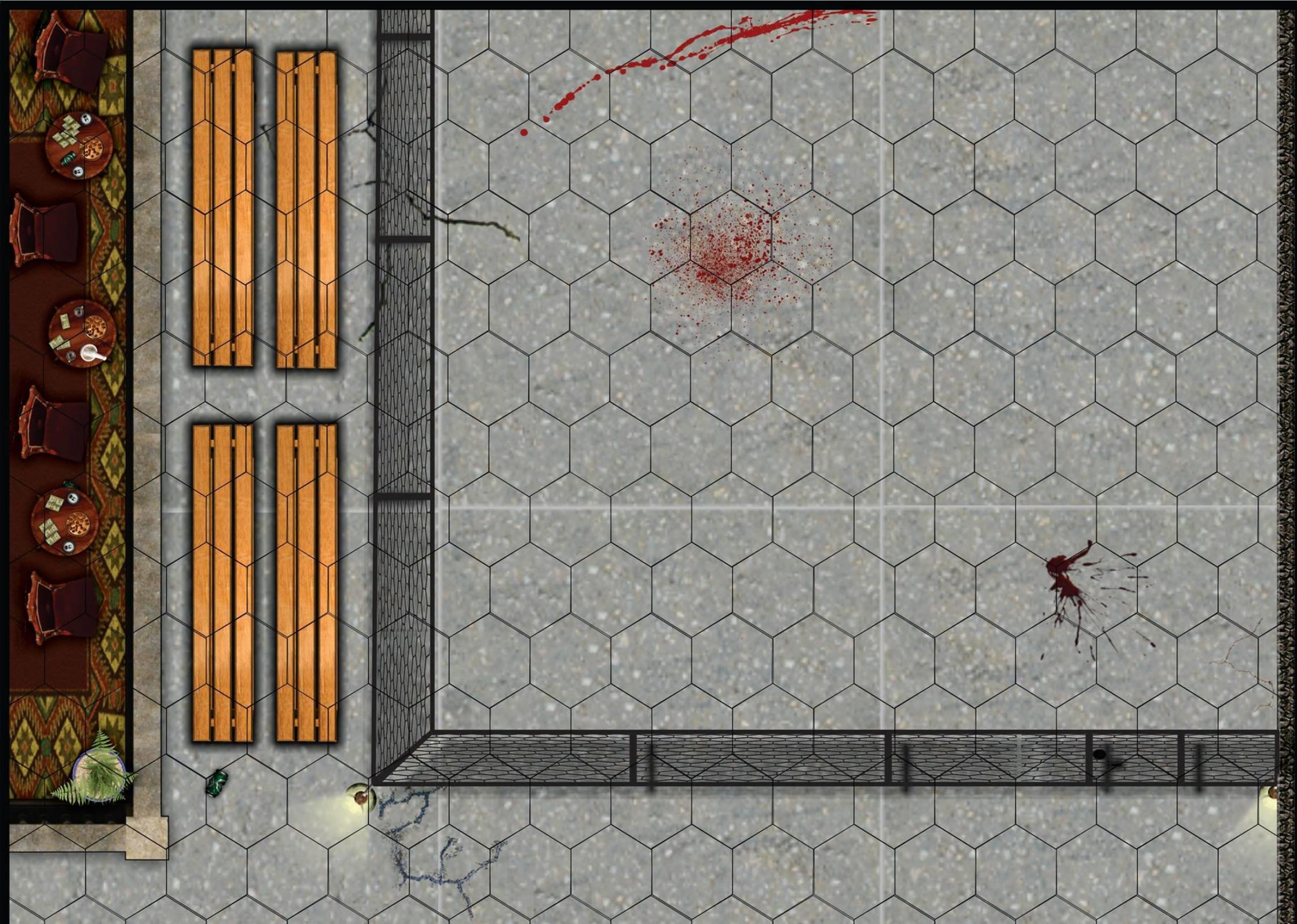
Ao entrar, há um salão grande com arquibancadas improvisadas, com bancos de madeira velhos e uma área superior pouco iluminada e de difícil acesso para os gerenciadores de apostas.

Arena

O local onde acontecem as lutas é quadrado com uma parede de concreto e as outras três cercadas com alambrados onde os lutadores entram pelas laterais. O teto é baixo, com cerca de 2,4 metros, dificultando saltos na arena (veja o box central), alguns holofotes iluminam e há câmeras escondidas para que as lutas sejam gravadas ou transmitidas a bons pagadores.

Essa arena se situa numa área pobre da cidade, e também mais baixa, o que faz com que quando chova, a água escoe grande parte para esse lugar, resultando em alagamento de toda a área inferior do salão e da arena que fica no nível do solo. Existe um mecanismo escondido na área superior para mexer com as tubulações de encanamento liberar água alagando propositalmente a arena se necessário.

A arena é frequentada por todo tipo de lutadores e pessoas do submundo, muitos sem honra nenhuma em busca de sangue, dinheiro e coisas ilícitas.



A CERVEJARIA ANOTHER GOLDEN POT!

Localizada no térreo do prédio, a cervejaria emprega uma grande quantidade de pessoas, entre garçons, seguranças, faxineiros, administradores das "brincadeiras" do lugar e auxiliares da fábrica, onde são preparadas as cervejas artesanais próprias.

A área principal inclui salão dançante, mesas de restaurante, mesas de sinuca, jogo de dardos, palco de karaokê, televisão ampla pra quem quiser curtir uma transmissão esportiva e uma decoração fabulosa, que faz lembrar a mitologia e o folclore irlandês. Nos fundos, está uma parte da fábrica de cervejas artesanais; outra parte fica no subsolo, no sentido oposto da arena de lutas. Do lado de fora, tem-se estacionamento anexo exclusivo para clientes e serviço próprio de motoristas para retorno seguro dos bêbados. Quem poderia não achar o lugar algo estupendo?

ARENA DO SUBSOLO!

George McAle chegou a Kabuki Town há menos de 7 meses. Comprou um prédio de três andares, a duas quadras do metrô abandonado e começou uma rápida reforma do local. Dois meses atrás, o prédio tinha uma fachada renovada, com uma cervejaria instalada no térreo.

A cervejaria *Another Golden Pot* se tornou ponto de referência para a diversão dos adultos jovens da cidade, quase que instantaneamente. Além de oferecer cervejas artesanais de qualidade a preços razoáveis, a cervejaria apresenta um ambiente agradável para encontros de amigos e paqueras.

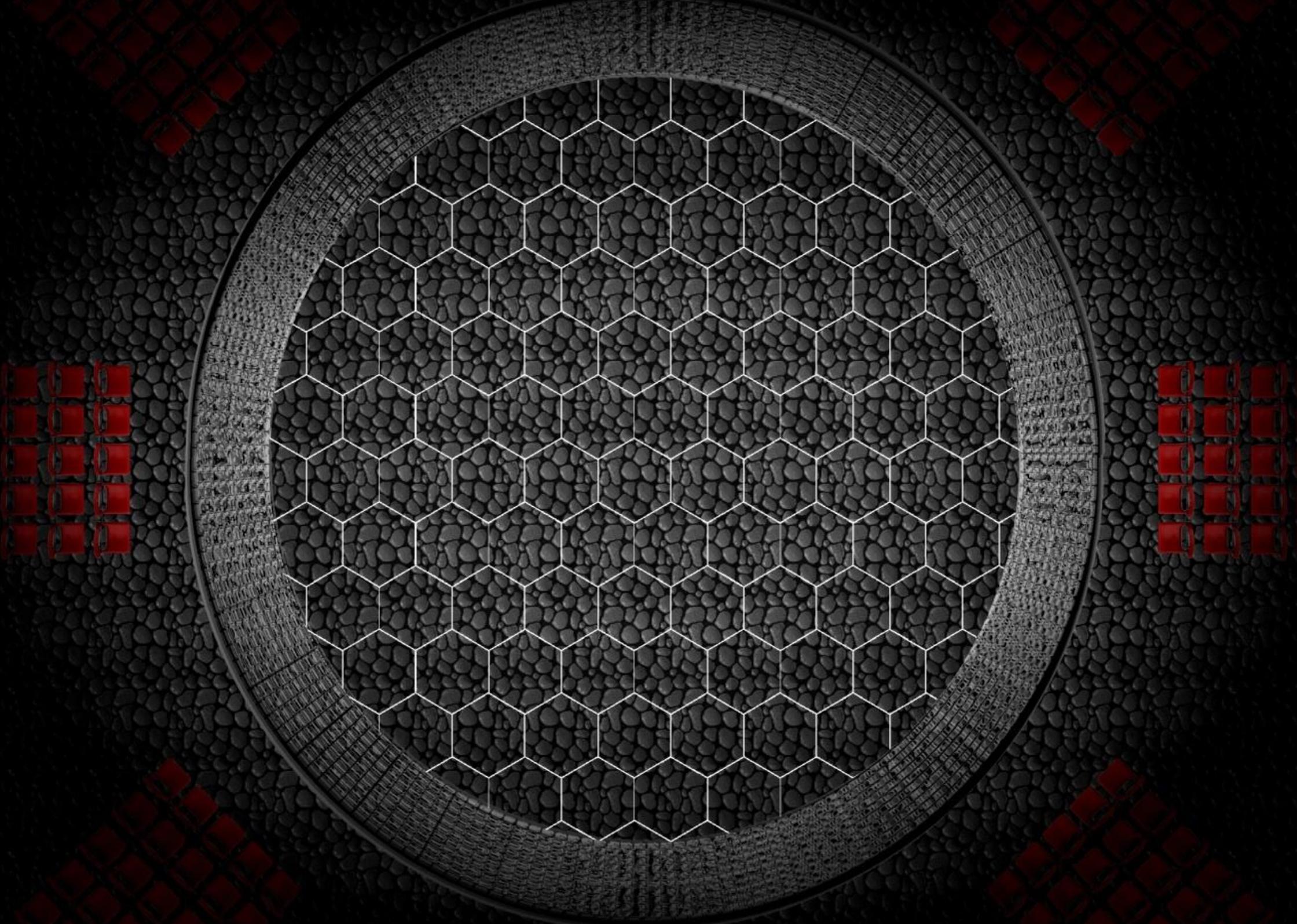
A inveja e a "dor de cotovelo", é claro, já estão afetando os donos de bares e restaurantes mais antigos da cidade, mas nada há de despertar mais ressentimento sobre McAle do que seu próximo empreendimento: uma arena de lutas no subsolo, que ele prepara para sediar torneios!



A ARENA!

Quando os lutadores descem para o subsolo, por uma porta ampla, nos fundos da cervejaria, deparam-se com um corredor em bifurcação. Um dos lados leva para a parte subterrânea da fábrica de cervejas; o outro lado conduz à arena de lutas.

O lugar tem um aprofundamento, fazendo com que o teto fique a cerca de 6 metros do chão. As paredes e o chão parecem ser feitos em pedra maciça. O ringue em si é circular, com cerca de onze metros de diâmetro, cercado por uma grade e muito bem iluminado. Fileiras de assentos rodeiam o ringue, incluindo uma área mais elevada de cadeiras para convidados VIP e para o próprio dono da casa.



Modelos Fatais

“Você tem uma beleza única! Já pensou em trabalhar como modelo?”

Jordi Sharp, caçador de talentos.

O glamour das passarelas seduz muita gente com promessa de fama e fortuna, e em Kabuki Town o caminho mais rápido para o mundo da moda é através da agência de talentos Sharp Model. De propriedade do espanhol Jordi “Sharp” Calazans, a agência emprega olheiros espalhados por locais como academias de ginástica, parques, praias e até torneios de artes marciais em busca de belezas exóticas, que retratam poder e flexibilidade, para estampar campanhas publicitárias de novas coleções de moda, bebidas energéticas, maquiagens e perfumes.

Os modelos treinados por Jordi Sharp são conhecidos por sua dedicação e ética de trabalho. O que muitas pessoas não sabem é que eles também recebem outro tipo de treinamento: Jordi é um ninja espanhol à serviço de Vega, e usa a agência de modelos como fachada para recrutar novos matadores para a Shadaloo.

O disfarce é perfeito: modelos podem transitar na alta sociedade, e aproveitam o trabalho como justificativa para viajar para qualquer lugar do mundo, usando ensaios e sessões de fotos como justificativa para ocultar seu envolvimento em crimes e torneios clandestinos de artes marciais.

Jordi não restringe sua operação aos limites de Kabuki Town: ele gosta de viajar para locais remotos e procurar crianças gêmeas em comunidades pobres. Ele “adota” esses indivíduos e falsifica seus registros de nascimento para que possa treiná-las como se fossem uma só pessoa – dividindo a mesma identidade, seus ninjas de elite podem estar em dois lugares ao mesmo tempo e, desta forma, criar um álibi incontestável. Rumores dizem que uma certa supermodelo brasileira faz parte deste esquema, sendo na verdade duas irmãs gêmeas que atuam sob os codinomes de “Strike” e “Pose”.

Uso em campanha: A agência de talentos Sharp Model é um braço da Shadaloo em Kabuki Town, mas os agentes de Jordi Sharp viajam o mundo inteiro em busca de novas recrutas. Eles enganam as pessoas com promessas de sucesso e, uma vez dentro, o modelo passa por um processo de lavagem cerebral até se tornar um matador ninja.

Os personagens jogadores podem interagir com estes antagonistas de diversas formas: talvez eles tenham de proteger alguém dos modelos matadores, que um dos membros do grupo seja aliciado por Jordi Sharp (ele é menos exigente que Vega, basta ter aparência 3 para chamar sua atenção) e tenha de ser resgatado, ou ainda que a Interpol peça para os personagens se infiltrarem na organização no intuito de desmantela-lá por dentro, criando um desafio diferente em que os jogadores precisam agir como agentes duplos e obedecer as ordens do vilão até terem provas suficientes para acabar com seus planos!

INGOMÜLLER

Jordi Calazans

Estilo: Ninjitsu Espanhol

Time: Sharp Models

Conceito: caça-talentos

Atributos: Força ••••, Destreza •••••, Vigor •••••, Carisma •••, Manipulação •••••, Aparência •••••, Percepção •••, Inteligência ••••, Raciocínio •••••

Habilidades: Prontidão •••, Interrogação •••••, Intimidação ••, Perspicácia •••••, Manha ••, Lábria •••••, Luta às cegas •••, Condução ••, Liderança ••••, Segurança ••••, Furtividade •••••, Sobrevivência •, Arena ••, Computador ••, Investigação •••, Medicina •, Mistérios •••

Antecedentes: Recursos ••••, Fama ••••, Staff •••, Sensei •••, Aliados ••, Arena ••

Técnicas: Chute •••••, Bloqueio •••••, Esportes •••••, Foco •••••, Faca •••, Arremesso •••, Armas de Fogo ••

Combos: Jumping Roundhouse para Backflip Kick para Flying Heel Stomp; Forward Slide Kick para facada Jab para Forward Flip Knee (dizzy); Cobra Charm para Acid Breath

Renome: Glória •

Chi •••••, Força de Vontade •••••

Saúde ••••• ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Backflip Kick	5	10	Dois
Forward Backflip Kick	7	9	Dois
Forward Slide Kick	5	10	4
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Jump	8	-	4
Wall spring	7	-	4/6
Flying Heel Stomp	5	9	6
Acid Breath	3	12	3
Cobra Charm	4	-	3

Jordi luta com armas ocultas em diversos assessórios de Beleza: ele tem gás do sono em um vidro de perfume, térmica explosiva disfarçada de pó compacto, uma lâmina oculta dentro de uma escova de cabelos e até mesmo uma pistola silenciada disfarçada de secador. Ele não hesitar em usar esses itens para eliminar seus oponentes.

U.S.S. SARATOGA

O Saratoga é um porta-aviões norte-americano em operação há quatro décadas. Ele foi destacado para vigiar as águas japonesas da baía de Kabuki Town, principalmente após denúncias de atuação de embarcações da Shadaloo carregando armas e drogas para a cidade.

Em geral, ele apenas mantém sua presença ostensiva a fim de afugentar criminosos, e por isso os soldados ficam ociosos. Muitos deles acabam buscando passar o tempo em desafios de Street Fighting, e entre os turistas que visitam o porta-aviões nos dias de maior proximidade do cais, há muitos lutadores.

A ARENA

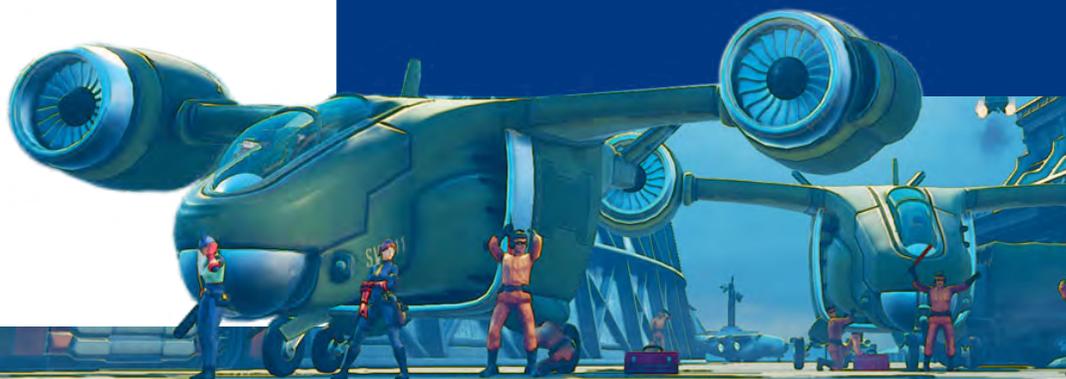
As lutas ocorrem na pista, e os oficiais fazem vista grossa. Preferem que seus soldados se divirtam e se exercitem, e até ganhem algum dinheiro em apostas. Dizem que há um capitão fazendo muito dinheiro com apostas, e que às vezes ele aparece para lutar e demonstrar seus golpes acrobáticos.

Lutar na pista de decolagem é simples, e não há muitos elementos no cenário para interagir. Não raro, lutadores são atirados em algum helicóptero próximo, o que pode gerar problemas com os oficiais. Além dos limites da pista, há uma grade na qual os lutadores podem se agarrar se empurrados ou arremessados, precisando de três sucessos num teste de Destreza + Esportes.

Caso o lutador não consiga se agarrar, ou seja, arremessado para além dos limites da grade, ele cairá direto no mar. A queda é equivalente a 13 andares, e a essa altura, cair na água é como cair em concreto. O dano, seguindo a tabela do livro básico, é de 17 níveis de Saúde.

Como quando cai no solo, o lutador pode rolar Destreza + Esportes para reduzir o dano, mas com dificuldade 5, ao invés de 6, que é o padrão. Cada sucesso reduz um ponto do dano sofrido.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





IATE DOS MASTERS!

Ken e sua família possuem um iate que geralmente está ancorado na costa oeste dos EUA, em São Francisco. O iate é bem grande, muito maior do que aquele no qual Ken recebe seus principais desafios, no nordeste dos EUA.

Embora passe parte do ano em São Francisco, esse grande iate dos Masters costuma viajar pelo Pacífico, e volta e meia ancora em Kabuki Town, onde o Guerreiro Mundial aceita alguns desafios.

No iate, convidados e desafiantes são bem recebidos, e costumam ser eventos para a alta sociedade. Os ingressos são caros e as apostas são altas. Apenas lutadores com Glória 5 ou mais são aceitos para lutarem nesse lugar.

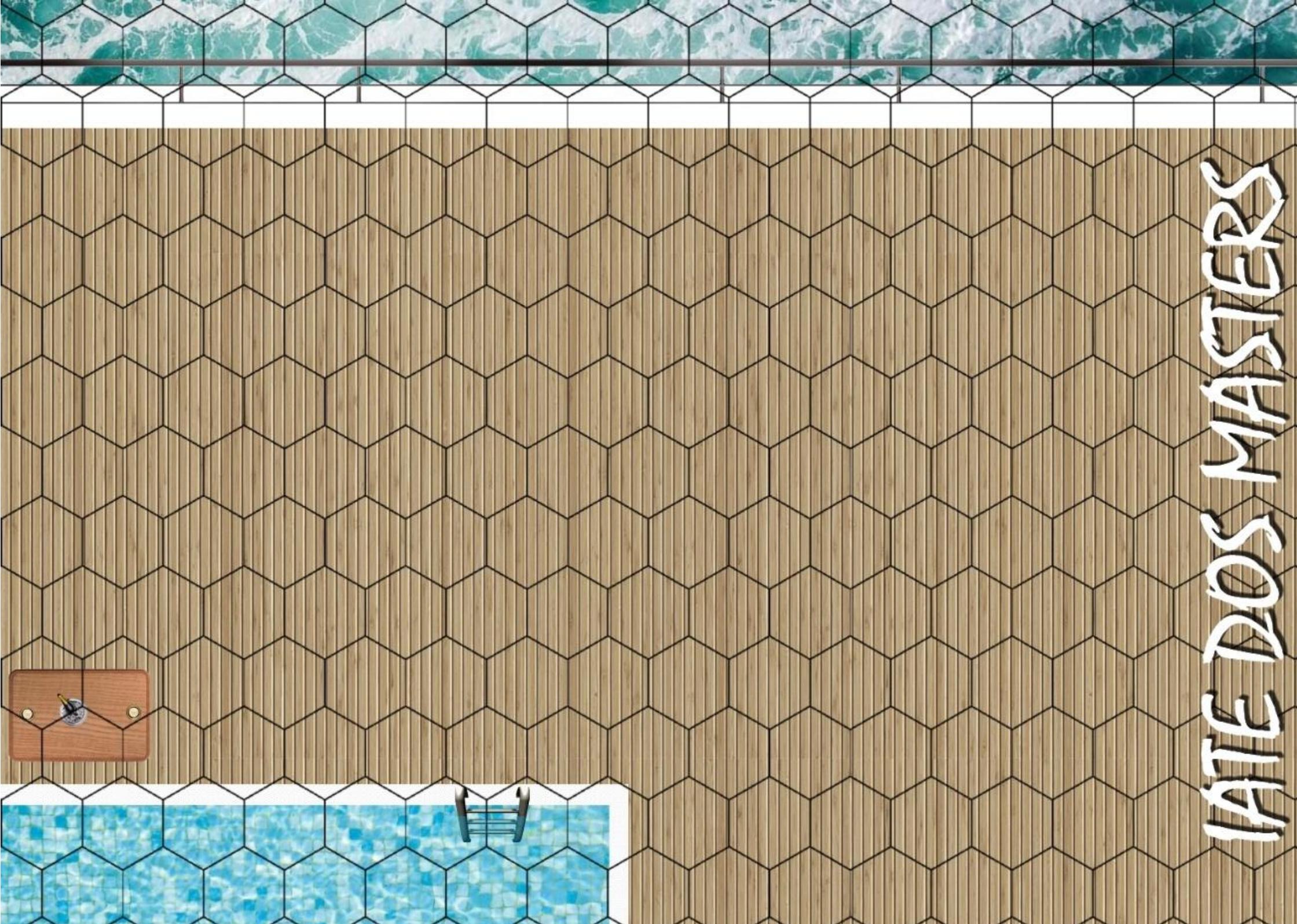
ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

A arena consiste no amplo deque do iate, com grande espaço para movimentação. De um lado, os lutadores têm a amurada, que os protege de serem empurrados para o mar. Do outro, a piscina e o público.

- **Mar:** Ser arremessado ao mar consiste numa queda que não aumenta o dano, mas que provavelmente encerra ou paralisa a luta. Em geral, a única regra dos desafios é não arremessar adversários para fora do iate. Um lutador que desrespeite a regra perderá um ponto temporário de Honra, mas se for contra a sua vontade, ele pode resgatar a vítima e evitar essa perda.
- **Piscina:** Como no mar, não há acréscimo de dano. Ser empurrado para a piscina provoca knockdown, e o lutador precisa saltar para fora.
- **Mesa:** É um obstáculo de Tamanho 2.





LATE DOS MASTERS

AZTech Corp. e o Coliseu de Toros



A AZTech é uma empresa Mexicana de tecnologia geotérmica que se instalou nos arredores de Kabuki Town não mais do que 4 anos atrás. Produzem energia elétrica a partir das abundantes fontes termais próximas a cidade. Além de trazerem empregos para a cidade, a AZTech trouxe duas outras novidades: o Coliseu de Toros, uma arena similar as "plazas" de touradas mexicanas, e um torneio de combates da divisão Freestyle com Tag Teams, o Toros Tag Team Tournament (ou T4).

Embora nenhuma tourada tenha sido realizada no Coliseu de Toros, é ali o local das disputadas lutas da T4, onde duplas de lutadores combatem pela possibilidade de enfrentarem os campeões da AZTech, Mercedes "Quetzalcoatl" Villareal e Pedro "Tezcatlipocd" Kantún, o Time de Tag **Sangre Azteca**.

FELIPE M. VASCONCELLOS

Piedro Tezcatlipoca Kantún

Estilo: Luta Livre

Conceito: Lutador Profissional Assinatura: "Viu, Cabron? Lucha Libre é pra valer!"

Atributos: Força ***** , Destreza **** , Vigor ***** , Carisma *** , Manipulação ** , Aparência *** , Percepção ** , Inteligência ** , Raciocínio ****

Habilidades: Prontidão ** , Perspicácia ** , Intimidação **** , Manha ** , Apostar *** , Condução ** , Luta às Cegas * ; Segurança * , Sobrevivência * , Investigação ** , Arena ***** , Estilos **

Técnicas: Soco ***** , Bloqueio ***** , Apresamento ***** , Esportes ***

Combos: Bloqueio para Neck Choke; Bloqueio para Suplex para Pin (dizzy); Jumping Fierce para Bloqueio para Storm Hammer; Grappling Defense para Stomach Pump; Ear Pop para Suplex (dizzy)

Renome: Glória ***** , Honra *****

Chi * , Força de Vontade *****

Saúde *****

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	8	4
Strong	4	10	4
Fierce	3	12	3
Bloqueio	8	-	-
Apresamento	5	10	1
Movimento	7	-	7
Suplex	4	12	1
Pin	3	12/10	5
Neck Choke	3	13	1
Jump	7	-	4
Kippup	-	-	-
Ear Pop	3	6	3
Storm Hammer	2	17	1/3
Stomach Pump	4	13	1
Grappling Defense	8	-	3

Divisão: Estilo Livre, Posto: 6; 24 lutas, Vit. 3 Der. 2 Emp. 13 Kos (226 xp)

Mercedez Quetzalcoatl Villareal

Estilo: Luta Livre Nativo Americana

Conceito: Lutadora Profissional Assinatura: "A Serpente Emplumada voa novamente!"

Atributos: Força **** , Destreza ***** , Vigor **** , Carisma *** , Manipulação *** , Aparência *** , Percepção **** , Inteligência *** , Raciocínio **

Habilidades: Prontidão ** , Lábia *** , Intimidação * , Perspicácia *** , Condução * , Liderança ** , Luta às Cegas ** ; Segurança ** , Furtividade ** , Sobrevivência * , Investigação * , Computador ** , Arena * , Estilos **

Técnicas: Chute *** , Bloqueio ***** , Apresamento ***** , Esportes ***** , Foco **

Combos: Thigh Press para Thunderstrike para Air Smash (dizzy); Diving Hawk para Bloqueio para Bear Hug; Jumping Short para Forward para Tigh Press (dizzy); Diving Hawk para Thunderstrike

Renome: Glória ***** , Honra *****

Chi *** , Força de Vontade *****

Saúde *****

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	7	5
Forward	5	9	4
Roundhouse	4	11	4
Bloqueio	9	-	-
Apresamento	5	8	1
Movimento	8	-	8
Jump	9	-	5
Tigh Press	3	12	1
Air Smash	4	13	4
Thunderstrike	5	14	4
Throw	3	10	1
Kippup	-	-	-
Diving Hawk	5	14	7
Air Throw	7	13	5
Grappling Defense	9	-	4
Bear Hug	4	11	1

Divisão: Estilo Livre, Posto: 6; 24 lutas, Vit. 1 Der. 3 Emp. 14 Kos (244 xp)

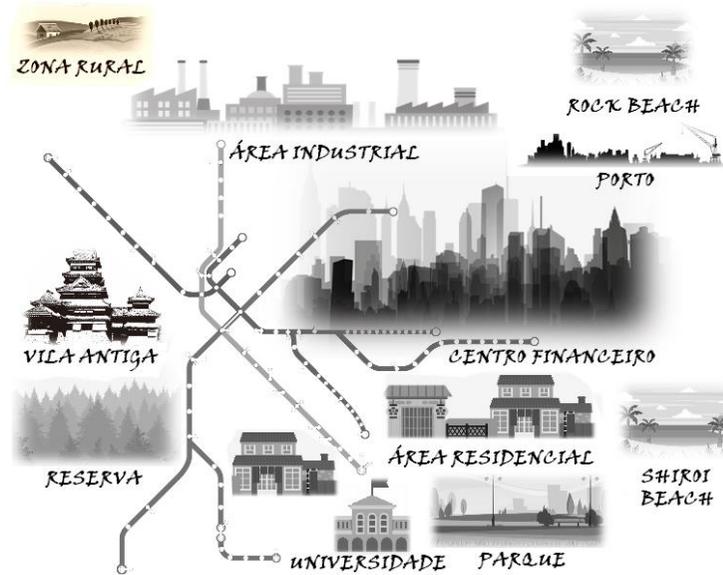




BALSA NO RIO!

Essa arena se encontra a norte da região rural de Kabuki Town, e lendas dizem que eram local treinamento para um antigo clã ninja com o nome desconhecido – alguns falam em Shiranui, outros em Togakure, ou mesmo os lendários Iga.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

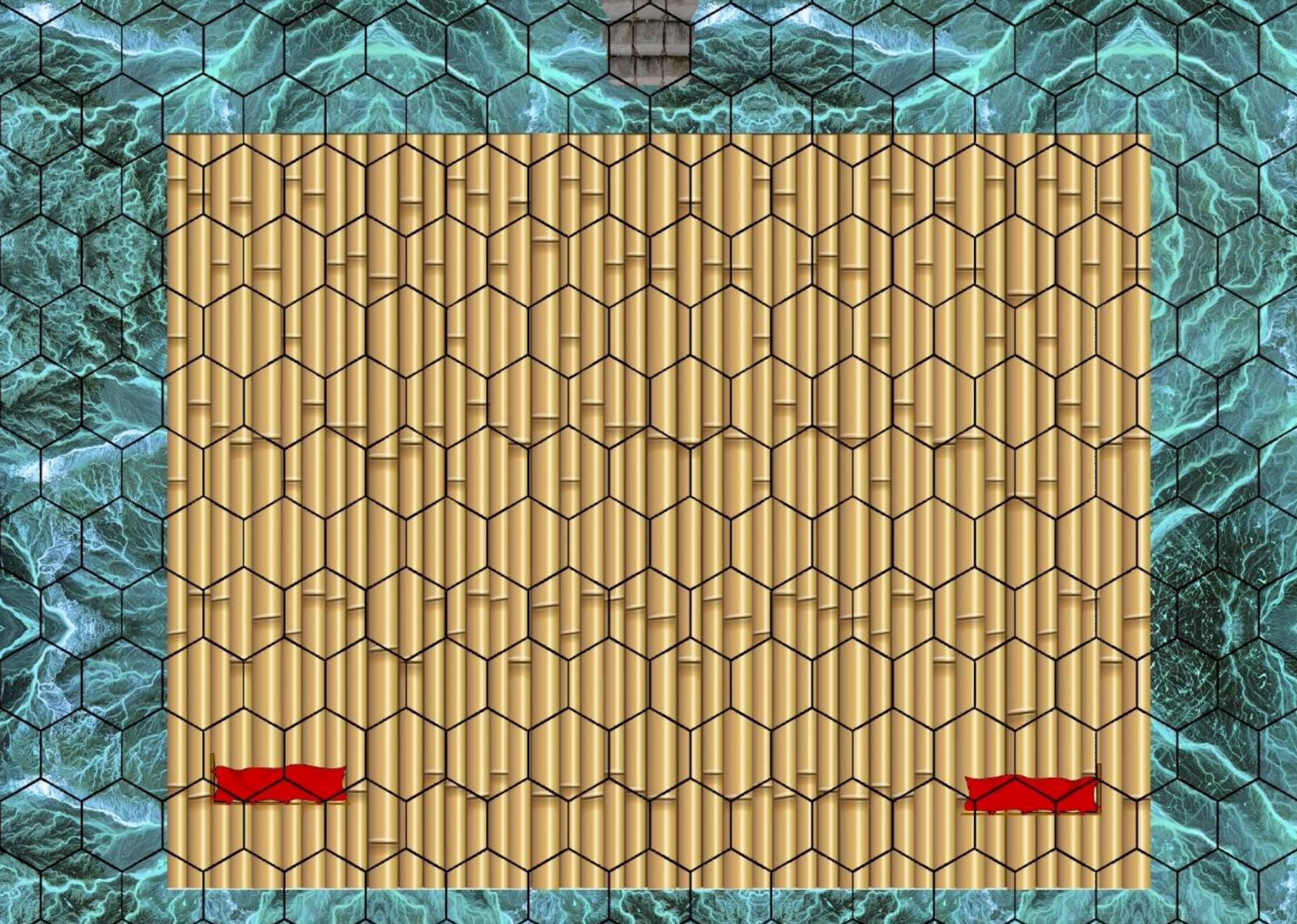


A ARENA!

A arena proporciona uma luta num ambiente de completa paz, sem espectadores. Para desafios de street fighting, as pessoas podem se agrupar nas margens rochosas, de onde apostam e gritam para animar os lutadores, vozes distantes que se perdem no vale.

Cair nas águas não provoca nenhum dano especial, exceto que o lutador tem que nadar de volta. Elas são muito geladas, e por isso é difícil que haja banhistas.





DOJÔ UEMURA!

Kenzuki Uemura foi um Street Fighter famoso na década de 60. Mestre no Karatê Shotokan, viajou durante anos e anos pelo mundo, desenvolvendo seu estilo. Kenzuki tinha tudo para ser um Guerreiro Mundial e carregar o título de Campeão por muito tempo. Mas sumiu...

Ninguém nunca mais ouviu falar dele até dez anos atrás quando reapareceu na área rural de Kabuki Town e montou seu Dojo por ali. Durante muito tempo, ele se manteve recluso totalmente, nunca recebendo visitas, nem aparecendo na cidade. Quando precisava de algo de lá, um empregado seu aparecia para fazer as compras.

Mas de um tempo pra cá, ele começou a ser mais receptivo com as pessoas e começou a aceitar alguns alunos, sendo sua maioria esmagadora composta por crianças. Há apenas um aluno mais velho. A quem, o agora, Sensei Uemura escolheu como seu discípulo pessoal: O jovem de 15 anos, Genzo Mitsuo.

O Dojo em si é quase um símbolo histórico da cidade. É composto de uma área enorme de lutas, onde acontece os treinamentos principais. Um gramado verde vasto próximo a um lago de carpas e uma árvore de cerejeira onde, embaixo dela, o sensei leva seus alunos a meditar por horas. Hoje o Dojo é bem acessível a todos que queiram visita-lo, mas o Sensei Uemura escolhe a dedo com quem gastará suas palavras. E sua face? Nunca foi vista por mais ninguém.



ALUNO PADRÃO DO DOJÔ UEMURA!

Estilo: Karate Shotokan
Escola: Dojo Uemura
Conceito: Alunos
Assinatura: Comemoram entre si

Força ••	Carisma ••	Percepção ••
Destreza ••	Manipulação •	Inteligência ••
Vigor ••	Aparência ••	Raciocínio ••

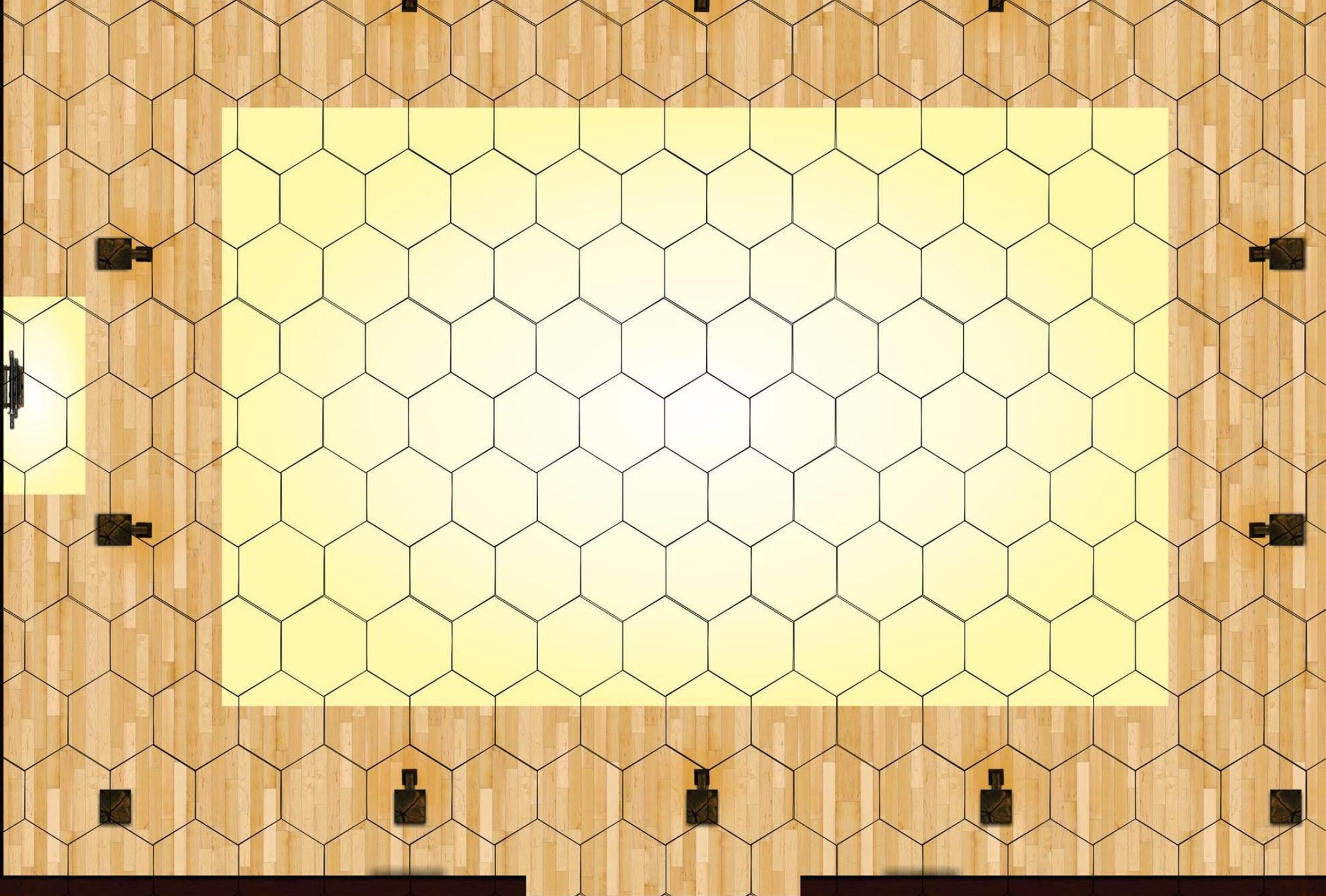
Prontidão •••	Luta às Cegas •	Arena
Interrogação	Condução	Computador
Intimidação	Liderança	Investigação
Perspicácia ••	Segurança	Medicina •
Manha	Furtividade	Mistérios •
Lábia	Sobrevivência ••	Estilos ••

Aliados ••	Soco •	Manobras (V/D/M)
Arena ••••	Chute ••	Jab - 4/2/2
Contatos •	Bloqueio ••	Strong - 2/4/2
Fama •	Apresamento •	Fierce - 1/6/1
Sensei ••••	Esportes ••	Short - 3/4/2
	Foco •	Forward - 2/6/1
		Roundhouse - 0/8/1
		Bloqueio - 6/-/-
		Apresamento -2/3/1
		Movimento - 5/-/5
		Jump - 5/-/2
		Throw - 0/5/1
		P. Uppercut - 1/6/1

Chi ••	Força de Vontade ••••
□ □	□ □ □ □

Saúde ••••••••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Strong para Fierce para Power Uppercut



CAERN DA CACHOEIRA!

Caern e Arena da Luz Eterna

Nos arredores de Kabuki Town existe uma bela reserva natural muito cobiçada por homens poderosos, por sua área verde e também pela montanha que há no centro.

Esse local é visitado por todo tipo de pessoas procurando emoção e esportes radicais, como rapel, escalada, trilhas, tirolesa, asa delta, além de um vislumbre de uma bela paisagem natural e as luzes da cidade à noite. O constante trânsito de turistas propicia um ótimo local de encontro para lutas a qualquer hora.

É necessário atravessar uma estreita e sinuosa trilha pela mata, depois subir uma trilha pedregosa para chegar ao local onde se encontra a boca da caverna. Em dias de ventania, a caverna uiva como um monstro faminto pronto para devorar os de coração fraco. A montanha segue acima propiciando a prática de esportes de altitude.

REGRAS PARA A ARENA!



Área da arena

A entrada da caverna possui em torno de 4 metros de altura na parte central; só é possível chegar a esse ponto pelo lado direito da caverna, onde há uma trilha, ou escalando. Do lado esquerdo da entrada existe uma cabana de artigos radicais onde é possível comprar e repor suprimentos relativos às práticas locais. À frente da entrada existe um paredão vertical com uma queda de 15 metros, do qual surge uma cachoeira terminada em um lago fundo de água cristalina. Fora a queda e o susto, é muito difícil alguém bater em pedras em quanto salta ou é arremessado de lá de cima.

Essa é uma arena honrada; apostas a dinheiro não são bem vistas e cartéis não são permitidos, apenas apostas que envolvam tarefas embaraçosas para o perdedor, como descer de tirolesa sem roupas ou paquerar a dona da cabana – o que normalmente resulta numa segunda surra para o perdedor.

O Caern

Esse é um caern multitribal onde podem ser encontrados híbridos de tribos diferentes, guardando e visitando em todas as épocas do ano.

Adentrando a escura caverna, passando por caminhos e bifurcações que mais parecem um labirinto, não é possível entender por que esse lugar é chamado de Caverna da Luz Eterna, até o vislumbre de um lago que emana uma leve luminosidade, trazendo uma mística aura ao local. É possível avistar alguns poucos cristais incrustados nas rochas dentro dele, que aparentemente não têm valor comercial, e é praticamente impossível retirá-las intactas de lá.

Dentro do lago existe oculta uma passagem subterrânea; é preciso nadar através dela para chegar ao salão de cerimônias, completamente iluminado por muitos cristais de várias tonalidades incrustados nas paredes, que refletem a luz que entra por falhas nas paredes de pedra e no chão. No centro, existe uma fogueira que é acesa em dias de ritual, uma grande mesa de pedra onde sentam os anciões, vários bancos de madeira e pedra, algumas pinturas contando histórias antigas e runas nas paredes.

Esse é um local sagrado para os híbridos, onde nenhuma blasfêmia ou conspurcação será tolerada. Lutas pela disputa de liderança, honra e de muita importância para os híbridos são realizadas nesse local. Os espíritos mais facilmente contactados aí são espíritos da água e da terra.

GUSTAVO MARU



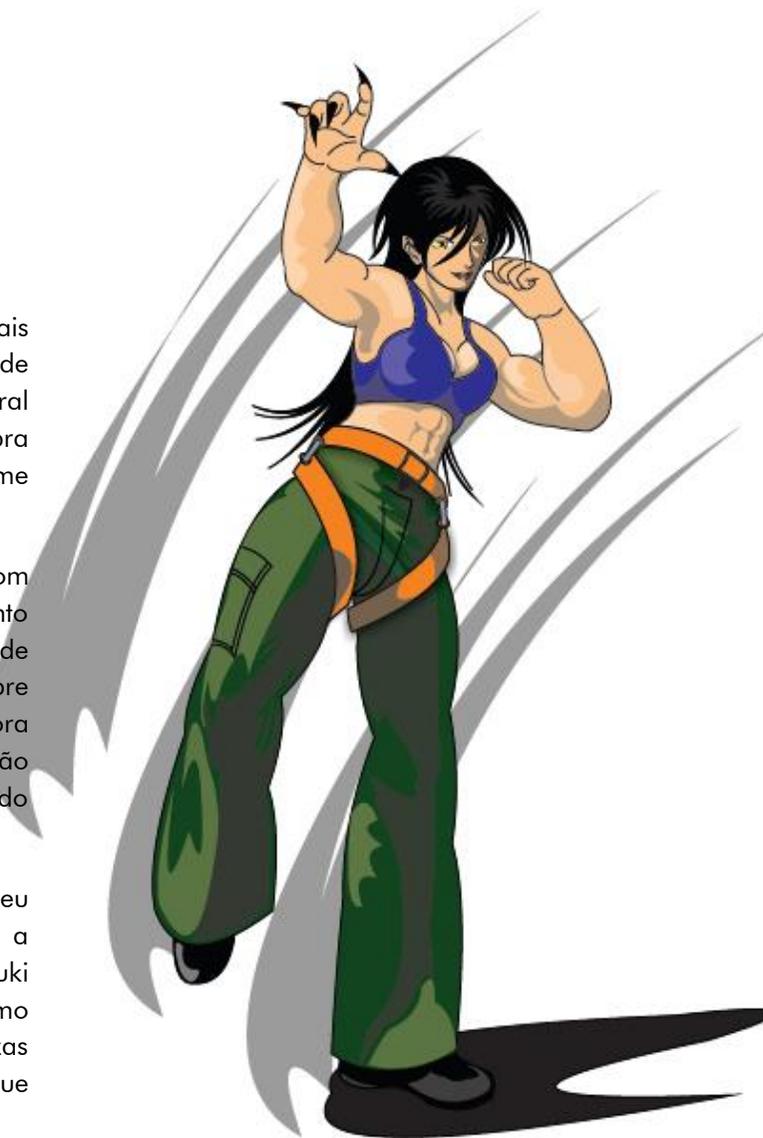
CAERN ARENA

Brisa

Ainda muito jovem pra ter noção das coisas, teve os pais assassinados por um grupo secreto que mais tarde descobriu serem conhecidos por Dançarinos da Espiral Negra. Por sorte foi salva por seu avô, que a levou pra longe da Grécia e rebatizou essa jovem garota com nome de Brisa, para que não fosse mais encontrada.

Muito cedo começou o treinamento em Wu Shu com seu avô, na tentativa de controlar seu temperamento explosivo e demonstrou talento. Assim que atingiu idade suficiente, saiu de casa em busca de informações sobre quem matara seus pais e provou ser uma lutadora extremamente agressiva, rápida e imprevisível. Não demorou a conseguir alguns postos no circuito passando por cima de todos aqueles que a subestimavam.

Essa carreira promissora sofreu um freio quando seu avô morreu e deixou os direitos e deveres sobre a manutenção da reserva natural, Caern e arena de Kabuki Town intacta. Uma tarefa cada dia mais difícil, mesmo com os membros da seita que vivem nas redondezas ajudando na proteção local, os contatos e aliados que herdou do seu avô.



Atualmente, está sempre ocupada para quase tudo, com afazeres locais, sempre se informando sobre tudo, menos pra atuar como Juíza das lutas que ocorrem na sua arena.

Além das empresas que querem a exploração da reserva e dos possíveis minérios da montanha, Brisa ainda precisa disputar constantemente com outros híbridos que se julgam mais fortes e dignos que ela, pela liderança do caern.

Dicas de interpretação: Brisa é uma líder nata, confiante, não demonstra fraqueza, temperamental e muito boa em guiar outros. Tenta ser amigável sempre que possível, porém não aceita ser contrariada, desafiada, nem admite que a reserva natural seja molestada nesses momentos demonstra que uma Brisa pode se tornar uma tempestade.

Aparência: Ela usa calças folgadas com bolsos nas laterais tentando esconder a força de suas pernas sem restringir os movimentos, tênis para práticas esportivas, blusa justa deixando o abdômen a mostra, cabelos negros e olhos numa tonalidade amarelada singular e incomum que parece brilhar quando ela luta.

Frases de efeito:

“-Pra onde pensa que esta olhando? Meu rosto está aqui em cima!”

“-Me desafiando em minha casa? Você tem coragem ou é muito estúpido, espero que saiba nadar!”

BRISA!

Estilo: Wu Shu
Escola: Avô Falecido
Conceito: Líder
Assinatura: Solta o Cabelo

Força ••• Carisma ••• Percepção •••••
Destreza ••••• Manipulação •• Inteligência •••••
Vigor ••••• Aparência ••••• Raciocínio •••••

Prontidão ••••• Luta às Cegas ••••• Arena •••••
Interrogação •• Condução • Computador •••••
Intimidação •• Liderança ••••• Investigação ••
Perspicácia ••••• Segurança ••••• Medicina ••
Manha ••• Furtividade ••••• Mistérios •••••
Lábia ••• Sobrevivência ••• Estilos •••••

Aliados ••••• Soco •••
Apoio •• Chute •••••
Arena ••••• Bloqueio •••
Contatos ••• Apresamento ••
Híbrido (lobo) •• Esportes •••••
Recursos ••• Foco •••
Staff •

Glória ••••• Honra •••••••••

Chi ••••• Força de Vontade •••••••••
□□□□ □□□□□□□□

Saúde ••••••••••
□□□□□□□□□□
••••••••••
□□□□□□□□

Combos: Pounce para Backflip Kick (dizzy), Bloqueio para Lightning Leg (dizzy)

Divisão: Estilo Livre Posto: 7
Situação atual: 32 Vit, 3 Der, 0 Emp, 19 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	8	5	5	Básica
Strong	6	7	5	Básica
Fierce	5	9	4	Básica
Short	7	8	5	Básica
Forward	6	10	4	Básica
Roundhouse	4	12	4	Básica
Apresamento	6	5	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	8	Básica
Throw	4	7	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	5	9	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Forward Flip Knee	4	12	Dois	Somente acerta alvos no mesmo e/ou adjacente hex; o atacante move-se para trás do alvo e rola o dano; se o alvo foi interrompido, perde o ataque
Backflip Kick	6	10	Dois	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Drunken Monkey Roll	9	-	7	Agachamento; esquiva de projéteis como Jump
Double-Hit Kick	4	9	4	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Lightning Leg	4	9	Zero	3 testes de dano, 1 FdV
Wall Spring	8	-	5	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; o lutador pode pular em um obstáculo com +0 MOV, quando quica na direção oposta com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)
Jump	9	-	5	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Pounce	5	7	9	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Knockdown; ambos os lutadores terminam no mesmo hex, dano calculado com Híbrido Animal, 1 FdV
Claw	5	7	5	

SHADALOO LAB!

A Shadaloo possui dezenas de bases pelo mundo. Se em Mriganka está a sua sede e seus principais projetos, em outras localidades também há pesquisas intensas e muitas descobertas. M. Bison não poupa recursos como forma de aprimorar seus poderes, o potencial de seus soldados e formas de estender seu controle sobre as nações do mundo.

A base em Kabuki Town fica em construções antigas na área rural, lembrando templos do Sudeste Asiático, com paredes de blocos enormes de pedra amarela em meio à vegetação. Para lá, são levados prisioneiros de grande potencial de combate e cobaias de projetos genéticos da organização.

Não muito longe dali, híbridos lobo se reúnem no Caern da Cachoeira e se organizam tentando derrubar essa manifestação degenerada de forças destrutivas que eles conhecem como Wyrn. Eles já tentaram vários ataques infrutíferos, e Brisa, a líder do Caern, agora procura Street Fighters valorosos que possam ajudá-los.

Em geral, os outros híbridos abominam os lobisomens por seus problemas do passado, mas ultimamente, diante das aberrações surgidas dos laboratórios, o trabalho em conjunto não parece algo impossível. Em Kabuki Town, lutadores sempre estarão em perigo, podendo ser sequestrados e arrastados para a base...



A base possui três níveis, sendo cada um deles mais extenso que o anterior. Na superfície, há apenas quatro salas rústicas guardadas por poucos soldados, mas a entrada para os subterrâneos é blindada e bem protegida.

No andar inferior, há seis salas em que são conduzidos estudos e experimentos, com corredores sombrios guardados por soldados rasos.

E, por fim, no andar mais profundo, há um centro cirúrgico, um laboratório e um grande salão com monitores gigantescos. As vítimas costumam acordar nesse salão, em camas cirúrgicas, com implantes de controle mental em suas testas. Trata-se de uma pesquisa em andamento para facilitar o trabalho de M. Bison e conseguir servos melhores que os revenants, facilmente identificáveis e que morrem após serem abatidos.

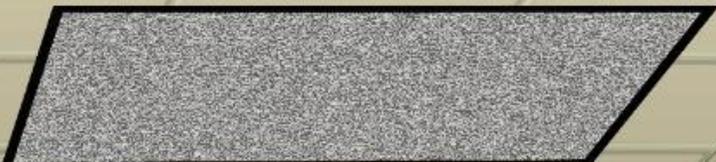
Esse dispositivo funciona como o Mind Control, exceto que é aplicado com o alvo desacordado – portanto, sem poder resistir. Ele passa por um desgastante processo de sonhos com imagens horríveis até que sua Força de Vontade seja drenada, e então o cientista aplica o controle, rolando Inteligência + Ciência. Os sucessos determinarão a duração da lavagem cerebral, sem resistência.

Por outro lado, alguém que conheça a natureza do implante pode atacá-lo tentando quebrá-lo. Qualquer golpe violento contra a face que cause mais de 5 pontos de dano arrancará o implante (e também alguns dentes), deixando a vítima confusa por alguns turnos enquanto recobra sua consciência. O Narrador é árbitro para julgar qual manobra é capaz de fazê-lo: golpes básicos, ou ainda um Dragon Punch ou uma Fireball são possibilidades, ao passo que um Foot Sweep ou um Suplex certamente não funcionariam com esse propósito.

Para os personagens identificarem o dispositivo como a fonte do domínio mental, precisam de três sucessos em Percepção + Ciência (dif. 6) ou Inteligência + Perspicácia (dif. 9).

Se o personagem dominado for nocauteado sem com que o dispositivo se quebre, ele despertará ainda controlado, podendo criar uma série de problemas para seus colegas.

SHADALOO LAB



NEVE E SANGUE!

Yuki observava o reflexo da lua através da lâmina de Katsuki¹. Trêmula, a luz se espalhava através da madeira em forma de flor revelando o semblante de três homens de idade avançada que estavam naquela sala. Os anciões recitavam, em japonês antigo, cânticos de purificação, cada um com um significado que Yuki aprendera ainda na infância.

Aquele ritual já se repetia há 34^o gerações, desde que os Togakure-ryu se reuniram pela primeira vez como um clã ninja. A garota, ainda nos seus 16 anos havia sido eleita como herdeira do dever de proteger as tradições seculares daquele lugar, uma líder forjada através do talento e da dedicação de anos de treino. Contudo, a garota apenas conseguia pensar em como era bela aquela cena que observava.

A menos de cem metros dali, uma batalha se intensificava. Dezenas de ninjas vestindo suas máscaras de Oni² derramavam seu sangue na mesma neve que deu origem ao nome de sua nova líder³. As tropas inimigas avançavam, portando suas armas modernas, feitas para dizimar transgressores e qualquer um que pudesse ameaçar sua soberania. Yuki quase podia ouvir o grito de seus irmãos enquanto sacrificavam tudo para garantir apenas mais alguns instantes para aquele ritual. Como bem sabia, cada um tem um fardo, e o seu seria o maior de todos.



O velho homem, deixando as vestes cair aproximou-se da espada e a banhando com saquê. Ele a tomou em suas mãos de uma forma tão reverente quanto se ela fosse a presença de um deus e entregou a Yuki enquanto ainda rezava seu mantra sagrado. A garota então agarrou a lâmina de Katsuki com sua mão esquerda. O vermelho vivo de seu sangue gotejou, alimentando o fio e preenchendo todo o entalhe em forma de flor que agora refletia uma luz vermelha e soturna em seu rosto.

O ancião então falou: – Você agora herda o sangue dos Togakure-ryu. Enquanto seu espírito viver, o nosso clã não estará morto.

Em coro os outros dois anciões falavam ininterruptamente – Glória. Honra. Sangue. – Yuki encarava a espada, e ela a encarava de volta. – Está feito. – Falou o primeiro ancião. – Yuki sabia o que significava aquilo. Ela deixaria aquele lugar para sempre. Todos que conhecera e se importara na vida estariam mortos até o amanhecer. E sua missão seria reerguer seu clã, e vingar sua queda.

As chamas queimaram tudo. Flores, corpos, passado, futuro. Yuki, agora sozinha, caminhava sem olhar para trás. Assim como a neve caía e apagava o que outrora fora um orgulhoso clã ninja, ela mostrava um mundo de possibilidades abertas para onde seguir. E Yuki já havia decidido o seu caminho, e ele seria coberto de sangue.

ODMIR FORTES

¹ Do Japonês: Ka = Flor + Tsuki= Lua.

² Demônios Lendários do folclore japonês. Quando mais horrenda era a máscara, mais temível era o ninja que a usava.

³ Yuki significa Neve.



ARENA DE YUKI EM KABUKI TOWN

REFÚGIO DE M. BISON!

M. Bison possui incríveis poderes psíquicos e também vários aparatos tecnológicos, artefatos como o Canhão Mental, por exemplo, que amplia seus poderes para controlar milhares de mentes nas regiões próximas. As tecnologias da Shadaloo incluem também um satélite, submarinos, aviões e armas.

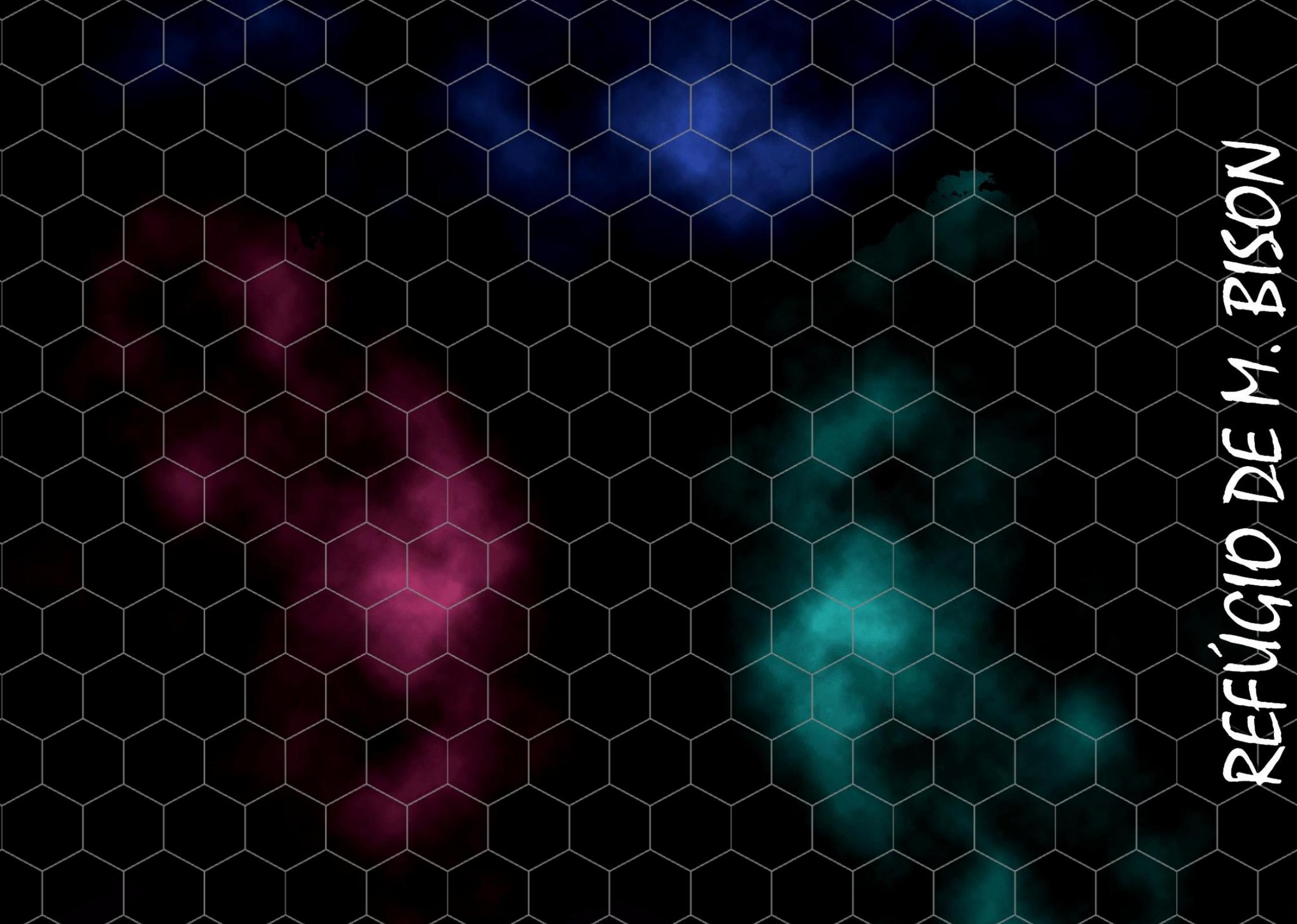
Existe um projeto para utilizar as energias de seu meteoro místico ou de grandes fragmentos dele para criar uma área isolada para treinamentos e testes de seus poderes e de armas sem gerar danos em nossa realidade. Estima-se que as pessoas protegidas pela bolha gerada sejam transportadas para outro plano, uma realidade sombria e sem paredes ou fronteiras, com nuvens de miasma que brilham em várias cores conforme o Chi das energias psíquicas de M. Bison se espalha pelo ar.



Contudo, é possível visualizar de fora as paredes em domo dessa área protegida. É uma esfera gigantesca azulada enterrada no solo, que volta e meia tem sua paz aparente perturbada pelas energias que escapam de sua proteção e ricocheteiam para o lado de fora.

Essa arena pode ser criada em qualquer lugar onde esteja o maquinário da Shadaloo e o fragmento do meteoro. Esses fragmentos costumam ser esculpidos como cabeças de águia, polidos até ficarem brilhantes como diamantes. Na base de Kabuki Town, onde são mantidos reféns grandes lutadores e presos políticos, alguns que sofrem lavagem cerebral são enviados para dentro desse plano de batalha a fim de lutarem batalhas mortais.

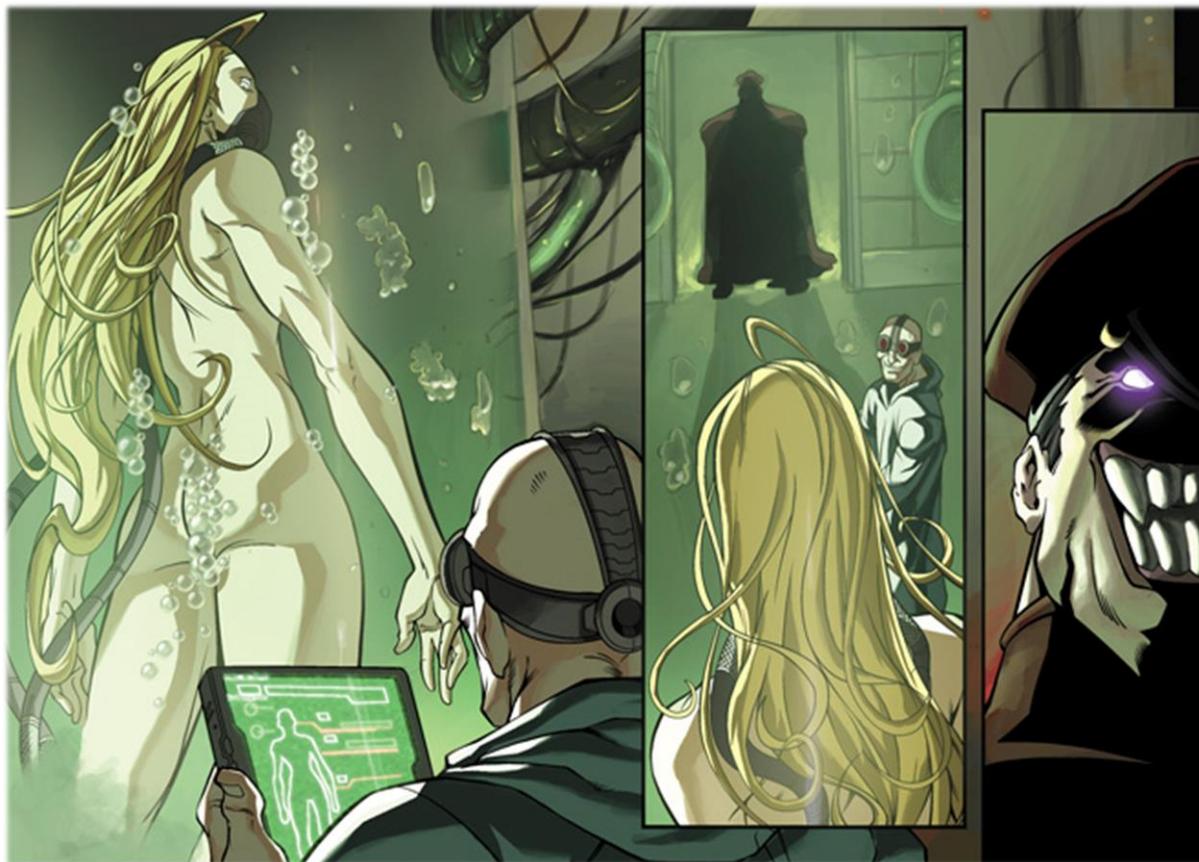
A arena é simples. Ela é escura, mas os lutadores conseguem se ver. As nuvens chamuscam apenas com o Chi dos corpos dos lutadores. O solo é plano, regular, difícil de enxergar, mas ele brilha ao redor de cada lutador, e também quando alguém tomba. Sair desse lugar é praticamente impossível. Possivelmente, um grande choque de energias poderá danificar o mecanismo; alguns fragmentos de meteoro já foram perdidos em condições extremas. Quando o próprio M. Bison luta aí dentro, seu elo com o meteoro comanda as ações: se ele desejar sair, a sala se abre; enquanto ele estiver consciente, a sala será mantida.



REFÚGIO DE M. BISON

Em páginas anteriores, já discutimos o laboratório da Shadaloo nos arredores de Kabuki Town, de forma que seria desnecessário descrevê-lo novamente. Mas nesta seção, vamos aprofundar o conhecimento nessa área.

Dentro do laboratório, também são testadas cobaias de experimentos genéticos de potencial destrutivo superior. Em outros tempos, essas cobaias às vezes saíam do controle e destruíam a sala onde eram testadas, chegando até a matar membros do laboratório enquanto seguiam até serem contidas.



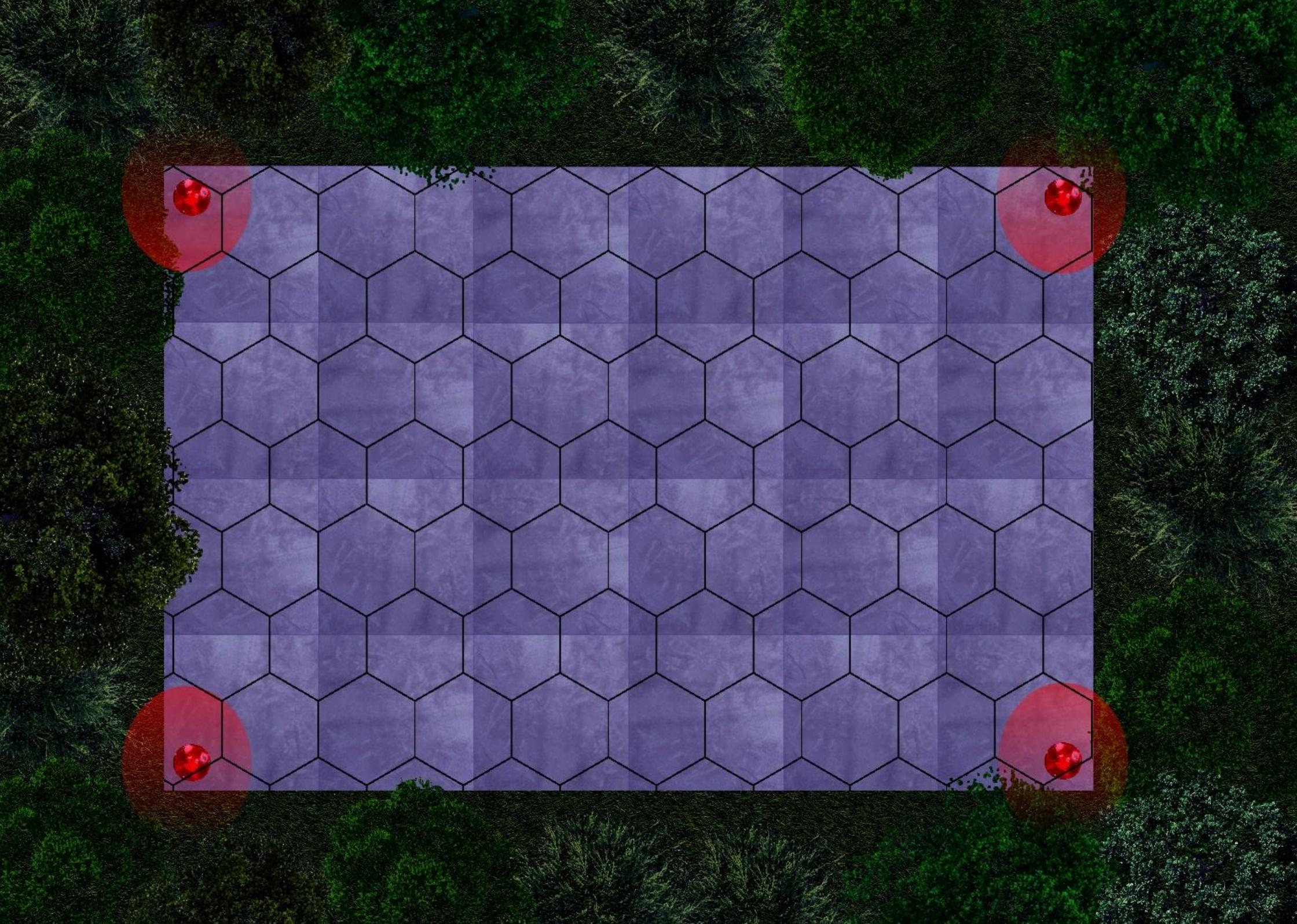
Então as mentes do local criaram a Arena Suspensa, uma arena onde as cobaias poderiam se enfrentar com todo seu potencial destrutivo sem trazer danos às instalações e ainda garantiria que somente as mais fortes emergissem vitoriosas.

Cobaias fracas ou defeituosas geralmente acabam mortas ao caírem ou mesmo serem arremessadas do topo da arena.

ARENA SUSPENSAS!

Essa Arena pode ser suspensa a até 30 metros de altura. Nessa altitude, o vento forte ao redor costuma atrapalhar o equilíbrio e pode até mesmo derrubar no chão (ou lá de cima, caso esteja na borda) um lutador que cometa uma falha. Saltos também costumam ser mais difíceis de serem executados.

As lutas costumam acontecer à noite, onde os ventos são mais fortes, porém a probabilidade de alguém ver algo ao longe é quase nula.



Bankuu Toshiro

Nascido como Toshiro, esse homem foi treinado para ser um espião e assassino por seu clã. Os homens da região de Iga cresceram desenvolvendo técnicas secretas de defesa e espionagem, não seria diferente dentro do clã Bankuu.

Na província vizinha, Koga, clãs rivais cresciam também, e todos batalhavam para conseguirem se tornarem o braço direito do Ente Celestial, e o melhor dentro do melhor clã, era chamado para servir como Hattori Hanzo, o espião particular do Imperador.

Um clã de Koga com inveja que o título tenha ido parar nas mãos de um ninja de Bankuu, resolveu começar um extermínio a todos os ninjas desse clã, na esperança de “aposentar” o novo Hattori Hanzo.

O clã que mais tarde seria conhecido como Tetsujin passou a usar armas e tecnologia que antes não faziam parte da tradicional arte dos ninjas. Com isso, a batalha contra os homens de Bankuu foi rápida, fazendo com que ninguém sobrevivesse – ou assim eles achavam.

Bankuu Toshiro ficou cego nessa batalha, e até ele voltar à sua antiga forma, andou sob vários nomes e disfarces, o que ele geralmente usa é de Nonaka, um



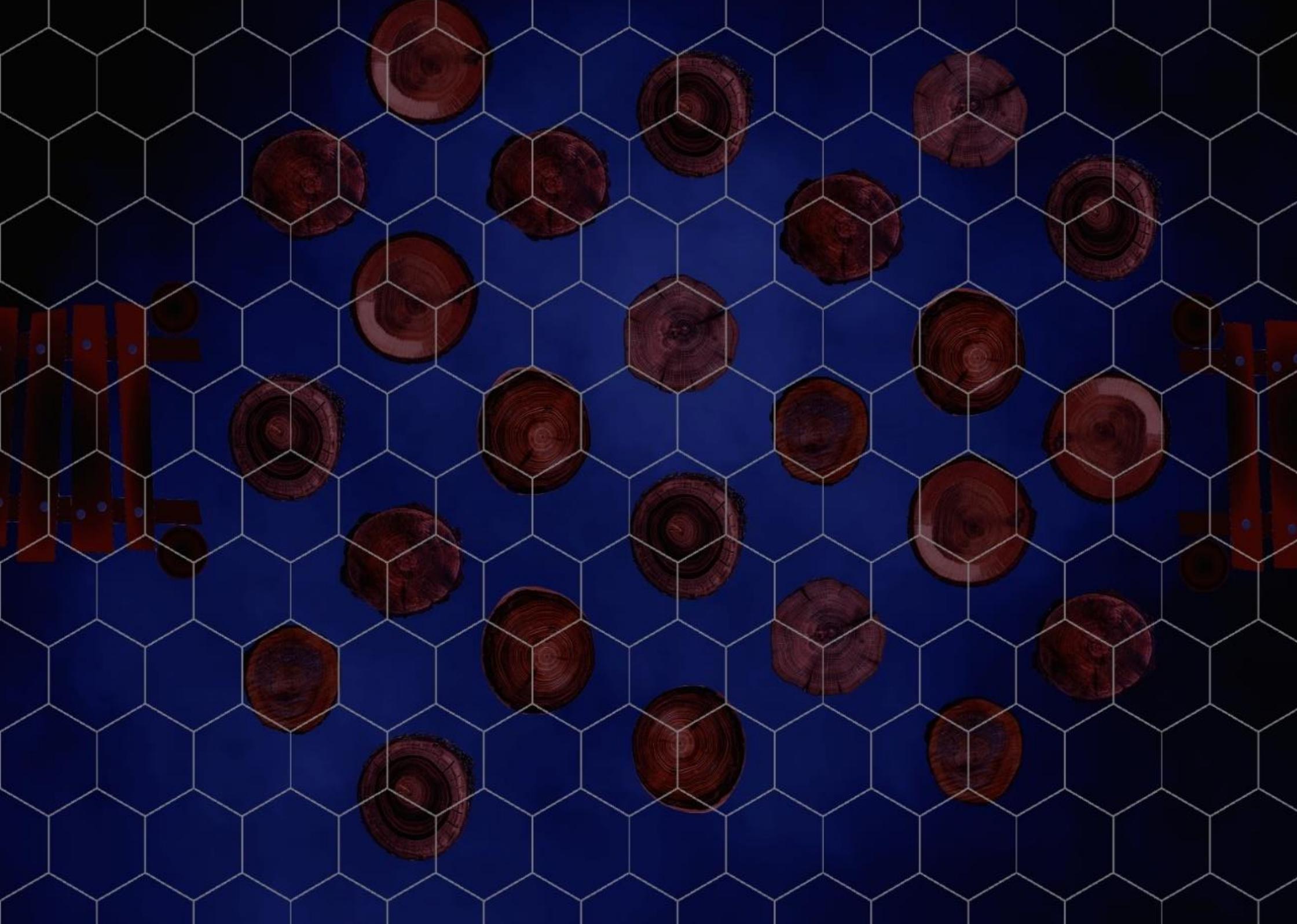
pedinte cego que perambula pelas praças de Kabuki Town, ouvindo pequenas informações que possam levá-lo à conclusão da guerra de clãs.

Em uma dessas muitas andanças, ele conheceu uma jovem chamada Yuki, com uma história bem parecida com a sua. Ele já havia começado o treino da jovem sem que ela tivesse percebido, para que ele descobrisse que ela havia sido brutalmente assassinada em uma das missões dela contra a shadalo.

Personalidade: Austero e meio ranzinza, mas extremamente perceptivo. Age como se fosse o único a conhecer o grande segredo do mundo, e realmente demonstra saber, quando de bom humor. Pode ser um aliado fenomenal e até mesmo um ótimo professor, se aguentarem toda a rigidez e disciplina cobrada por ele.

Evoluções: Ele favorecerá Liderança; em questões de combo e manobras, ele desenvolverá Entrancing Cobra para Speed of The Mongoose para Cartwheel Kick, principalmente se não for lutar em sua arena.

A Arena: Toshiro costuma levar seus oponentes para os fundos de uma antiga construção japonesa abandonada em Kabuki Town. Há pontes separando dois aposentos do segundo andar da casa, com uma série de troncos de árvores de alturas diferentes que eram utilizados para treinos de saltos, movimentação e esquiva em combate dos ninjas. A arena é totalmente escura, sendo necessários três sucessos em Percepção + Luta às Cegas para lutar normalmente. Saltar de um tronco para outro sempre consome um ponto de Movimento extra, pela diferente altura entre eles.



ARENA NA LAMA!

Como um polo para lutadores de todos os estilos, iniciantes ou experientes, a CPWA decidiu fazer de Kabuki Town sua sede na Ásia. A ideia é que ali é possível tanto conseguir sangue novo para engrossar suas fileiras quanto enfrentar lutadores veteranos para enriquecer seu estilo. Além disso, as recompensas de possuir uma sede em um dos territórios mais abertos para o Street Fighting vão além de glória ou honra. Aqui, o Saturday Night Slam Masters ganhou vida como um dos primeiros programas de desafios Street Fighting televisionados e foi sucesso absoluto, ganhando assim espaço contínuo na televisão onde mês a mês os lutadores da CPWA enfrentam a si mesmos e a desafiantes de fora numa corrida sangrenta pela vitória.

A luta livre ainda vai crescer muito mais ao redor do mundo, e a CPWA tem planos para estar no centro disso partindo do berço da luta em todos os lugares que ela conseguir. E a BPWA espera apenas o momento certo para conseguir por as mãos nesses planos...



Um dos eventos mais aguardados da Saturday Night Slam Masters é a famosa Luta na Lama. O nome pode parecer bobo, talvez até remetendo a programas de auditório ao redor do mundo, mas aqui as coisas ficam feias de verdade.

A Arena de Lama é uma das arenas mais difíceis de lutar ao redor do mundo. Com lama barrenta e pesada até a altura da coxa (Para lutadores de Wrestler, que naturalmente são grandes. Lutadores menores podem ficar com lama até a altura da barriga), essa arena dificulta a mobilidade e agilidade dos desafiantes, favorecendo a trocação direta e franca em detrimento as táticas de movimentos e saltos. As maiorias das lutas travadas na Arena de Lama costumam ser especialmente sangrentas por causa disso, e lutadores mais frágeis, que apostam em velocidade ao invés de força e resistência, têm dificuldades em se manter em pé aqui.

Efeitos da Arena: Durante todos os turnos, cada lutador na arena de lama recebe os efeitos da manobra "Wounded Knee", além de que a manobra Jump e todas as manobras acrescidas de Jump recebem um redutor de -2 de velocidade. Esses redutores são cumulativos, logo um lutador usando Jumping Roundhouse Kick receberá -4 de velocidade em sua manobra além dos -2 do próprio Roundhouse Kick, totalizando velocidade -6 naquele turno. Por fim, Apresamentos Sustentados executados no chão provocam o sufocamento na vítima. Alguém suporta ser sufocado um número de turnos igual ao seu Vigor, e depois começa a sofrer 1 ponto de dano por turno. Essa arena não é para brincadeiras!

ARENA DE LAMA



ESTAÇÃO DE METRÔ!

DOJÔ ABANDONADO!

Na região rural de Kabuki Town, existe um antigo dojô abandonado. O prédio ainda se encontra em boas condições, embora sujo e com algumas portas corrediças com o papel de arroz rasgado.

Dizem as lendas que o templo fora usado no passado para a transmissão de técnicas assassinas de Karatê, conhecidas como Ansatsuken, e que mesmo Ryu e Ken, dois dos melhores Guerreiros Mundiais, têm um estilo originado dessas técnicas, porém convertido em prática esportiva por seu mestre Gouken.

Pelo isolamento e pela paz transmitida pelo dojô, ele é procurado por muitos alunos de artes marciais, como também por jovens lutadores que buscam por retiros espirituais.

O lugar é bonito e propício à reflexão, cercado por florestas. Contudo, existem histórias sobre pessoas que procuraram esse lugar e nunca mais voltaram. Alguns boatos dizem que um espírito maligno os converteu em lutadores assassinos, passando a vagar pelas florestas – há quem diga, porém, que um antigo mestre do estilo, hoje conhecido como Akuma, volta e meia aparece e trata de eliminar os invasores.



Outro ponto comum para lutadores em Kabuki Town é a estação de metrô do sul da cidade, que é menos utilizada, e, por isso, propícia para desafios de street fighting.

Em geral, os lutadores enfrentam seus oponentes na área central entre os trilhos, onde pode haver transeuntes e até mesmo mendigos – embora esses sejam raros em Kabuki Town.

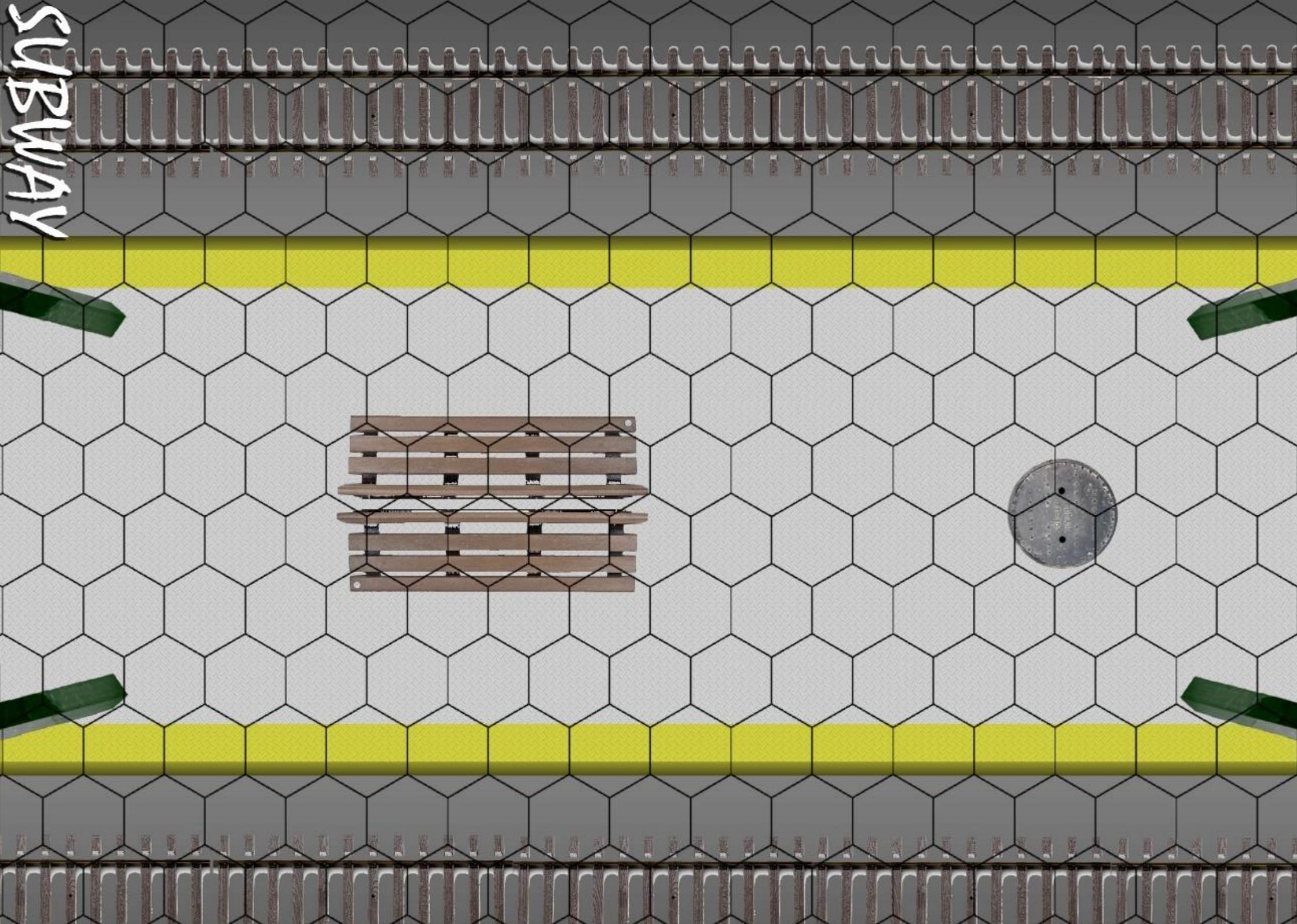
Os combates raramente são interrompidos, e a polícia não costuma patrulhar essa estação. Por outro lado, mais de um lutador infeliz já foi atropelado após ser arremessado para fora da área de luta, em direção aos trilhos.

Havendo um arremesso, ou mesmo um lutador sendo empurrado por um golpe – ou ainda, caso ele se mova para os trilhos tentando fugir –, o Narrador deve jogar um dado. Resultados 1 ou 2 significam que um trem está se aproximando. O lutador geralmente será atingido e jogado para o lado, sofrendo 18 danos de dano (que podem ser absorvidos normalmente). O uso de San He provavelmente bloqueará o trem, provocando algo lendário.

Descer para o espaço dos trilhos sem usar uma Manobra Aérea provoca uma queda equivalente a um andar. Subir de volta só é possível com Manobras Aéreas e utilizando 1 ponto de movimento extra.



SUBWAY



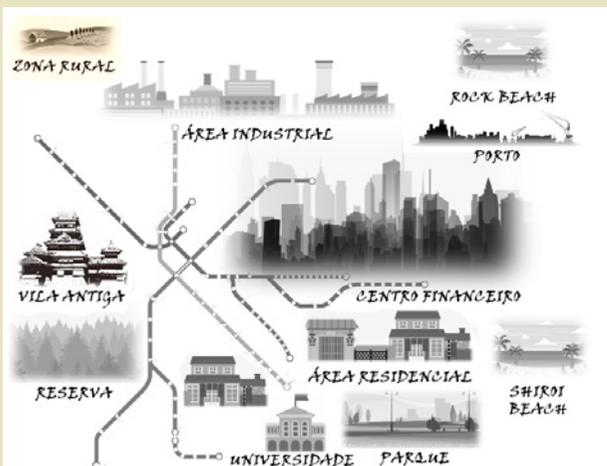
CASTELO FEUDAL

Essa arena é um antigo castelo feudal na Zona Rural de Kabuki Town. Como ele não é ocupado, costuma ser utilizado para lutas de street fighting, sobretudo a ponte que cruza o fosso ao redor do castelo.

Durante a noite, o silêncio do campo é quebrado por socos e chutes de street fighters.

O fosso é profundo, mas a queda não provoca nenhum dano especial (considere a queda de 1 andar, elevando em 1 o dano de algum arremesso). Retornar é difícil, saltar diretamente da água profunda é um grande feito, demandando pelo menos 4 sucessos num teste de Destreza + Esportes.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





CLÃ JOROGUMO

As lendas dizem que o ninjutsu surgiu na China, ao menos as técnicas centrais podem ter surgido nessas terras além do mar de Okinawa, mas foi no Japão que as artes ninja do assassinato e da infiltração floresceram.

Por muito tempo, ninjas eram vistos como lendas, afinal, quem assumiria ter visto uma pessoa de pijama preto correndo, invadindo propriedades e matando pessoas por aí?

Mas muito dessa mística se deve ao clã Jorōgumo, criaturas híbridas de aranha e humanos, que possuem grandes poderes característicos de sua parte aranha.

Podem escalar paredes como se estivessem andando na mais lisa superfície horizontal, algumas têm a habilidade de andar pelas águas e até mesmo podem desenvolver uma peçonha muito forte e debilitante. Coisa que suas primas aranhas muitas das vezes não possuem.

O clã Jorōgumo é todo composto por seres híbridos de aranhas com humanos. Existem vários níveis de membros, em níveis diferentes de estágio de bestialidade, o que acaba dando em escalas diferentes de acesso aos segredos do clã: um agente que tenha os requisitos para o título de



Jonin, mas não tenha desenvolvido sua herança animal, não consegue muita entrada na política do clã, permanecendo como Genin até que seu nível de Híbrido Animal chegue a 3, para só depois disso poder ter Herança do clã em 3, o que formaliza o título de Genin. Para se tornar Chunin, o ninja deve ter seu antecedente de Híbrido em 4, para só assim ter Herança do clã em 4, e para ser Jonin, ele precisa de algo entre 4 e 5 em Híbrido, mas só terá total conhecimento dos segredos do clã quando possuir Híbrido 5 para adquirir o nível de Herança do clã 5 e se tornar um com o clã. Pode passar a controlar outros ramos do clã e mesmo ser cotado para ser o líder da família em algum ponto do futuro.

Em cada um dos muitos níveis no antecedente Híbrido Animal, o clã tem uma utilidade para o membro; os mais humanos sempre ficam com as missões em que é preciso tratar diretamente com pessoas, e

A ARENA

O Clã Jorōgumo tem sua base de operações na Zona Rural de Kabuki Town, num velho campo de mineração abandonado. Eles usam as cavernas para se esconder, e lutam em pontes de várias alturas, usando suas teias e habilidades de escalada para colocar invasores e inimigos em maus lençóis.

já os híbridos totalmente animais, dependendo de suas habilidades, têm missões à altura.

Matar o Xogum dentro de seu castelo? Podem mandar o membro que tem a habilidade de escalar paredes, ou podem mandar um membro que tem o poder de Shapeshift na forma de uma geisha, que quando o xogum menos estiver esperando, será envenenado...

Não é necessário dizer que o clã Jorōgumo deu origem a lenda das Jorōgumo, ainda mais com a habilidade de se transformarem em pessoas.

Toda lenda tem um fundo de verdade; por sorte, os ninjas Jorōgumo sumiram, tem muito tempo que ninguém ouviu falar deles. Ou eles estão levando a sério o seu trabalho como assassinos furtivos e sombras noturnas que só são encontrados quando querem...



2 ANDARES

3 ANDARES

4 ANDARES

2 ANDARES

3 ANDARES

MINAS

ARENA DO TEMPLO

O Templo Shorin de Budismo de Kabuki Town, na região rural da cidade, é famoso por peregrinações e pela paz transmitida em suas cercanias. Apenas uma coisa é capaz de quebrar a paz do lugar: os treinamentos de Kung Fu Shaolin dos monges.

Assim como nos templos chineses do passado, esses monges treinam em busca de firmeza de caráter e de maestria física, para auxiliar em suas sessões de meditação.

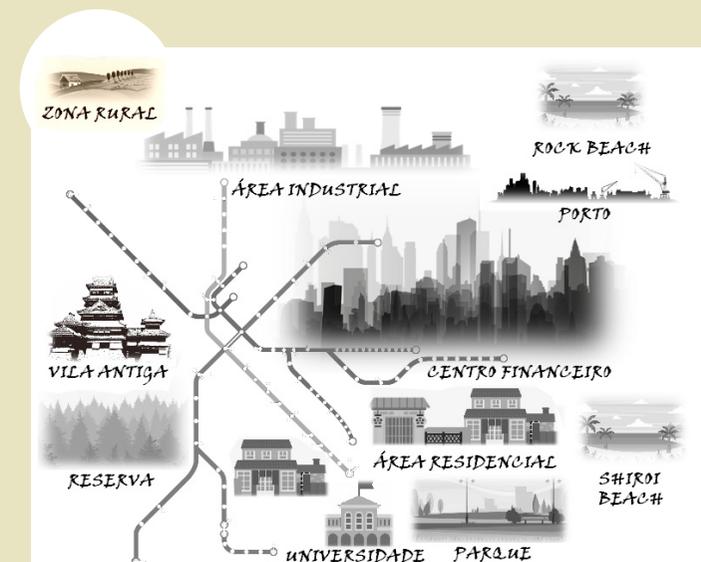
Além de suas sessões de treinamento, os monges também promovem um torneio a cada cinco anos, convidando lutadores do mundo todo. Não há registro de forasteiros que tenham vencido, dado que os monges são lutadores formidáveis. Mas é oferecido, ao vencedor, um treinamento com os mestres do templo, que possuem incríveis segredos marciais.

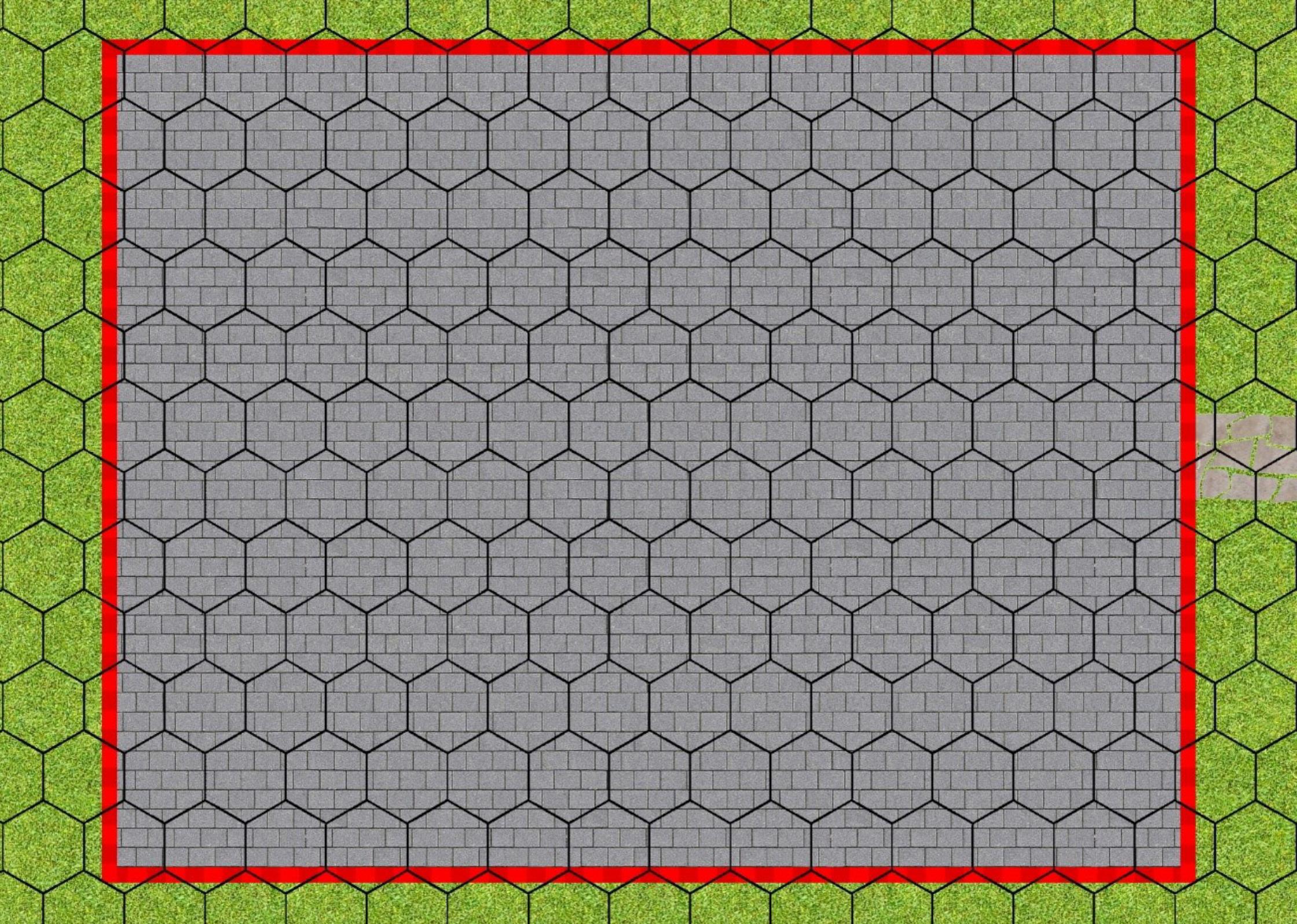
ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

Semanalmente, os monges combatem numa arena elevada na parte sul do complexo de templos.

As regras, sejam elas desses combates combinados ou do torneio quinquenal, são simples: os combates devem ser justos e honrados, e aquele que for nocauteado, desistir ou for arremessado para fora da arena perde.



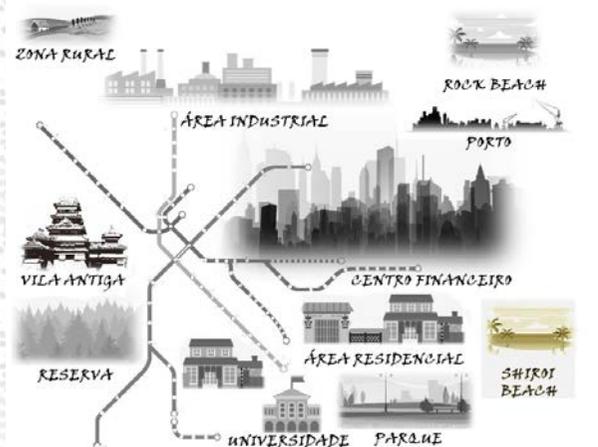


SHIROI BEACH CAVE

A ARENA!

A arena é simples: uma ampla caverna com rochas no centro, objetos de tamanho 1 e 2, que podem incrementar o dano de arremessos contra eles. Andar para o fundo pode levar à escuridão total, o que exigirá testes de Luta às Cegas.

Em alguns momentos, a maré pode subir, de modo que ondas maiores vão quebrar dentro da caverna, alagando-a e acertando aqueles que estiverem mais próximos da entrada. Uma onda como essa causa um dano mínimo (um dado de dano), que, em caso de sucesso, provoca knockdown.



Shiroi Beach é uma praia de areias brancas de Kabuki Town, com grande fluxo de pessoas e mais voltada ao turismo – diferente de Rock Beach, que é mais reservada e propensa a aventuras.

Não há muitas áreas escondidas dos olhos das multidões – e da polícia – nessa praia, motivo pelo qual são raros torneios street fighting na localidade, a não ser por competições da Divisão Tradicional

Contudo, a praia possui um complexo de grandes cavernas que vem sendo utilizadas para lutas clandestinas, em que todo tipo de poderes – e até algumas armas – são permitidos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

SHIROI BEACH CAVE



PÍER EM SHIROI BEACH

Shiroi Beach é uma praia preservada de Kabuki Town, mas que nos últimos anos passou a ser bastante frequentada por estrangeiros e turistas. Inevitavelmente, lutas de street fighting também foram levadas para o local.

O píer leva até um restaurante bastante frequentado por turistas em Shiroi Beach, que é característica pela presença de estrangeiros. As lutas, em geral, ocorrem no píer, parando o trânsito de pessoas e conseguindo algumas apostas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

A queda é até o mar, mas não significa derrota: com Esportes 3, pelo menos, é possível saltar de volta do mar para o píer, ao longo da primeira metade da elevação. A queda causa 1 ponto extra de dano, independente do motivo que a provocou.

Se a queda ocorrer na segunda metade, perto do restaurante, as águas já são profundas, e o lutador precisará nadar de volta. Em lutas de um Rodada, a contagem de tempo é interrompida até que o lutador retorne.



PIER BH SHIROI BEACH



ROCK BEACH ARENA!

O Japão é conhecido por dar a luz a muitos Street Fighters, inclusive o maior de todos. Essa publicidade faz com que muitos grandes nomes continuem saindo dali, já que atrai a gana de muitos lutadores a serem treinados por mestres japoneses, e Kabuki Town não é diferente.

Desde bares noturnos conhecidos pelas lutas sanguinolentas até a primeira escola integrada de estudo de base com artes marciais, Kabuki Town tem se tornado um polo de lutadores, tanto novatos quanto mais experientes.



Os novatos costumam vir aqui procurando uma chance de fazer suas estrelas brilharem a ponto de atrair investidores, enquanto os mais antigos vêm aqui procurando fazer com que sua estrela não se apague, ou então para fazê-la brilhar ainda mais, e é aí que entra a área costeira de Kabuki Town.

Desde lutas de iniciantes até grandes torneios, durante a noite as praias de Kabuki Town costumam sediar eventos interessantes. Existem ali alguns “Tachinomi” (Bares informais onde muitas vezes os clientes bebem em pé) que ficam próximos à praia e servem os clientes que, além de beber, procuram as lutas locais para se distrair e apostar.

Um em específico, dirigido por uma mulher chamada Naomi, costuma oferecer grandes descontos a lutadores que lutam em frente ao seu estabelecimento. Logo, é comum que o som do mar seja acompanhado pelo som de socos, chutes e lutadores vencidos indo ao chão nessa parte da praia. Muitos lutadores começaram suas carreiras em lutas informais nessas areias.

MARCOS AMARAL

ROCK BEACH ARENA



TIGER ROBOCOP

Quando o maligno M. Bison inaugurou a divisão de pesquisa científica de supersoldados da Shadaloo, dois projetos chamaram sua atenção: o primeiro buscava mesclar o DNA humano com o de máquinas, e o segundo fundia carne e metal para criar ciborgues de combate.

Havia grande animosidade entre os cientistas que chefiavam as operações, e anualmente eles realizavam um torneio - secreto até para os padrões do circuito Street Fighter - nos confins de Mrganka para decidir qual laboratório produzia os soldados mais fortes... as lutas eram até a morte, e o vencedor ganhava como prêmio a vivificação para que, através da autópsia, os programas pudessem se fortalecer.

Até que a cientista H.G Clynes conseguiu criar uma ponte entre as divisões de pesquisa da Shadaloo: recrutando um jovem soldado do país comandado por M. Bison, ela gerou um guerreiro terrível misturando homem, fera e máquina... e ele recebeu o nome de TIGER ROBOCOP.



O lutador venceu facilmente todos os oponentes no torneio secreto, mas quando descobriu que seria dissecado pelos cientistas da Shadaloo, conseguiu fugir.

Agora ele vaga pelo mundo, tendo como único companheiro um gato siamês e alternando surtos de insanidade e heroísmo enquanto foge da Shadaloo.

Apesar disso, seu antigo mestre Anuman, que lhe ensinou o caminho do Muay Thai, acredita que ainda existe um homem por trás do monstro - se ao menos ele pudesse deter o pupilo desguiado antes dos capangas de Bison...

Arena: Recentemente, Tiger Robocop se estabeleceu numa ilha no litoral japonês, perto de Kabuki Town. Ele arma um dojô na ilha, onde enfrenta seus oponentes para um público seletivo. Mas muitas pessoas têm procurado o lugar pelos espetáculos proporcionados.

INGO MULLER

Estilo: Muay Thai
Escola: Professor Particular
Conceito: Cobaia enlouquecida
Assinatura: Rugido felino

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6
Vitórias: 22
Derrotas: 4
Empates: 1
KO: 15

Aliados ●●● Soco ●●●●
 Apoio ●● Chute ●●●
 Contatos ●● Bloqueio ●●●●●
 Honra ● Apresamento ●●
 Glória ●● Esportes ●●●●●
 Foco ●●●●

Força ●●●●● Carisma ●●
 Destreza ●●●●● Manipulação ●●
 Vigor ●●●●● Aparência ●

Percepção ●●●●●
 Inteligência ●●
 Raciocínio ●●●

Chi ●●●
 Força de Vontade ●●●●●●
 Saúde ●●●●●●●●●●●●●●

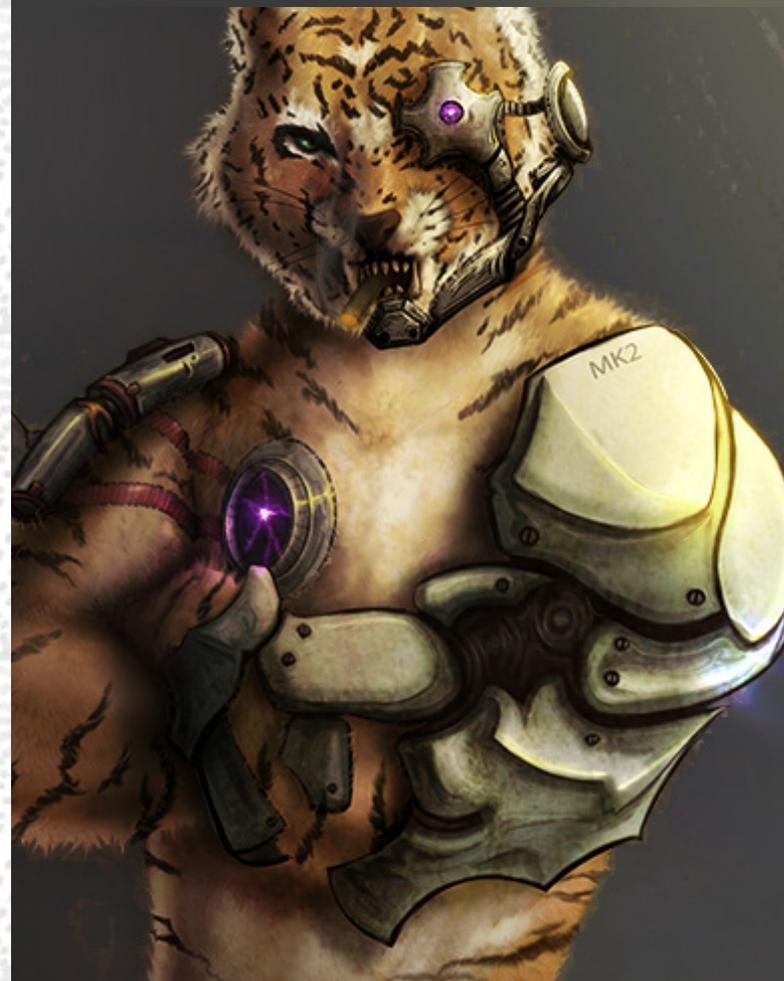
Prontidão ●●● Luta às Cegas ●●
 Interrogação ● Condução ●●
 Intimidação ●●●● Liderança ●●
 Perspicácia ●●●● Segurança ●●
 Manha ●●●● Furtividade ●●●
 Lâbia ●●●●● Sobrevivência ●●●●

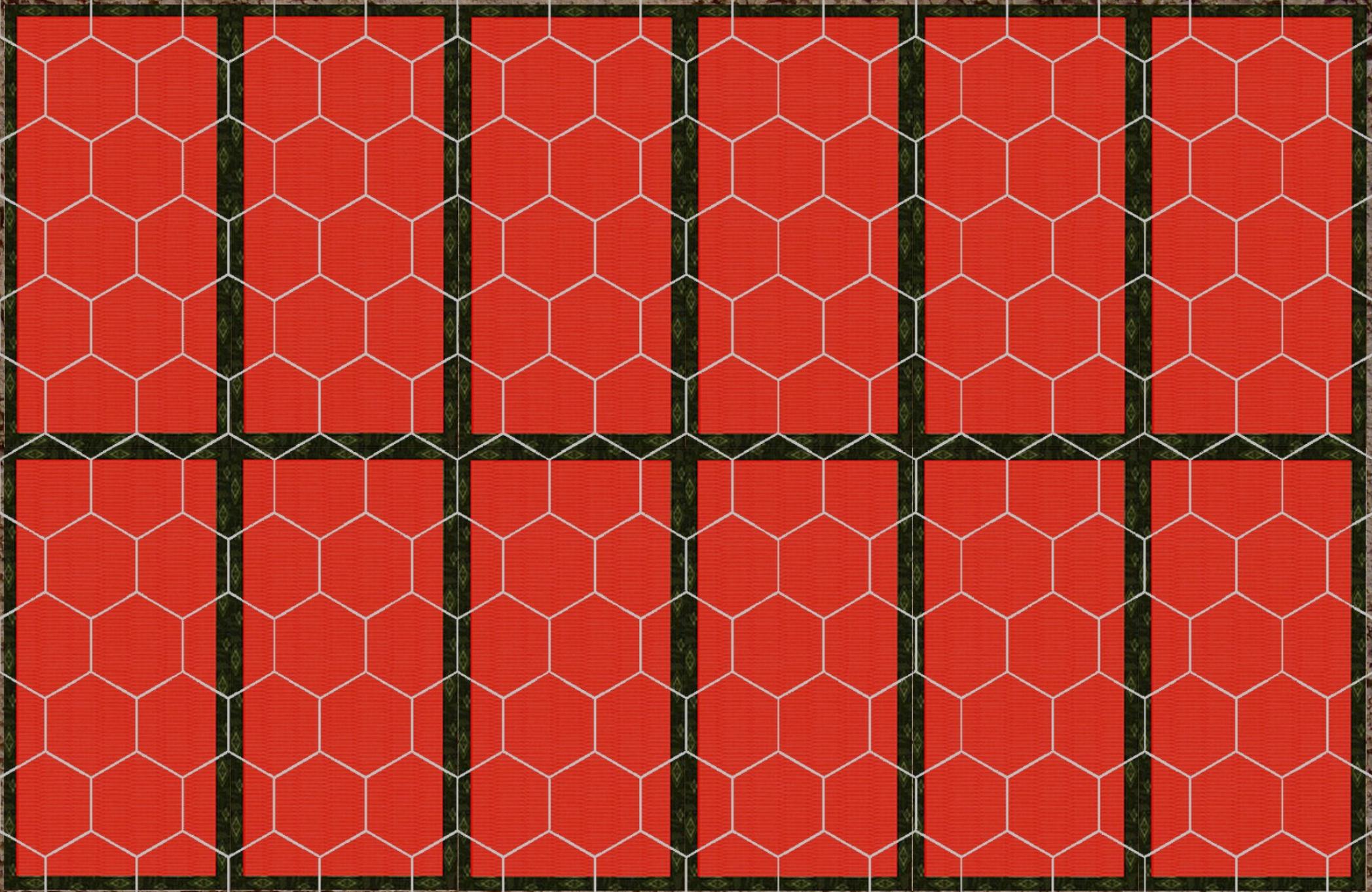
Arena ●
 Computador ●●
 Investigação ●
 Medicina ●●
 Mistérios ●●
 Estilos ●●

Combos: Pounce para Tearing Bite (Dizzy), Claw para Claw para Dragon Punch (Dizzy), Double-Hit Knee para Elbow Smash (Dizzy), Flying Knee Thrust para Knee Basher, Bloqueio para Shock Treatment

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	8	8	5	Básica
Strong	6	10	5	Básica
Fierce	5	12	4	Básica
Short	7	8	5	Básica
Forward	6	10	4	Básica
Roundhouse	4	12	4	Básica
Apresamento	6	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	8	Básica
Claw	5	11	5	
Bite	7	10	5	
Tearing bite	7	13	Um	Arremessa oponente na direção oposta de onde olha por Força -1 hexes, 1 Chi
Pounce	5	11	9	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Knockdown; ambos os lutadores terminam no mesmo hex, 1 FV
Power Uppercut	5	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Dragon Punch	6	15	3	Knockdown vs. Aérea; força o oponente 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva, 1 FV
Elbow Smash	8	11	Um	
Flying Knee Thrust	7	10	6	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Double-Hit Knee	6	8	3	Dois testes de dano
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Toda vez que fizer um bloqueio bem sucedido role Vigor + Bloqueio -3 para dar dano no atacante; funciona automaticamente
Knee Basher	5	12	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Shock Treatment	6	16	-	Afeta todos os lutadores no mesmo ou adjacentes hex; Knockdown a menos que estejam bloqueando; quando adquire decide se é Agachamento, 2 Chi ou Saúde

TIGER ROBOCOP







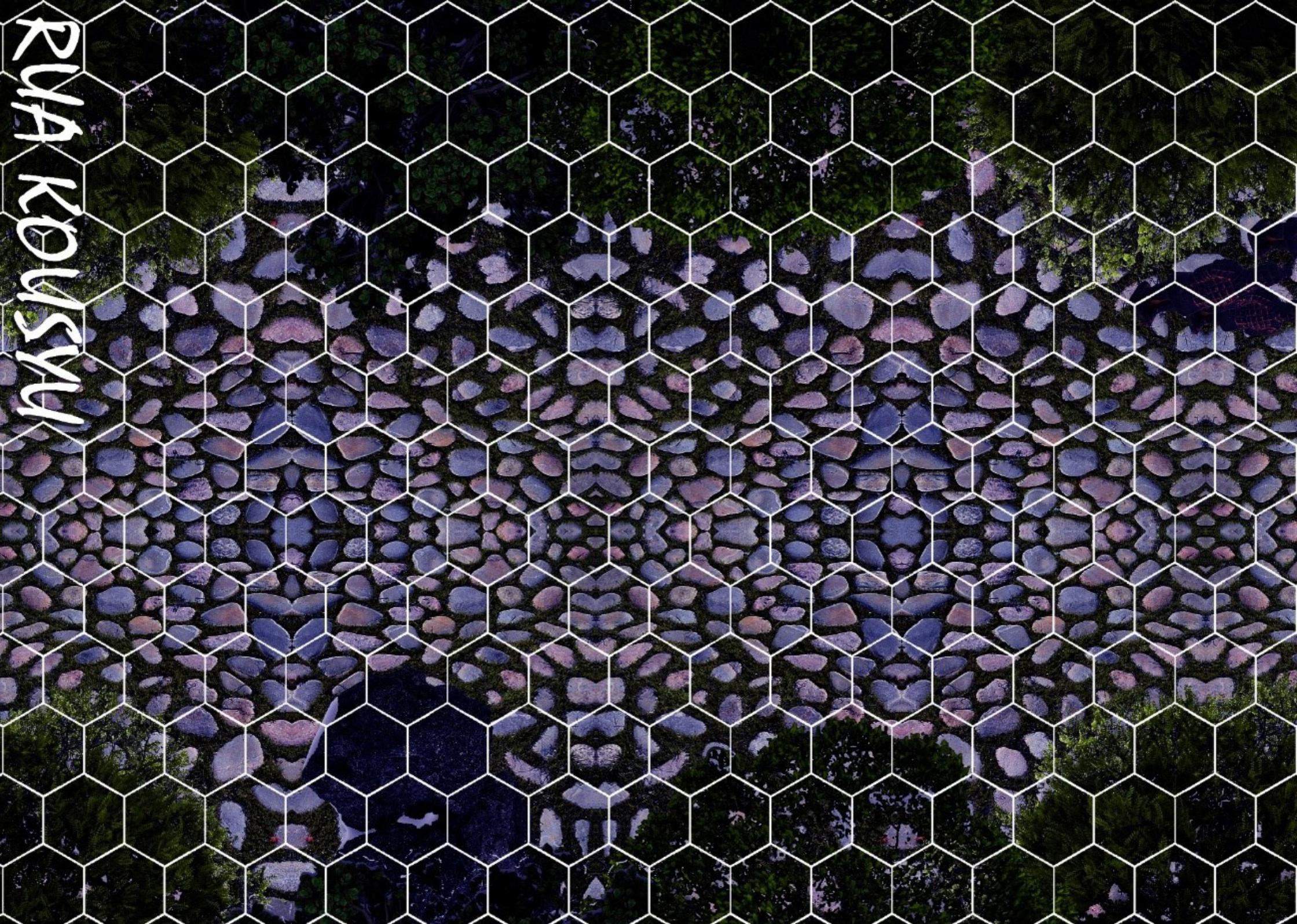
RUA KOUSYU

Esta antiga rua é palco de desafios desde o Japão feudal, quando samurai se encontravam para duelos de vida ou morte. Ela foi preservada por sua relevância histórica, mas seu passado sangrento foi revivido quando o circuito Street Fighter ganhou força em Kabuki Town.

A rua é uma antiga estrada de laje que atravessa uma grande caverna com árvores e pedras à beira do caminho, adornada com estátuas de jizō no campo. A lua cheia nasce no rumo da entrada, brilhando ao fundo de combates violentos. Existe uma lenda de que quando ocorre um eclipse lunar, um demônio aparece para um desafio. Há rumores de que a lenda tenha nascido porque Akuma costuma parar por este lugar em suas andanças.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





RUA KONSYU



DOJÔ YAMADA

Na Vila Antiga de Kabuki Town, cheia de construções do período feudal, há um dojô de judô que ainda é muito conceituado na cidade, e recebe visitantes rotineiramente.

Embora o judô tenha virado um esporte na maior parte do mundo, e o jiu jitsu brasileiro seja mais conceituado no mundo das lutas, Yamada gosta de receber desafios, mostrando a quem ousar lutar com ele que sua arte ainda é letal como o antigo jujutsu.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

É um tatame simples, porém separado por painéis com molduras de madeira e papel de arroz com pinturas tradicionais japonesas. Esses painéis impedem a visão do outro lado.

Arremessar um oponente no painel não acrescentará dano à sua queda.

Qualquer golpe simples pode rasgar o painel (1 ponto de dano), permitindo a passagem. Isso também pode ser feito com projéteis, que destruirão o painel e se dissiparão.





MINAMI GAKUEN!

“Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas”.

Rubens Alves

A Sasaki University outrora foi uma escola de prestígio fundada pela família Sasaki, uma família de renome em Kabuki Town. Por muitos anos tudo correu bem até que, devido a uma série de maus investimentos, a família Sasaki acabou se envolvendo com a Yakuza para conseguir manter seu poder.

Os anos se passaram e a Sasaki University se tornou uma fachada para a os negócios da máfia japonesa e lavagem de dinheiro, até que denúncias anônimas fizeram a força policial de Kabuki Town começar uma investigação rigorosa que, no fim, levaria à prisão muitos membros da Yakuza (incluindo alguns chefes) e também os chefes da família Sasaki. Com o escândalo gerado, a falta de apoio da comunidade e a apreensão de seus bens e dinheiro ilícito, a família Sasaki, assim como a Sasaki University, chegou ao fim.

Os anos continuaram passando e a antiga escola virou um prédio abandonado, sem dono, amaldiçoado pelos pecados da família Sasaki, até que um rico magnata japonês comprou o terreno junto com a escola e começou a restaurá-la. Depois de muito trabalho e dinheiro investido, nascia a primeira escola do mundo que envolveria Artes Marciais junto à educação direta dos alunos. Em Kabuki Town, nascia Minami Gakuen.

PONTOS DE INTERESSE!



Biblioteca: Minami Gakuen conta com uma variedade gigante de livros contendo segredos das artes marciais, história de suas origens e, com sorte, o aluno pode até mesmo conseguir explicações detalhadas de técnicas antigas e manobras especiais de estilo. A escola tem como objetivo recuperar e restaurar antigos pergaminhos contendo segredos das artes marciais para compartilhar com o mundo e, para isso, conta com uma equipe de pesquisadores renomados (e também Street Fighters dispostos a ajudar) e com restauradores competentes.

Arena Minami: A arena de torneio de Minami Gakuen é enorme. Minami Gakuen patrocina diversos torneios marciais em suas dependências que atraem o povo de Kabuki Town para assistir. Sua arena de luta tem espaço para comportar até 20.000 espectadores sedentos por combates de alto nível. Além de torneios com lutadores de fora, o Torneio Estudantil acontece todo ano com alunos de todas as séries se enfrentando em categorias distintas e é um dos grandes atrativos da cidade, principalmente para empresários atrás de novos talentos.

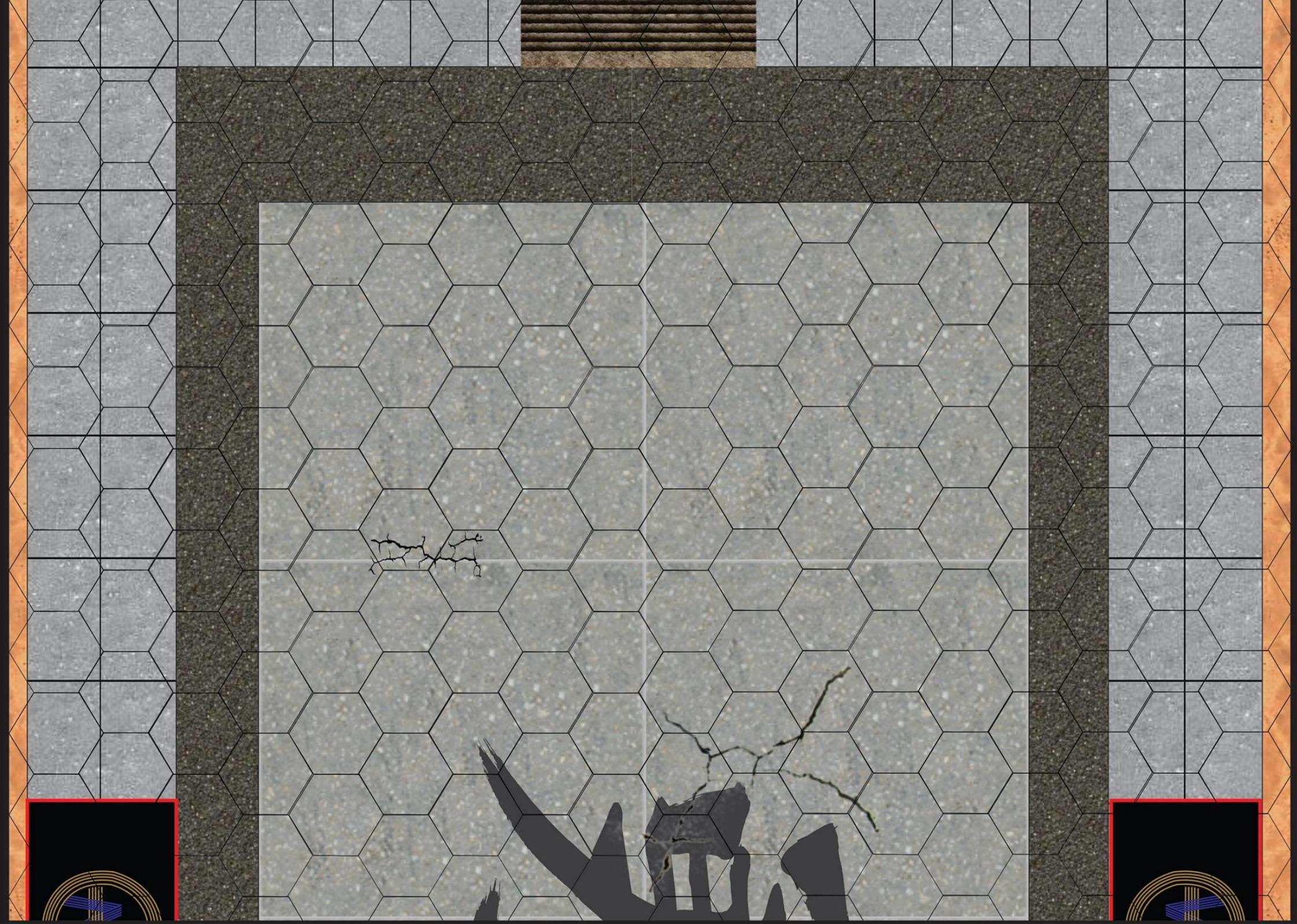
Nas próximas páginas, é disponibilizado um mapa hexagonal da Arena Minami.

Descrição

Minami Gakuen é a primeira escola do mundo onde Artes Marciais não são apenas parte dos Clubes Estudantis. Elas são parte da base curricular dos alunos, assim como matemática, ciências, estudos sociais, língua nativa, etc. Quando comprou a escola, Minami Hiro, atual chefe da família Minami, sonhou com uma escola onde toda cultura marcial do mundo pudesse ser reunida. Obviamente, não haveria como ensinar todas as artes marciais do mundo em sua escola, mas ele faria o melhor que pudesse. Com isso em mente foram contratados mestres do mundo inteiro para lecionar aqui. Mestres de Capoeira do Brasil, Boxeadores famosos dos Estados Unidos, Mestres de Kung Fu da China e, obviamente, mestres de Karatê do Japão, entre muitos outros.

Com uma ampla variedade de Artes Marciais, todo aluno, ao se inscrever em Minami Gakuen, deve selecionar uma arte marcial que estudará até se formar. Caso seja transferido de outra escola, o aluno deve fazer um teste de aptidão marcial para saber em qual turma ele será colocado. Com isso em mente, apenas alunos que já estudam/treinam alguma arte marcial são aceitos como alunos transferidos em Minami Gakuen, o que a torna um polo de lutadores em Kabuki Town e centro de visita constante de olheiros e empresários buscando novos talentos.

Minami Gakuen funciona como um excelente gancho pra campanhas novas, apoio para aventuras em andamento, funciona também como “Sensei” na ficha, “contatos”, etc. Os personagens podem ser desde estudantes novos buscando um lugar ao mundo quanto guerreiros contratados para acompanhar o grupo de buscas por novos conhecimentos (grupo este que certamente entrará em confronto com vilões que querem esse conhecimento só para eles). No mundo das lutas, Minami Gakuen é o primeiro ponto de luz nas trevas do submundo que é o Street Fighting. O primeiro sinal de que, no futuro, o Street Fighting poderia deixar a ilegalidade e se tornar um esporte aclamado pelo mundo afora.





No passado, houve uma vila numa floresta no interior do Japão onde morava uma família de sacerdotes que usavam seus conhecimentos para proteger o mundo dos humanos. Conta-se que eles foram caçadores de Youkais e que mantiveram suas tradições através dos anos. Geração após geração, o líder da família ensinava aos principais membros que, por sua vez, ensinavam aos mais jovens. Com o passar do tempo e a diminuição dos monstros, a vila experimentou a paz.

Porém essa paz que durou tantos anos foi abalada. Com o passar dos anos novos monstros surgiram naquela vila. Boatos de pessoas desaparecidas ou mortas de forma estranha aconteciam de tempos em tempos. Em meio ao caos que se instalou, aquela família se viu obrigada a enfrentar os perigos novamente. Foi nessa época que nasceu Hasegawa Eiji, membro da família de sacerdotes guerreiros que habitava aquele lugar.

Como um sacerdote guerreiro, Eiji tinha quase todo seu tempo consumido pelas obrigações, treinamentos e estudos, mas era natural que fizesse amizades na vila e que se apaixonasse um dia. E assim aconteceu. Conheceu amigos e também um grande amor, e mesmo com os monstros que às vezes enfrentava e com as mortes e desaparecimentos misteriosos que se seguiam todos os anos, sua vida prosseguiu. Até aquele fatídico dia...

Um dia, ao chegar a casa, encontrou-a totalmente revirada. Havia sinais de luta e sua esposa não estava em lugar nenhum. Correu pela vila, descobriu que dois amigos que tinham feito parte de seu casamento também haviam sumido. Procurou por dias junto à vila, mas nada encontraram. Eiji ficou destruído. De um homem jovem, brincalhão e sorridente, tornou-se um poço de tristeza.



Mas ele nunca deixou de investigar o que havia acontecido. Eiji invadiu o templo uma noite, indo até as áreas proibidas no subsolo e viu pessoas presas em jaulas, olhos e línguas arrancadas; os anciões e o líder, o mais velho de todos, realizando rituais obscuros com elas. Eles haviam sequestrado as pessoas. Eles haviam as matado.

Enquanto os anciões realizavam o ritual, Eiji viu uma sombra sair das pessoas que estavam nas jaulas e seus corpos degenerando, apodrecendo e se modificando até se tornarem os monstros que Eiji tantas vezes matou. Os monstros nada mais eram que vítimas e os Hasegawa, os verdadeiros monstros. Naquela noite, Eiji matou a todos os que estavam no templo. Ao derramar o sangue de seus irmãos e irmãs, ele liberou a força que estava ali contida em forma de sombras e essa força se fundiu ao corpo dele.

Ele passou os próximos anos e cidade em cidade. Lutou em torneios e descobriu que a entidade com a qual partilhava o corpo agora tinha fome de violência. Eiji procurou uma forma de se afastar do circuito, mas não conseguiu. Nunca conseguia se manter completamente longe das lutas. Foi quando ele conheceu a Minami Gakuen.

Eiji foi aprovado como professor, com sua didática aprendida com sacerdote do templo. Também foi aprovado como artista marcial derrotando cinco dos professores da escola. Hoje ele dá aula há um ano em Minami Gakuen e vive em equilíbrio com seus instintos. Até onde se sabe...

Jogando com Eiji: De forma nenhuma você demonstrará sentimentos novamente, mesmo porque a maioria deles foi cortada de seu coração quando seu "passageiro sombrio" chegou. Você mantém uma formalidade cortez em suas palavras e raramente eleva o tom de voz, mas tudo isso muda quando você luta. Quando a luta é mais difícil, manter a calma é um teste pelo qual nem sempre você passa.

Aparência: Eiji é um homem de aparência dura. Ele tem um corpo definido, mas não é muito musculoso. Está sempre usando roupas sóbrias e formais e raramente foge a esse padrão. Seus óculos são apenas por estilo, um dos poucos traços visíveis de vaidade. Prefere tons de roupa neutros. Quando fica irritado seus olhos adquirem um leve brilho vermelho sangue que incomoda as outras pessoas.

HASEGAWA ENJI!

Estilo: Aikidô

Escola: Kurai sen

Conceito: Professor rígido

Assinatura: Chamas surgem em suas mãos

Força •••••

Destreza •••••

Vigor •••••

Carisma •••

Manipulação •••••

Aparência •••

Percepção •••••

Inteligência •••••

Raciocínio •••••

Prontidão ••

Interrogação

Intimidação •••

Perspicácia ••

Manha ••

Lábia •••

Instrução •••

Luta às Cegas •••

Condução ••

Liderança •

Segurança

Furtividade ••

Sobrevivência ••

Arena ••

Computador •

Investigação •••

Medicina

Mistérios •••

Estilos ••

Contatos •••••

Pacto •••

Recursos •••

Soco •••••

Chute

Bloqueio •••••

Apresamento •••••

Esportes •••

Foco •••••

Glória •••••

Honra •••••

Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Def. Punch para Back Roll Throw (dizzy), Fireball para Air Smash (dizzy)

Divisão: Estilo Livre Posto: 7

Situação atual: 34 Vit, 10 Der, 0 Emp, 30 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	8	3	Básica
Strong	4	10	3	Básica
Fierce	3	12	2	Básica
Apresamento	4	10	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	Básica
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Deflecting Punch	6	9	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Missile Reflection	7	-	2	Role Destreza para refletir projéteis em um novo alvo; armas de arremesso requerem 1 sucesso; flechas, setas de besta, etc. requerem 2 sucessos; armas de fogo requerem 3 sucessos e um pedaço de material duro para refletir as balas
Energy Reflection	5	-	-	Cada projétil requer 2 sucessos num teste de Raciocínio; 1 Chi por projétil
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Reduz o dano de Throws e outras manobras de impacto com o solo pelo nº de sucessos no teste de Destreza + Esportes
Throw	2	12	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Air Throw	6	15	3	Precisa interromper uma Aérea do oponente; Knockdown; o alvo pode ser arremessado a 3 hex do atacante; atacante termina seu movimento após o ataque; Aérea; 1FV
Grappling Defense	8	-	2	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Air Smash	3	12	2	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Retá; o atacante termina o movimento no hex do alvo
Fireball	2	10	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; 1Chi
Zen no Mind	-	-	-	Escolha 3 cartas e use uma no fim do turno; 1FV
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Back Roll Throw	3	14	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Chi Kun Healing	3	-	2	Cura 1 Chi por Saúde
Dim Mak	4	9	3	1 Chi, reduz Atributo Físico e pode atrasar o dano

MARCOS AMARAL

Brock Thompson

Brock Thompson é o clássico capitão do time de futebol americano da escola; bonito, agradável e não liga muito para os estudos. Como se não bastasse isso, ele entrou para a equipe de luta greco-romana da Minami Gakuen, trazendo títulos e troféus em ambas as modalidades.

O preço de toda essa dedicação aos esportes é, sem dúvida, ir mal academicamente. Visando status, a Minami Gakuen coloca tutores acompanhando o jovem para sempre que possível ele aprenda algo, e possa passar para uma universidade de ponta.



Brock é inteligente, mas não liga muito para as matérias, se destacando mesmo nos esportes.

Quando luta, ele sedia seus desafios no campo de futebol americano da escola. Ele costuma movimentar muito dinheiro com apostas, inclusive de professores, que fazem isso secretamente.

Jogando com Brock: Você é simpático e igualmente ameaçador. Você é contra o bullying e se coloca na posição de maior cachorro da escola, para evitar o surgimento de reinados de terror dos bullies. Como sênior, deveria estar preocupado com as cartas de admissão, mas tem a quase certeza de se tornar o rei da formatura - se você se formar este ano.

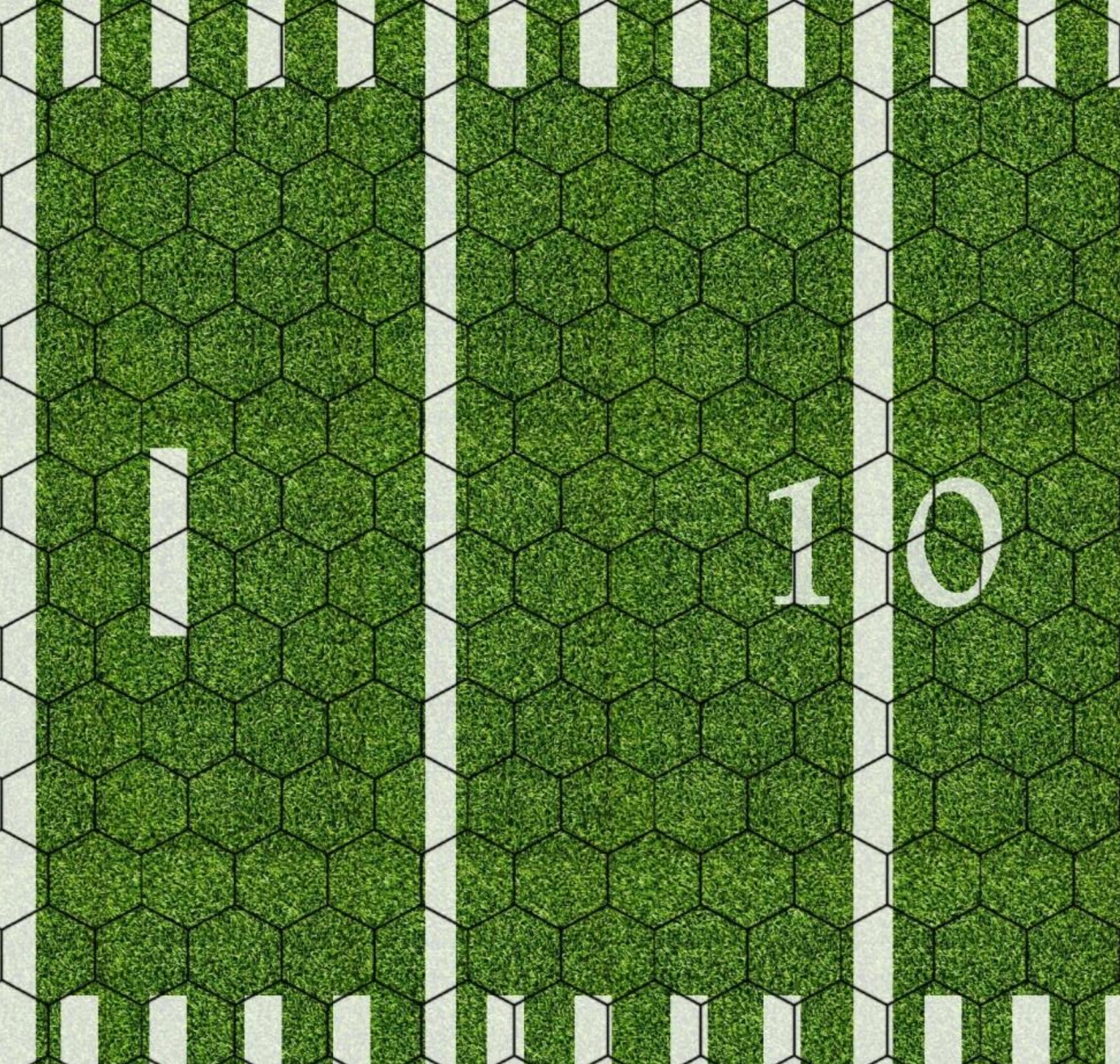
Aparência: Brock é alto e forte, mesmo para os padrões de um jogador de futebol americano. Ele mantém os cabelos loiros bem curtos, e costuma utilizar camisetas coladas e calças esportivas, completando o seu visual com botas de combate. Seu olhar é sério e penetrante.

EVOLUÇÕES

Brock tem muito o que melhorar no que diz respeito à área acadêmica, e fazê-lo se atentar a isso pode ser um desafio para os jogadores.

Como lutador, Percepção e Raciocínio podem melhorar, assim como seu Vigor. Manobras que ele pode adquirir, seriam Maka Wara e Toughskin.

LAND ZONE



10

O DEMÔNIO DA FLORESTA

Escrevi essa breve aventura para Narrar para meus filhos, que conheceram (e salvaram) Ryu em Sangue de Lutador, e aceitaram o convite de visitá-lo em sua casa para aprenderem alguns golpes (já que os três lutam Karatê Shotokan). Ela se baseia em um convite do Grande Mestre para que o time o visite, e pode ser jogada por Street Fighters de postos mais baixos, ou uma dupla de lutadores de posto mais alto.

Cena 1

Os lutadores estão South Town, como parada para irem ao distrito de Shizuoka, após o convite de Ryu para o visitarem. Sua casa fica na zona rural, mas ele combinou de encontrá-los em uma arena subterrânea (utilize a arena do Subsolo, mostrada anteriormente).

Estando lá, Ryu não aparece. Conforme perguntem por ele, um time os convida para lutar (Chimu Nihon, do Guia do Jogador); se eles vencerem, poderão ter sua resposta.



A luta é justa e honrada, numa quantidade de oponentes equivalente ao número de lutadores do time.

Cena 2

A caminhada até a propriedade de Ryu é por uma estrada de terra tranquila. A paisagem é tranquila, embora, conforme se aproximem, o ar vá ficando mais denso. Os pássaros param de cantar, e a propriedade de Ryu tem um clima sombrio.

Está tudo aparentemente vazio, mas conforme eles entrem, serão atacados. Utilize um Jonin do Livro Básico para cada lutador, e para dois deles, Nida, do Punho do Guerreiro #11, com seu bastão. O mascarado não é um ninja, mas um aluno dela, que também luta eskrima. Sua arma é uma espada de madeira pesada, com os mesmos modificadores da katana.

Se os lutadores vencerem, parta para a Cena 3. Se perderem, para a Cena 4.

Cena 3

Com a vitória, os jogadores poderão desarmar Nida e seu(s) aliado(s) e cobrar respostas. Ela alegará que Ryu partiu para a floresta e que estava transtornado, e indicará o caminho para que eles tentem salvá-lo.

O caminho indicado os levará até um dojô abandonado, próximo de um local pelo qual eles já passaram, e que é o mais sombrio das proximidades, onde a vida parece deixar de existir (Dojô Abandonado, citado anteriormente).

Nesse dojô antigo, eles encontrarão um homem corpulento de barba branca, careca, meditando em posição de lótus, frio como uma estátua. Com três sucessos em Percepção + Arena, reconhecerão Gouken; com três sucessos em Inteligência + Mistérios, saberão que ele está vivo, mas em profunda meditação.

O sucesso em qualquer uma das situações os levará a ouvirem Gouken em suas mentes, e eles sentirão que Ryu está próximo, em perigo. Vá para a Cena 5.

Cena 4

Derrotados, os jogadores acordarão em uma caverna com duas aberturas no teto em forma de olhos, mostrando as estrelas. Eles estarão ali para um desafio: Akuma surgirá diante deles, em todo o seu poder. Ele proporá um desafio: se o vencerem, saberão onde está Ryu. Use a arena de Akuma do World Tour.

Caso percam, não terão outra chance: acordarão na caverna vazia, e a casa de Ryu estará abandonada também. Apenas uma nova aventura poderá trazer de volta o Grande Mestre, ou outra chance de o encontrarem.

Se vencerem, uma parede desmoronará, revelando Ryu amarrado atrás dela. Os jogadores o salvarão, mas Akuma desaparecerá. Vá para o Epílogo.



Cena 5

Os jogadores irão até uma caverna com duas aberturas no teto em forma de olhos. Lá, Ryu está sendo surrado por Akuma. Akuma exige que ele desperte o Satsui no Hadou, mas Ryu não luta, dizendo que deixou isso para trás. O Grande Mestre se recusa a lutar, e apenas apanha.

Os jogadores podem intervir, enfrentando Akuma. Use a arena de Akuma do World Tour. Se perderem, serão acordados por Ryu. Ele dirá que o demônio partiu, mas que um dia voltará. Agradecerá a ajuda. Vá para o Epílogo.

Epílogo

Tendo ajudado Ryu, os jogadores se tornarão seus hóspedes. Não haverá sinal de Nida, mas se perguntarem, Ryu revelará que ela busca vingança por ele por algo que ele não fez. Ele comerá com eles e treinará com eles em sua arena, propondo-se a lhes ensinar algum golpe, tornando-se um Contato para todos.

BABA DE FADA

Uma aventura para **Street Fighter**, em uma nova arena de Kabuki Town

Sinopse

Um estranho empresário irlandês chega à cidade de Kabuki Town e estabelece seu negócio - uma cervejaria. O povo adere rapidamente aos entretenimentos do local, mas tanta atenção logo desperta a inveja e a rivalidade da máfia, quando o dono do estabelecimento e mestre cervejeiro decide oferecer um torneio para street fighters no subsolo.

Esta é uma aventura para um grupo de Street Fighters de Posto 2 ou 3, ou poder equivalente. Como costureiro, é recomendado que o Narrador leia a aventura previamente e que nada, a partir de agora, seja lido pelos jogadores que participarão da aventura.

Cena 1 - Vamos beber!

O convite

Os personagens dos jogadores podem ficar sabendo sobre o torneio através de um Empresário, Apoio ou Contatos, mas também é possível que recebam uma carta-convite diretamente de um dos mensageiros pagos por George McAle.

De todos os modos, os lutadores também saberão que, antes que o torneio comece, devem comparecer a uma festa na cervejaria, exclusiva para lutadores e seus empresários e/ou staff.



McAle é um homem branco, no final da casa dos trinta, baixinho, paçudinho, com pouco cabelo sobre a cabeça e pronunciadas costeletas. Parece gostar bastante de fazer novos amigos e apresenta uma espantosa facilidade para conseguir. Seus olhos vivazes estão sempre animados e ele parece falar qualquer coisa sem denunciar seu sotaque, se assim desejar, com exceção de algumas gírias e expressões típicas, como "Santa Porca!" (para quando um fato comentado foi engraçado, bizarro ou incrível), "Não dou a espuma da caneca!" (para quando duvida do que estão dizendo), "Me dê um pote de ouro!" (para quando a piada foi ótima ou quando o feito de alguém foi espantoso), entre outras variedades.

A festa ocorrerá na madrugada de sábado para domingo, começando exatamente à meia-noite. Na ocasião, os personagens-jogadores podem se inscrever oficialmente, descobrir quem são os competidores que vão enfrentar e serem apresentados à arena e suas regras.

George McAle fará um discurso durante a festa e essa é a ocasião em que ficarão sabendo quem e como ele é.

Na ocasião do evento, McAle estará vestindo calça social cinza-clara, uma camisa branca que mal lhe serve (deixando aparecer um pouquinho da barriga) e uma gravata verde, de um tom bem chamativo. Poderá ser visto carregando um cachimbo na mão esquerda e uma caneca de cerâmica, vazia, pendurada a tiracolo por uma alça.

Em seu discurso, o empresário cervejeiro dirá que está muito feliz em iniciar uma nova etapa de seus negócios, sediando um torneio de artes marciais. Também dirá que praticava um pouquinho de boxe, muitos anos atrás, mas está fora de forma e prefere deixar que apenas os profissionais troquem porradas no subsolo. Será esse o momento em que perceberão que George parece estar sempre sendo vigiado de perto por um homem muito alto, de aspecto mestiço (japonês e europeu).

O Narrador deve preparar uma lista de competidores que se inscreverão no torneio, de modo a poder apresentar as chaves de lutas para os jogadores nessa situação. Também deve organizar por sua conta a maneira como o torneio se desenvolverá, nos dois dias em que ocorrerá (na segunda e na terça seguintes). Entre as informações sobre o torneio, também constam duas regras peculiares: quando lutarem, os lutadores devem se vestir com trajes típicos irlandeses e devem beber uma caneca da mais deliciosa e forte cerveja da casa, reservada para as lutas, chamada *baba de fada* (se não concordarem, não podem participar).

A seguir, os personagens serão levados à arena, para conhecê-la (a Arena do Subsolo, apresentada anteriormente)

Depois disso, estão livres para participar das atividades de entretenimento oferecidas pela cervejaria, ou irem embora.

A residência de George McAle

Sempre acontece de algum jogador ser curioso, ou ter motivos em sua história, para querer investigar. Se esse for o caso no seu grupo, pode ser necessário que o Narrador permita uma investigação do prédio onde a cervejaria está instalada.

Há duas formas básicas de subir para o andar superior e o seguinte. A primeira, é por uma porta lateral, próxima à entrada da cervejaria. Um porteiro está sempre de plantão, junto a essa entrada, mas pode ser persuadido, convencido ou intimidado a permitir passagem; a segunda, é por uma escadaria, dentro da cervejaria, mas que está sempre trancada por uma grade. Durante a festa, McAle sairá, brevemente, na companhia do seu "gigante de estimação" usando essa escadaria.

O segundo andar serve como depósito de suprimentos e produtos. Inclui ainda alguns apartamentos, onde moram alguns dos empregados da cervejaria.

O terceiro andar é exclusivamente para o apartamento de luxo de George McAle, que conta com uma enorme sala de estar, uma sala de jantar também gigante, três banheiros simples, duas suítes, biblioteca, piscina e um jardim fechado.

Se os jogadores decidirem invadir e investigar o prédio durante a festa de apresentação do torneio, não enfrentarão problemas, pois não haverá ninguém por ali. Existem câmeras de segurança de olho neles, mas isso só será percebido com testes de Percepção + Segurança, dif. 8, a cada corredor. Se quiserem, podem nadar na piscina, comer o que tiver na geladeira e até tirarem uma soneca numa das suítes, sem serem importunados. Contudo, se começarem a procurar demais na biblioteca ou no jardim, atrairão a atenção do segurança gigante de George, chamado Shigure Torrent, que aparecerá para expulsá-los.

A biblioteca e o jardim escondem evidências de atividades secretas de George McAle, embora deva ser bem difícil encontrar e, ainda mais, compreender. O Narrador pode inventar o que quiser. Exemplos são: um colete negro, enfeitado com padrões de fios de ouro, guardado num baú, dentro de um alçapão, no jardim; pergaminhos misturados entre os livros da biblioteca, com receitas de cervejas exóticas, feitas com sangue de dragão e lágrimas de guerreiros desquitados, usadas para fortalecer laços de amizade, etc.

Shigure Torrent é espantosamente grande, com aspecto mestiço de japonês e europeu. Tem cerca de 30 anos, porte atlético e é muito sério. Fala de modo ameaçador e sombrio, mas calmo. Estranhamente, parece, vez ou outra, levar a mão a algo pendurado na cintura, mas ninguém vê o que está ali... não, ao menos, até que sejam Encantados ou que ele Apelle ao Fado!



Martelo da Torrente da Montanha: Item de Poder de nível 4. Usa a Técnica Armas de Impacto, com modificador básicos: -1 Velocidade, +4 Dano, +0 Movimento. Requer uma mão para ser carregado, mas duas para golpear, por ser desequilibrado. Não pode ser percebido, normalmente, por pessoas comuns, por se tratar de um item quimérico. Shigure pode usar o Martelo para ter acesso à Manobra Air Blast (do Guia do Jogador), mas usa seu antecedente Item de Poder para calcular o alcance e o dano, sendo que os modificadores básicos da arma não são somados a essa Manobra.

Os personagens também ouvirão, ocasionalmente, os gritos e o bater de asas de uma ave, vindos do jardim, mas tal ave não poderá ser encontrada.

Se não aceitarem ir embora imediatamente, por exemplo, querendo fazer perguntas ou levar alguma coisa, os personagens-jogadores terão de lutar contra Shigure. Primeiramente, ele se oferecerá para combater um dos lutadores, na sala de estar; sua aposta é que eles saiam livremente, caso seja derrotado, ou se entreguem à polícia, caso o lutador escolhido perca. Se os personagens não aceitarem a luta, vai sacar uma submetralhadora e ameaçá-los, depois de chamar por outros seguranças num comunicador.

Contudo, Shigure não será totalmente justo em sua luta. Ele é um changeling, especificamente um Troll Unseelie, um guerreiro poderoso, que até valoriza a honra, mas tem um entendimento muito particular sobre ela. Para ele, sua mais importante tarefa é defender a casa e as posses de seu contratante, George McAle, nem que para isso deva demonstrar todo seu poder de Troll. Isso significa que, a princípio, lutará apenas como um artista marcial comum, mas, se estiver sob o risco de perder, Shigure vai Apelar ao Fado e usar seu martelo mágico Torrente da Montanha (que, até então, era imperceptível aos olhos mundanos).

Caso tenha Apelado ao Fado, Shigure voltará a seu Aspecto Mortal, imediatamente após a luta. Os personagens jogadores ficarão sem entender nada, como se tivessem acabado de acordar de um pesadelo e ainda estivessem confusos e com sono. Podem até acreditar que estavam sob efeito de drogas, mas, de todo modo, terão de sair ou serão forçados a isso pela submetralhadora e a chegada de mais seguranças.

Na possível ocorrência de uma vitória de um dos lutadores, Shigure os deixará partir, envergonhado, enquanto volta ao seu Aspecto Mortal, como acima. Ele não dará respostas, esperando que as Brumas da Memória escondam toda lembrança do que viram, com o passar do tempo.

De fato, os personagens podem lembrar da luta e seu resultado, mas tudo estará confuso, como imagens nebulosas e fora de uma ordem temporal lógica.

Cena 2 - Vamos lutar!

O dia 1 do Torneio

O torneio começa na noite de segunda-feira, depois das 22h. O evento é aberto ao público, como um dia normal da cervejaria.

Nessa primeira noite, cada lutador pode ter uma de suas lutas individuais ou pode ocorrer algumas lutas de times.

Se tiverem investigado, como bisbilhoteiros, o prédio da cervejaria, na festa de recepção, os personagens jogadores estarão sendo constantemente vigiados pela segurança, mas ninguém os importunará além disso, a menos que queiram provocar briga ou questionar o sr. McAle. O próprio sr. McAle não os incomodará, nem mudará sua maneira gentil e divertida de tratá-los, a menos que tenham lhe roubado; nesse caso, ele tentará barganhar a devolução de qualquer que seja a coisa, mas não dará muitos esclarecimentos.

O incendiário

Num dos intervalos entre as lutas, um incêndio terá início na ala inferior das fábricas de cerveja, que deve se espalhar para o salão principal, no térreo. O público entrará em pânico e os seguranças tentarão conter as chamas, mas terão nisso uma difícil e demorada tarefa. Muita coisa será destruída e alguns empregados restarão feridos. A polícia local e os bombeiros serão chamados, pouco após, o que deve dar fim ao incêndio e à maior parte do tumulto.

Essa é uma ocasião para que os street fighters tenham seu lado heroico testado. Seja tentando apagar o incêndio ou ajudando os visitantes a escaparem com segurança, os lutadores podem provar ao dono do lugar que são gente de boa índole e grande valor.

Durante o incêndio, os personagens jogadores podem descobrir, com testes de Percepção + Perspicácia, que o incendiário estava infiltrado entre os espectadores das lutas - um punk magricela e feio, que tentará sair sem chamar a atenção, junto do público apavorado, descartando um galão de gasolina. Os aventureiros podem optar por segui-lo e pará-lo, para interrogatório, o que certamente resultará numa luta. E, é claro, Higen vai Apelar ao Fado de imediato.

Se derrotado em combate e forçado a se explicar, Higen pode revelar que o incêndio foi encomendado por um chefe criminoso, mas dificilmente dirá um nome. Ele também não dará explicações sobre sua própria natureza, exceto em casos extremos de tortura ou se sua mente for lida.



O punk é Higen Katsuruki, um redcap. Higen é japonês, porém foi criado na escócia, por pais adotivos. Retornou de lá, há quase um ano, depois de passar pela Crisálida, evento da descoberta de sua natureza Changeling. Ele tem algum desafeto por parte de George McAle, mas nada além do normal para redcaps e outros kithain. Entretanto, atua como uma espécie de mercenário para criminosos do submundo de Kabuki Town. Um destes, recentemente, viu que seus negócios poderiam ser prejudicados pela ascensão de McAle, ainda mais com a formação de um novo torneio de artes marciais, e decidiu atrapalhar as coisas. Só que Higen não curte ações sutis, furtivas e bem elaboradas e resolveu, do seu modo, causar um rebuliço em pleno torneio.

Higen usa as estatísticas do Guerreiro com Alma Feérica 4, Foco 2, +1 Chi e as Manobras Bite e Toughskin.

Cena 3 - O Rapto do Baixinho Dourado

Lutas sobre as cinzas

George McAle não é um homem que se abala fácil! Apesar de suspender as lutas após o incêndio, para conseguir esclarecimentos e prestar depoimento à polícia, constatará que os danos não foram irreparáveis e dará prosseguimento ao torneio no dia 2.

É uma terça-feira, 17 de julho. Para ele, um dia de muita alegria e importância, apesar de tudo. Pois George McAle é também um changeling, um boggan, e esse é seu jeito de comemorar um feriado de grande significado para os kithain, a noite do alto verão!

A cervejaria será fechada para realização exclusiva do torneio e o público será pequeno e seletivo. Lutas ocorrerão na arena principal e no estacionamento.

O Sr. McAle pode se mostrar um pouco apreensivo em alguns momentos. Mais do que desapontado pela tentativa de destruição de sua cervejaria e ainda mais do que ansioso pelo sucesso das lutas em sua arena particular, George aguarda pela visita de uma dama.

E ela virá. Uma senhora da alta sociedade japonesa, viúva, por quem McAle está apaixonado. Ela se chama Komoyo e, além de ser uma rica empresária e bela mulher, também se trata de uma feiticeira, inclusive capaz de enxergar e compreender changelings!

Junto de McAle, Komoyo assistirá algumas lutas, enquanto conversam, sigilosamente. Em algum momento, porém, Komoyo sairá, preferencialmente antes da luta final do torneio, deixando McAle muito entristecido.

Esses detalhes "em off" podem ser passados casualmente aos jogadores, porque a presença de Komoyo chama a atenção de qualquer um.

O Ataque Ninja

Antes da grande final, algo surpreendente (bom, depende *mesmo* do ponto de vista) acontecerá: os holofotes serão apagados, fumaça sonora tomará o ambiente e um bando de ninjas entrará, buscando a rota mais fácil e rápida para chegar a George McAle.

O Narrador pode colocar alguns desses ninja para lutar contra os personagens-jogadores e dar-lhes a sensação de que estão fazendo algo para evitar o pior, contudo vários fatores devem atrapalhá-los um bocado:

- **Escuridão:** com a falta de iluminação e a camuflagem fornecida pela própria fumaça, os personagens dos jogadores precisam fazer testes de Lutas às Cegas;

- **Fumaça sonífera:** peça rolamentos de Vigor a cada início de turno, dificuldade 9. As penalidades para as falhas serão cumulativas. Na primeira, o PJ adquire -1 de penalidade no Movimento; numa segunda falha, recebe também -1 em Dano e testes de Percepção ou Raciocínio; numa terceira falha, também -1 de Velocidade e nos testes de Destreza; uma quarta falha deixa o personagem Atordoado, até que consiga se recuperar; a quinta falha deixa o personagem inconsciente. A cada sucesso completo (3 sucessos), o personagem pode recuperar-se de uma das penalidades, seguindo o sentido oposto das falhas acumuladas.

Os ninja são integrantes do clã Tetsujin, todos Genin (como já mostrados). Seu único objetivo na cena é capturar George McAle; assim que estiverem com ele (o que o Narrador deve fazer *acontecer*), um grupo menor ficará para trás para distrair perseguidores, enquanto grande parte levará o cervejeiro e empresário, usando uma camionete na fuga.

Investigadores em Ação

Não será difícil encontrar o caminho para o esconderijo até onde os Tetsujin levaram McAle. Os Genin que ficaram para trás não são corajosos e treinados o bastante para resistir a um interrogatório; além disso, há marcas de derrapagens, da camionete, em duas ou três esquinas.

É claro que esse não é o esconderijo central e principal do clã - mas uma armadilha está muito bem preparada para o grupo de personagens.

O esconderijo é uma antiga indústria de enlatados, agora abandonada. Algumas máquinas e esteiras foram deixadas para trás e compõem o cenário.

SHIGURE TORRENT!

Força •••••
Percepção •••
Manipulação ••
Vigor ••••
Raciocínio ••••

Carisma ••
Destreza •••
Inteligência ••
Aparência •••

Prontidão •••
Perspicácia ••
Manha ••
Luta às Cegas •
Condução •
Furtividade ••
Computador •
Mistérios •

Interrogação ••
Intimidação ••
Lábia •
Procurar •
Segurança •••
Reparos •
Investigação ••
Linguística •

Alma Feérica •••••
Item de Poder ••••

Arena •
Recursos •

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 8 / 2
Soco: Strong 3 / 10 / 2
Soco: Fierce 2 / 12 / 1
Apresamento 3 / 9 / 1
Bloqueio 7 / (+2 Abs.) / 0
Movimento 6 / 0 / 5
Bear Hug 2 / 12 / 1
Suplex 3 / 11 / 1
Disengage 4 / 0 / 0
Kippup - / - / -
Toughskin (Truque) +2 abs.
Flight (Truque) 5 / 0 / 0
Arma: Air Blast 3 / 9 / 0 Alcance 6
Arma: Jab 4 / 12 / 2
Arma: Strong 2 / 14 / 2
Arma: Fierce 1 / 16 / 1

Chi •• Força de Vontade •••••
□ □ □ □ □ □ □ □
Saúde •••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Quando o grupo chegar, deve ser encurralado e cair num alçapão, escavado no solo, com quatro metros e meio de profundidade. Água de esgoto começará a escorrer para dentro do alçapão, que começará a se encher depressa. Além disso, os ninja ao redor usarão disparos de shuriken para alfinetar os personagens e piorar a situação.

Obviamente, é possível que os personagens tenham decidido entrar em grupos separados, o que aumenta bastante suas chances de sucesso. O Narrador deve permitir que essa estratégia tenha êxito, mas o combate contra todos os ninja aqui presentes não deve ser fácil.

McAle está preso numa sala trancada, longe de qualquer entrada. Será encontrado amarrado, um tanto machucado, mas acordado, e dirá que o líder daquele grupamento Tetsujin fugiu insatisfeito, sem obter aquilo que queria. McAle explicará apenas que o clã ninja havia sido contratado para levá-lo a um chefe mafioso, mas perdeu interesse no contrato e tomou-se de interesse maior por ele próprio, por curiosidade a respeito de sua natureza. E, claro, se questionado sobre sua natureza, ele apenas dirá "Eu sou um cervejeiro de sucesso! Quem não iria querer saber o meu segredo?"

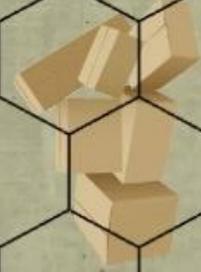
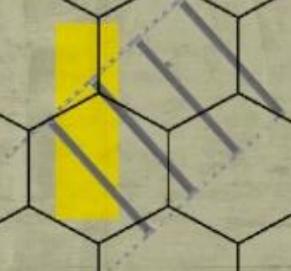
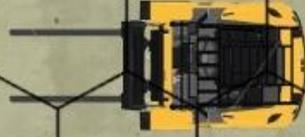
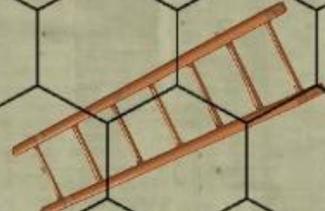
Ao campeão, o Pote de Ouro!

A luta final do torneio deve então acontecer. Agora, cabe ao Narrador concluir o enredo: o que os personagens descobriram? O que farão com o que descobriram?

É pouco provável que tenham conseguido grandes explicações de Shigure Torrent, Higen Katsuruki ou George McAle sobre sua condição como Changelings, a menos que tenham sido muito persuasivos, mas é claro que ficarão por todo o andamento de sua campanha com questões a respeito desses três, de comportamento e poderes tão misteriosos. Se continuarem a interagir com McAle, é possível que ele queira contratá-los como seus lutadores particulares, talvez montando um time.

Outras partes dessa aventura podem originar novos enredos: a participação da bela Komoyo, por exemplo. Ela é rica e é uma feiticeira. O que mais ela pode ter de interessante para sua campanha? E quanto aos chefes mafiosos que queriam acabar com George McAle? Que outros planos escusos eles podem tramar?

GALPÃO ABANDONADO



RUAS DE SANGUE!

Uma aventura para **Street Fighter** em Kabuki Town

Ruas de Sangue é uma aventura desenvolvida para Street Fighter: O Jogo de RPG, e se passa no Japão, mais especificamente em Kabuki Town. Para jogá-la, é necessário ter os livros oficiais de Street Fighter RPG (que podem ser adquiridos gratuitamente na Shotokan RPG), assim como ter lido as matérias sobre Kabuki Town que saíram na Revista *O Punho do Guerreiro*.

A aventura foi projetada para um time de lutadores de Posto 5-7, mas pode ser facilmente modificada para qualquer posto ou mesmo para uma aventura solo. *Ruas de Sangue* foi escrita para um número qualquer de jogadores, sendo o ideal entre 3 a 5 lutadores. Durante o curso da aventura, o time terá de enfrentar diversas lutas, algumas em torneios, sendo regidas pela Honra de um combate justo, e outras em terrenos onde apenas os mais fortes sobrevivem. O enredo de *Ruas de Sangue* é denso, porém temperado com muitas lutas emocionantes.



A hora mais escura...

- São quase 4 da manhã e eu ainda estou aqui... Em qualquer outra parte do mundo, eu estaria fazendo outra coisa. Talvez em uma praia tomando drinks com uma garota ao meu lado, ou lendo meu livro em um aconchegante chalé nas montanhas... Mas esta é Kabuki Town e eu sou o Detetive Encarregado, o que significa estar noite após noite dentro desse escritório apertado, com a fumaça de meu cigarro circulando junto a esse ventilador de teto quase parando e apenas essas fotos para me fazer companhia. Quem são eles? As vítimas. As fotos sempre são das vítimas, pois os assassinos nunca deixam nada para trás. Nem uma digital, nem um fio de cabelo, nem uma testemunha oculta na calada da noite. Nada. Só tenho os mortos para me contarem o que aconteceu, mas mesmo eles não têm muito a dizer...

- Tudo começou com as malditas lutas. Sempre tem a ver com as lutas. É dinheiro, sabe? E onde o dinheiro fala a paz não tem voz. E nessa cidade o dinheiro fala alto. Os torneios muitas vezes são apenas fachada. O dinheiro muda de mãos enquanto todos estão atentos aos golpes trocados na arena. Não, não me refiro aos torneios de artes marciais televisionados, esses são legais, são seguros. Quase nunca acontece algo ali. Eu falo sobre os sons de luta que vem do esgoto. Sobre as marcas de sangue encontradas nos becos. Sobre as vítimas dilaceradas em meio às matas. Droga, eu falo sobre o circuito das ruas. Ali é onde a grana manda. E é ali que precisamos atacar. Mas é mais difícil conseguir um mandado para isso do que ganhar na maldita loteria. Políticos, juízes, os poderosos, eu tenho certeza que todos estão até o pescoço com isso. Mas eu não vou desistir. Eu chegarei ao fundo dessa história e trarei os responsáveis à justiça. Eu honrarei meu distintivo.

Ultimo relato gravado do Detetive Encarregado Yamada Ren, encontrado junto ao seu corpo no escritório de polícia em Kabuki Town.

Cena 1 – O chamado do ringue

- Bem-vindos a Kabuki Town, a central japonesa de lutas de rua! *Diz a jovem guia do grupo após chegarem ao seu destino*

*A aventura começa com os jogadores sendo chamados a participar de um torneio de Street Fighter em Kabuki Town. Se os jogadores já forem um time, o(a) empresário(a) deles os levará até a cidade onde o torneio acontecerá. Se os jogadores ainda não forem um time, então eles serão contatados por um representante de um rico empresário que tem interesse em financiá-los como um time a fim de participar dessa luta. (O narrador pode se sentir livre para colocar qualquer NPC como esse representante. Pode ser uma boa ideia utilizar personagens que os jogadores já tenham tido contato antes para dar mais credibilidade ao convite). A jovem guia é Yamada Aiko, ela é uma ninja disfarçada com o objetivo de vigiar os jogadores e informar aos seus chefes sobre seus passos. Obviamente, ninguém além de seu próprio clã ninja sabe disso. As estatísticas de Aiko estarão disponíveis no fim da aventura.

Aiko se mostrará uma jovem e empolgada guia turística, que mostrará toda a cidade para os jogadores e os levarão aonde eles quiserem. (Se os jogadores questionarem muito sobre ela, Aiko se mostrará triste, ela dirá que é filha do recém-falecido Detetive Encarregado. Dirá que as investigações revelaram que seu pai sofreu um infarto fulminante enquanto trabalhava tarde da noite no escritório da polícia, mas não falará mais nada além, mudando de assunto rapidamente).

À noite, ela os levará por um túnel fora da cidade até o metrô abandonado (mostrado anteriormente) onde as lutas ocorrerão. Estando lá, eles encontrarão o time que os enfrentará nesse torneio. É um torneio de posto equivalente ao posto dos jogadores, mas o ideal é que o time seja formado por caratecas, como Dehrik Savitch (livro básico), Drake (Segredos da Shadalo) e Nick Fontana (Guia do Jogador). Se o Narrador preferir, pode aprimorar a ficha padrão de alunos do Dojô Uemura, mas é importante que Drake esteja no time*. Drake, Dehrik e Nick devem ganhar +1 nos Atributos Físicos, Mentais e Técnicas, +2 em Chi e Força de Vontade e +4 em Saúde, além de uma nova manobra como Hurricane Kick, Fireball ou Dragon Punch e um novo combo.

*Após a luta, Drake procura os jogadores (tenha ele vencido ou perdido) e diz estar impressionado com sua força, então os convida a conhecer seu dojô e seu sensei, Kenzuki Uemura, que vem treinando o time. (O narrador deve frisar que será uma grande honra e também uma oportunidade única, já que Uemura é um Sensei renomado).

Cena 2 – O Dojo Uemura

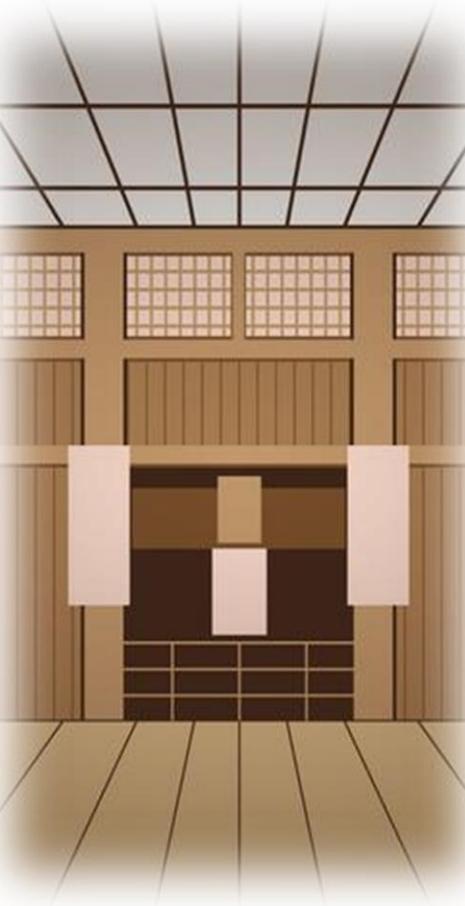
“O pôr do sol desponta no horizonte, pintando a cidade de laranja enquanto o carro de Drake, uma picape grande o suficiente para todos, os leva até seu dojô. Aiko passa o caminho todo fazendo comentários sobre a cidade, mostrando os pontos de interesse. Já é noite quando, ao longe, se faz visível o dojô Uemura.”

*Drake e seu time se mostram descontraídos o caminho inteiro, empolgados em apresentarem ao time o seu dojô. Todo o caminho corre bem, até que chegam ao dojô e o encontram em total desolação. Tudo está destruído e os alunos estão caídos por todos os lados. Todos, ao verem isso, ficam assustados e correm para ajudar os alunos. Aiko fica estática com a visão, visivelmente assustada. O time pode tentar ajudar os alunos, mas muitos estão feridos demais e precisam de socorro o mais rápido possível (Caso alguém do time use recursos valiosos para ajudar os alunos, como usar seu Chi com Chi Kun Healing, conceda 1 de Honra temporário).

Enquanto todos tentam ajudar os alunos, subitamente surgem ninjas Tetsujin (mostrados anteriormente) e atacam o grupo enquanto estes estão surpresos (É preciso um teste de Percepção+Prontidão acima de 5 sucessos para perceber o ataque a tempo). Além do fator surpresa, o número de inimigos de alma metálica é grande, sendo o suficiente para superar o grupo de jogadores + o time carateca, que se alia aos jogadores para ajudar a lutar.

Lembrando que alguém deve proteger Aiko, que nesse momento chora de medo. Se nenhum dos jogadores se prontificarem a protegê-la, um dos NPCs o fará, mas se algum jogador assumir a missão, todos os seus testes durante a luta deverão ser feitos com dif. 7, pois os Tetsujin tentarão usar a guia de forma a atrapalhar o street fighter (Atacando de forma que, caso o jogador esquive com um Jump, Aiko seja atingida pelo ataque, por exemplo).

A luta deve ser dura para os jogadores, e no momento em que tudo parecer perdido, Uemura Kenzuki aparecerá com sua máscara Hannya. Seus alunos ficarão felizes e recobrarão o ânimo para lutar com a visão de seu mestre, mas apenas para caírem em descrença logo em seguida, pois o mestre do dojô atacará o time, ajudando os Tetsujin. Com a tremenda força de Sensei Uemura ajudando os Tetsujin, logo o time de jogadores é derrotado. (Eles também podem fugir, seguindo de qualquer forma para a Cena 3).



Cena 3 – Presas na Escuridão

- Isso não pode estar certo! *Diz Nick, frustrado, enquanto soca uma parede.* - O que levaria Sensei Uemura a nos trair assim? Alguma coisa aconteceu com ele, eu tenho certeza!

Ao acordarem (Ou chegarem a um local seguro, caso tenham fugido na cena anterior), os jogadores e seus novos colegas estarão confusos (O narrador deve deixar claro a frustração dos alunos Uemura) e Aiko ainda estará assustada demais para falar alguma coisa. Caso desconheçam, os alunos Uemura explicam quem são os Tetsujin, e que eles se escondem em algum lugar na cidade, mas dirão que não entendem os motivos pelos quais seu mestre se aliaria a eles. Após isso, eles devem debater o que farão e como conseguirão encontrá-los. Nessa hora, Aiko falará sobre um velho ninja que pode lhes dar a informação necessária, um certo Toshiro que trabalha como leão de chácara na boate Vício Inglês. Se interrogada sobre como tem essa informação, ela dirá que ouviu falar sobre esse Toshiro pelo pai uma vez, enquanto ela escutava sem ele saber uma ligação sua sobre um caso. Coisas de adolescente. Ao chegarem na boate, porém, outra pessoa estará em seu lugar.

Uma vez lá, os times se separam para investigar, e os lutadores, comprando informações e interpretando, chegarão até a Arena dos Prazeres Secretos (mostrada anteriormente). Mistress of Pain está sedenta, e ela garante que se puderem derrotá-la, saberão onde Toshiro está. (Caso os jogadores ainda estejam abaixo do posto 5, ela mandará um(a) lacaio(a) lutar em seu lugar, dizendo não lidar com a ralé, mas caso eles consigam entretê-la o suficiente [derrotando o oponente], ela contará o paradeiro de Toshiro. Para o(a) Lacaio(a), o mestre pode apenas diminuir levemente os valores de atributos e técnicas de Mistress of Pain. Outra alternativa interessante seria novamente usar algum NPC com quem os jogadores já tenham tido contato antes, colocando-o como lacaio da vampira). As lutas serão sequenciais e Mistress of Pain se recuperará com sangue entre elas, seja de alguém da plateia ou do próprio lutador caído (Que receberá danos agravados), ela terá um turno entre cada combate.



Os lutadores precisam vencer essa luta. Mistress of Pain é poderosa, mas lutando contra todo time em sequência, eles devem ser capazes de derrotá-la. Entretanto, caso não consigam, os jogadores deverão procurar outra forma de conseguir essa informação, seja agradando Mistress of Pain de outra forma ou procurando outro lugar. Caso questionada sobre o motivo de Toshiro não trabalhar mais lá, ela apenas dirá que o velho foi embora por ter estomago fraco*.

P.S.: Caso ela tenha sugado algum dos personagens dos jogadores, ao se despedirem, ela o encarará longamente e se despedirá com "E você, até logo...".

Cena 4 – Espelhos que não refletem

- Até um cego como eu pode ver que há mais nessa história do que seus olhos podem ver. Se não aprenderem a ver além do que está a sua frente, logo não serão capazes de enxergar mais nada...

*Se os lutadores conseguirem a informação de Mistress of Pain (Ou de alguma outra forma), eles irão direto para a propriedade de Toshiro (mostrada anteriormente), ainda sem terem reencontrado o time Uemura, que simplesmente desapareceu.

O caminho, já com noite avançada, é completamente vazio. A direção conseguida pelos jogadores os conduzirá a uma antiga construção japonesa abandonada. Pela frente é impossível entrar sem fazer muito barulho e atrair atenção, mas um teste de Percepção+Prontidão simples revelará que os fundos são um caminho mais simples de passar, mas Aiko se recusará a ir em frente alegando que não é lutadora e, portanto, acabaria atrapalhando mais do que ajudando. Ela prefere ficar no carro esperando.

Conforme os jogadores entram na casa antiga, a sombra das árvores agitadas pelo vento tornam difícil enxergar ali, a luz da lua quase não passa pelas copas das árvores (teste de Percepção+Luta às Cegas para se moverem normalmente, ou Furtividade+Luta às Cegas para andarem em silêncio).

Após alguns momentos, os jogadores chegarão a um fosso com vários troncos em tamanhos diferentes e precisam saltar de tronco em tronco para chegar ao outro lado. Enquanto tentam saltar pelos troncos para entrar, eles serão atacados por três ninjas vestidos de preto. Eles são Yuki Takada (Guia do Jogador), Nida (Punho do Guerreiro #11) e o próprio Bankuu Toshiro. A luta é um teste; quando um dos grupos estiver prestes a ser completamente derrotado, Toshiro dará um basta, reconhecendo a capacidade dos visitantes.

Após entrarem, uma xícara de chá é servida enquanto conversam. Os jogadores devem explicar os acontecimentos até ali, mas após contarem sua história e explicarem seus motivos, Toshiro apenas diz que toda a narrativa é muito estranha. Eles devem, sim, ir atrás dos Tetsujin, mas também precisam descobrir o que está por trás das ações de Uemura Kenzuki, alertando que talvez haja mais nessa história do que julgam os jogadores saber. Toshiro então dá todas as informações necessárias para chegar até os Tetsujin, mandando-os seguir com cuidado. Após voltarem ao carro, encontrarão Aiko dentro do carro, que acabou pegando no sono sentada enquanto esperava. Marcas de cansaço são visíveis nela, para quem prestar atenção*.

Cena 5 – A espada que divide a história em duas

“A essa hora da madrugada, toda rua está silenciosa e vazia... Cada passo pode ser ouvido como se ecoasse pela cidade... Cada sopro do vento nos becos parece um sussurro bem as costas... A sensação de perigo aumenta cada vez mais e mais, conforme o time se aproxima do quartel general dos tetusjin, os ninjas de metal...”

*Após deixarem Aiko (“Eu já disse que não sou uma lutadora, o máximo que posso fazer mostrar como chegar lá, mas depois irei embora. Boa sorte a vocês” diz a jovem guia, deixando claro que não entrará com o time e potencialmente encerrando a participação da guia nessa aventura, a não ser que algo mais aconteça logo a frente...), cabe agora aos jogadores invadirem o QG dos Tetusjin.



Uma vez lá dentro, eles precisam saber onde no prédio fica o esconderijo dos Tetsujin e como chegar até lá (Um teste prolongado de Inteligência+Computador ou Segurança acima de 5 sucessos permitirá invadir o sistema dos Tetsujin e conseguir os mapas necessários e também o acesso ao código do elevador. No caso de uma falha normal, todo processo deve ser iniciado novamente, o que torna tudo mais lento e aumenta a chance dos jogadores serem identificados pelo inimigo. No caso de uma falha crítica, um alarme silencioso disparará sem que os personagens percebam, enviando automaticamente os ninjas para o encontro dos jogadores).

Após superarem os desafios, eles ficarão de frente com Aoki Tetsujin na sala de controle. Caso interroguem Aoki de forma pacífica, sem iniciarem uma luta antes, O ninja contará que Uemura Kenzuki o procurou de livre vontade, e pagou pelos serviços de proteção ao seu dojô após ele ser atacado por agentes da Shadaloo. Quando confrontaram o time, estavam, na verdade, cumprindo as ordens de Uemura. Fora isso, ele não sabe mais nada. Se perguntado sobre Uemura, ele diz que podem rastreá-lo, pois costumam rastrear seus contratantes por alguns dias. O sistema aponta que ele está na região rural da cidade.

Caso os jogadores decidam atacar Aoki, se verão completamente cercados de Tetsujin antes mesmo de começar o ataque (“Talvez vocês queiram olhar ao redor antes de seguirem em frente” diz Aoki antes da luta começar). Caso isso aconteça, a jovem Aiko aparecerá para os jogadores mais uma vez, mas para a surpresa de todos, ao lado de Aoki e usando seus trajes ninjas (“Vocês chegaram tão longe... Não preferem se acalmar e saírem vivos daqui?). Nesse momento, Yamada Aiko olha para os jogadores e seu olho direito brilha, revelando o implante cibernético em seu corpo, mas logo o brilho some, parecendo novamente apenas um olho humano normal. Ela revela que esteve o tempo todo sob ordens de Aoki observando o time e avaliando suas forças, decidindo se valeria deixar todos vivos ou não, e que a conclusão era que sim, eles poderiam se ajudar mutuamente no futuro, e somente por isso os deixaria partir.

“Eventualmente entraremos em contato com vocês, e nessa hora vocês perceberão as vantagens de serem amigos dos Tetsujin”.

Aoki então responderá as perguntas que os jogadores tiverem (como descrito acima). Se perguntarem a Aiko novamente sobre o pai dela, ela dirá (Sem demonstrar nenhuma emoção dessa vez) apenas que um contrato é um contrato, não importa quem seja o alvo. Após as respostas, eles serão escoltados para fora do QG dos Tetsujin. No caminho, serão alertados a nunca falarem lá fora sobre nada do que ouviram aqui, pois não seria sábio despertar a inimizade dos Tetsujin, principalmente sem terem como provar nada.

Cena 6 – Garras sob o luar

- Por mais forte que seja o coração, ele sucumbirá ante as garras da corruptora se não combater incessantemente a mesma. Isso quer dizer que vocês não deveriam fazer pactos com o diabo, vocês não sabem o preço que ele pode cobrar.

*Ao se dirigirem a área rural, os jogadores começam a entrar na mata alta ao redor de Kabuki Town. Quanto mais seguem a direção dada por Aoki, mais mata adentro eles seguem, chegando até a floresta. Depois de algum tempo andando (Já é alta madrugada), aqueles que tiverem 5 ou mais sucessos em um teste de Percepção+Prontidão notarão o cessar dos sons da floresta e perceberão o ataque vindouro, podendo alertar seus companheiros para montarem uma defensiva. Caso ninguém perceba, eles são cercados e atacados de surpresa por uma matilha de Híbridos Animais. Brisa (mostrada anteriormente) lidera o ataque, acompanhada de outros garou de sua tribo. Quando questionados, eles dirão que sentem o cheiro de putrefação dos sanguessugas, referindo-se a Mistress of Pain. Os lutadores precisam lutar bem e amedrontá-los, para levar a um impasse, ou serão capturados.

GAROU GUERREIRO!

Força •••••	Carisma ••
Percepção •••••	Destreza •••
Manipulação ••••	Inteligência •••
Vigor •••••	Aparência ••
Raciocínio •••••	
Prontidão •••••	Intimidação •••••
Luta às Cegas •••••	Procurar •••••
Furtividade •••••	Sobrevivência •••••
Aliados •••••	Híbrido Animal •••••

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Jab / 5 / 9 / 4
Strong / 3 / 11 / 4
Fierce / 2 / 13 / 3
Short / 4 / 8 / 4
Forward / 3 / 10 / 3
Roundhouse / 1 / 12 / 3
Apresamento / 3 / 10 / Um
Bloqueio / 7 / - / -
Movimento / 6 / - / 7
Claw / 2 / 12 / 4
Bite / 4 / 11 / 3
Head Bite / 4 / 13 / Um
Jaw Spin / 2 / 15 / - / 1 Chi
Ripping Bite / 2 / 12 / Um / 1 FdV
Tearing Bite / 4 / 14 / Um / 1 Chi
Regeneration / 5 / - / -
Toughskin / Esp. / Esp. / Esp. / 1 Chi
Maka Wara / Esp. / Esp. / Esp.
Flying Tackle / 2 / 10 / 6
Air Smash / 2 / 14 / 3

Combos: Flying Tackle para Head Bite (Dizzy), Bloqueio para Jaw Spin, Claw para Tearing Bite, Bite para Ripping Bite

Chi ••••	Força de Vontade ••••••••
□□□□	□□□□□□□□
Saúde ••••••••••	
□□□□□□□□□□	

Vencendo ou perdendo, eles precisarão explicar a situação. Brisa é razoável, e empreende uma luta contra a Wyrn, que se manifesta nos laboratórios da Shadaloos no local, onde fazem experimentos macabros. Ela provavelmente não só permitirá passagem como poderá ajudar os Street Fighters, mas os aconselhará a descansarem o resto daquela noite e o dia seguinte com ela, pois parecem cansados e feridos. Se eles aceitarem, Brisa os acolherá, mas não os levará para dentro do seu Caern, apenas os deixará em um lugar de descanso improvisado na mata (Uma cabana em uma clareira). Os garou cuidarão dos feridos e ajudarão qualquer um que tenha dano agravado (Se alguém tiver sido sugado pela Mistress of Pain, eles insistirão que essa pessoa passe por um ritual de purificação, para seu próprio bem. Essa “recomendação” não deve ser ignorada e os Garou serão bem insistentes nisso, não aceitando um “não” como resposta. Esse é um bom momento para mais perguntas e respostas, embora os Garou não saibam muito, eles podem confirmar que não há ninguém além deles por ali, a não ser que o homem que buscam esteja dentro dos laboratórios.

Após todo o processo e descanso, os Garou terão recuperado alguns pontos de dano agravado dos personagens, caso alguém o tenha. O mestre é livre para decidir quantos pontos de dano agravado foram recuperados de cada lutador. O dia seguinte, após os personagens acordarem, será usado pelo time e seus novos aliados garou para formularem um plano de ataque (uma boa ideia aqui é que os Garou façam um ataque à frente do laboratório enquanto os jogadores se infiltram por outra entrada, evitando assim o grosso dos soldados do laboratório. Brisa colaborará com esse plano).

Cena 7 – O olho do demônio

Após o cair da noite, com a lua brilhando alto, os Garou e o time seguem juntos rumo ao laboratório da Shadaloos em meio à floresta afastada de Kabuki Town. A caminhada dura algumas horas, mas finalmente os lutadores avistam seu destino. A batalha final está por vir

*O laboratório da Shadaloo (mostrado anteriormente) fica bem dentro do coração da floresta, sendo praticamente impossível chegar ali sem conhecer os caminhos direito. Após avistarem o laboratório, os Garou e o time se separam para colocar o plano em ação (Caso a ideia da cena anterior tenha sido aceita pelos jogadores) e seguem em frente assumindo suas formas de batalha. Os jogadores então contornam o caminho e esperam o sinal (Os sons de batalha) começarem para invadir o laboratório pelos esgotos na lateral. Após saírem dos esgotos, os corredores estão livres. Conforme avançam pelo laboratório, todo o horror do lugar pode ser visto. Monstros em grandes tanques, seres humanos ainda vivos sendo usados em experiências, e mais coisas que o narrador queira inventar.

Após combates com soldados e a imersão na base, eles avistam Drake, de braços cruzados, e com soldados armados ao seu redor. Ele diz que espera que o time tenha cumprido sua missão e tenha destruído os Tetsujin, revelando que desde o começo sua intenção era usar os jogadores para destruírem seus inimigos. Após isso, ele manda escoltarem os lutadores até a arena suspensa (mostrada anteriormente) para efetuarem o grande teste. (Se os lutadores tentarem lutar lembre a eles que estão completamente cercados por soldados armados com armas pesadas e qualquer tentativa seria literalmente um suicídio. Se ainda assim tentarem, um soldado com um tranquilizante atira pelas costas apagando-os temporariamente).

Cena 8 – A Batalha Final

“Quando se olha muito tempo para o abismo, o abismo olha de volta para você”.

*Os jogadores são escoltados até a arena suspensa (Ou acordam nela) e se veem de frente para Dehrik, Nick e Uemura, todos com reluzentes triângulos em suas testas (para controle mental). Eles estão parados olhando para o time que ainda lembra. Então Dehrik se coloca a frente dos outros dois, se colocando em posição de combate (Qualquer tentativa de comunicação gera uma falha, os lutadores são apenas máquinas silenciosas de guerra agora). “A situação é clara”, soa a voz de Drake por um alto falante no canto da arena. “Vocês devem vencer um combate 1 a 1 contra cada um deles para saírem vivos daí. Perder não é uma opção”.

Plots posteriores

Ruas de sangue é projetada como uma aventura de posto alto, mas ainda deixa bastante espaço para novas aventuras e evoluções. Ajudar Drake pode ser uma boa continuidade para a aventura, tanto no cenário em que o time vence, como no cenário em que fracassa (no qual descobririam mais tarde a sua condição). Os Tetsujin certamente ficarão de olho no time também, e tanto uma aventura ao seu lado (Sendo chamados e bem recompensados pelos Tetsujin) quanto uma aventura buscando lutar contra eles (Talvez buscando uma forma de provar a culpa dos Tetsujin no assassinato de Yamada Ren, o detetive do conto inicial, assim como expor outras de suas ligações criminosas) são igualmente possíveis. Tanto Brisa e os Garou quanto Mistress of Pain também poderão ser continuções interessantes para aventuras em Kabuki Town, uma vez que ambos são inimigos mortais e os jogadores tiveram contato com ambos, como eles estarão se acabarem no meio de uma guerra entre ambos?

Kabuki Town por si só é um prato cheio para aventuras, e essa é apenas a primeira de outras que estão por aí, apenas esperando para acontecer.

O combate então começa (Dehrik atacará com a velocidade declarada pelo mestre quem se apresentar, e mesmo que ninguém se apresente, ele atacará o que estiver diretamente a sua frente). Nick e Uemura estão a postos para qualquer coisa. Se algum dos outros jogadores decidirem se juntar para enfrentar Dehrik (Ou outro qualquer), os outros entrarão imediatamente na batalha (Eles esperam que os jogadores façam isso, portanto não haverá turno surpresa. No turno que os jogadores quebrarem as regras do combate 1 contra 1, os inimigos também entrarão com suas próprias manobras). Caso os jogadores percam, a aventura terá resultado em fracasso. Ainda assim, eles podem ter dois destinos:

1: Acordarem descartados na floresta (Com dano agravado da queda por terem sido jogados de cima da arena suspensa)

2: Serem aprisionados e passarem eles mesmos por experiências nas mãos dos doutores do laboratório da Shadaloo (Um plot para uma nova aventura)

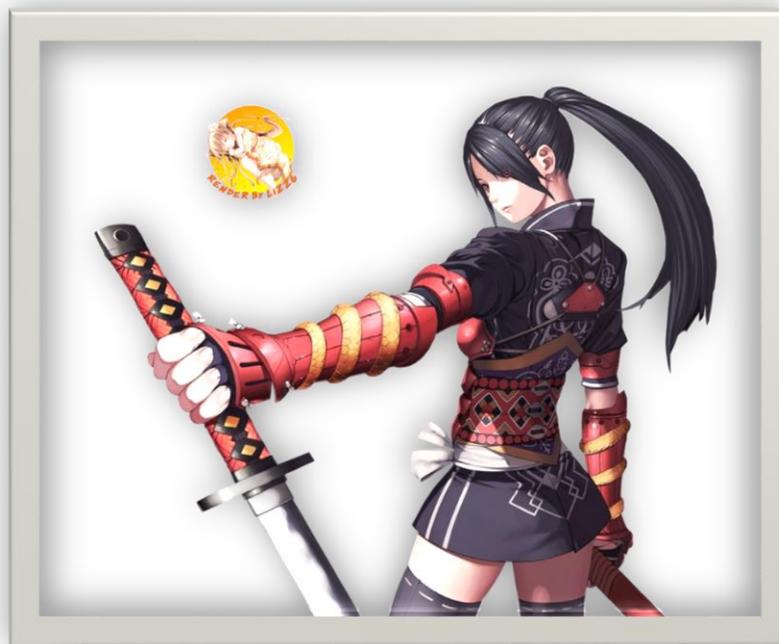
No Entanto, se vencerem, Drake abaixa a Arena Suspensa e diz a verdade (ele não tentará fugir): sua noiva é refém da Shadaloo, e por isso ele precisa trabalhar para eles. Ele pede então que o nocauteiem, e diz onde fica a sala de Lady Death, o Refúgio de M. Bison (mostrado anteriormente), de onde ela comanda a base. Após nocautearem Drake (ou ignorarem seu pedido) eles devem seguir pelo laboratório (que agora emite uma sirene alta de alerta, os Garous conseguiram entrar) até a sala indicada para enfrentar Lady Death (caso os jogadores sejam de Posto 6, ela é acompanhada de Itoketip; se forem de Posto 7, Hu também está com ela. Se forem mais de 3 jogadores de Posto alto, outro lutador poderoso pode estar ali, como Gibson Girl, do Competidores). Vencendo a luta, poderão levar os criminosos às autoridades e colocar um fim naquela base, com seus experimentos sinistros.

ERIC “MUSASHI” SOUZA & MARCOS AMARAL

Yamada Aiko

Yamada Aiko é a filha adotiva de Yamada Ren, falecido detetive de Kabuki Town. Como seu próprio nome já diz, Aiko (Significa Criança Amada) foi adotada por um pai carinhoso que lhe deu muito amor durante toda sua vida, mas mesmo isso não a impediu de assassiná-lo quando o líder dos Tetsujin, Aoki, lhe deu essa missão.

Desde muito cedo, mesmo antes de sua adoção, Aoki já treinava Aiko como ninja. Assim sendo, ela cresceu com uma vida dupla, acostumada desde sempre a arte do engodo e a viver mentindo para que seu pai nunca descobrisse seu segredo (Missão que ela cumpriu com sucesso). Aiko é uma das mais competentes ninjas dos Tetsujin e talvez a mais capacitada quando a missão se trata da arte da enganação e/ou diplomacia. Ela possui uma Lealdade ferrenha para com o clã e nenhuma força jamais foi capaz de mudar isso, ela escolheria de bom grado perder a vida ao invés de traí-los. Aiko também admira Aoki como líder do Tetsujin e irá segui-lo sempre sendo seu braço direito. A única coisa que a faria se voltar contra seu líder seria se esse traísse o clã. Nesse caso, nem nos 7 infernos Aoki estaria livre de sentir a fúria de Aiko.



Uma curiosidade definidora sobre Aiko é que: Em vista de se manter escondida em plena sociedade, somente muito tempo depois de já ser uma ninja experiente é que ela recebeu seus implantes cibernéticos, o que lhe permitiu desenvolver com maestria seu controle sobre o chi. Além disso, seus implantes são praticamente todos internos (Apenas o olho direito é visível, e mesmo assim só é possível identificá-lo como não sendo um olho humano comum se Aiko quiser, fazendo-o brilhar. Aiko sente muito orgulho desse olho por ele ser uma marca visível de que ela é um membro dos Tetsujin) ampliando em muito suas capacidades mentais e sensoriais. Por isso, Aiko possui uma carreira de Street Fighter – porém lutando mascarada – e costuma conduzir seus combates no Parque Municipal de Kabuki Town.

Aparência: Aiko é uma jovem e bela japonesa de 19 anos. Cabelos pretos lisos no meio das costas (que, às vezes, ela usa presa em um rabo de cavalo), 1:60 de altura e 55 quilos. Quando finge fazer parte da sociedade como uma simples guia turística, usa seu uniforme de guia e está sempre muito sorridente e animada. Quando não está disfarçada, porém, mostra uma frieza gélida em seu olhar enquanto veste seu traje ninja.

Jogando com Aiko: Você tem duas vidas distintas e ninguém seria melhor para vivê-las do que você. Em uma delas, é uma simples guia turística de Kabuki Town, sorridente e calorosa, uma solícita amiga que fará tudo o que puder para ajudar a quem precisar. É também desajeitada e distraída, sendo assim a causa de alguns acidentes engraçados. Tem muita facilidade em fazer as pessoas gostarem de você. Na outra, porém, é uma ninja extremamente eficiente. Fria, calculista, que encara cada passo que precisa dar como um jogo de xadrez. Pensa sempre 4 ou 5 movimentos a frente antes de dar o primeiro passo, e sempre tem dois ou três planos na manga caso o primeiro não dê certo. Jamais enfrenta um inimigo sem antes estudá-lo profundamente.

YAMADA AIKO!

Estilo: Ninjitsu
 Escola: Tetsujin
 Conceito: Kunoichi Cibernética
 Assinatura: Some nas sombras

Força ••• Carisma •••• Percepção ••••
 Destreza ••••• Manipulação ••••• Inteligência •••••
 Vigor ••• Aparência ••• Raciocínio •••••

Prontidão •••• Luta às Cegas ••• Arena ••••
 Interrogação ••• Condução ••• Computador •••
 Intimidação ••• Liderança ••• Investigação ••••
 Perspicácia •••• Segurança •••• Medicina •••••
 Manha •••• Furtividade ••••• Mistérios ••••
 Lábia ••••• Sobrevivência ••• Estilos •••
 Procurar ••••• Disfarce ••••• Direito •••
 Instrução •• Demolições ••• Cibernética ••••

Apoio ••••• Soco •••
 Arena •• Chute •••
 Cibernético •• Bloqueio ••••
 Contatos •••• Apresamento •••
 H. do Clã ••••• Esportes •••••
 Sensei ••••• Foco •••••
 Espada •••
 Armas de Fogo •••••

Glória ••••• Honra
 Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••
 Saúde ••••••••••
 ••••••••••

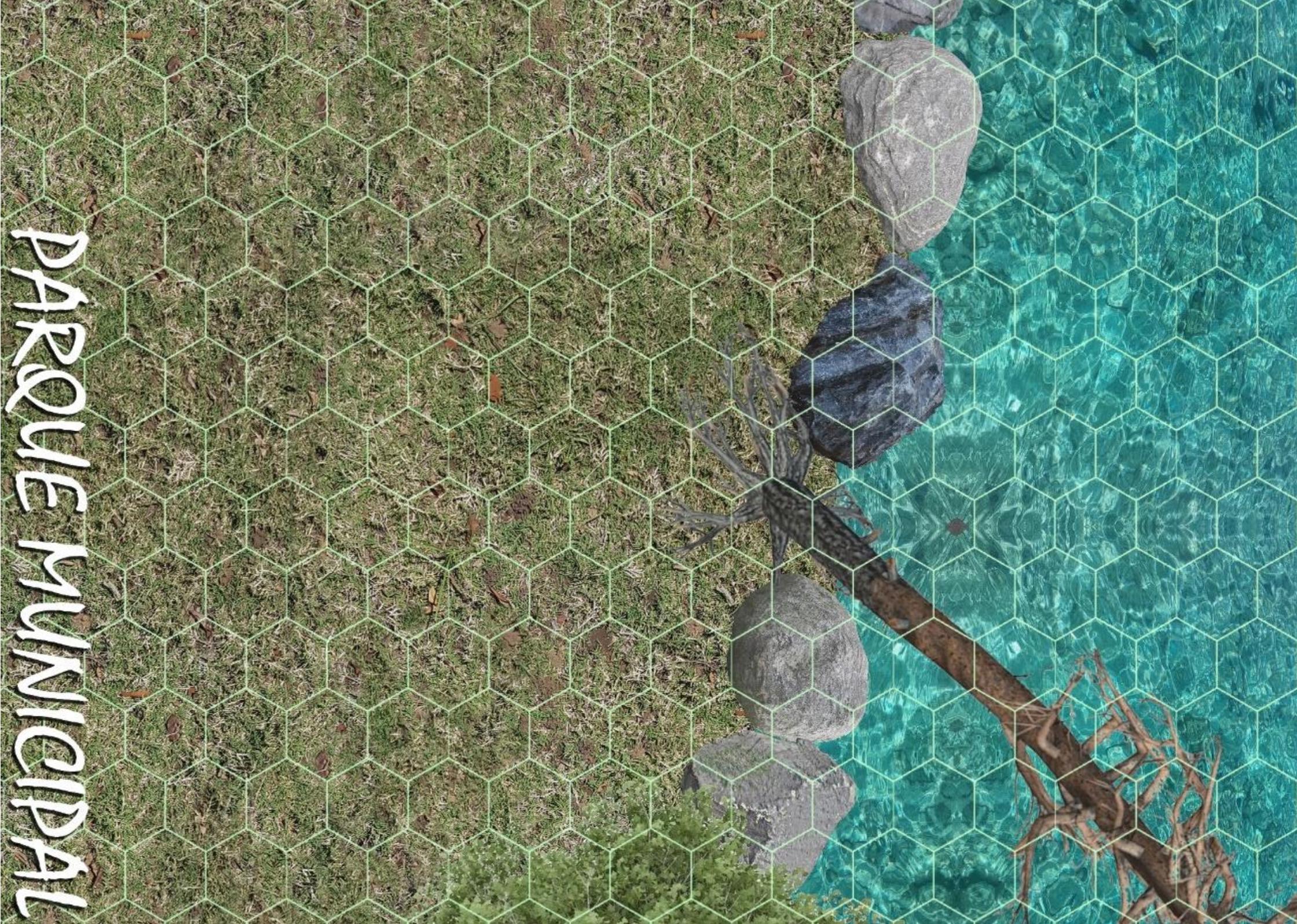
Combos: Backflip Kick para Flying Heel Stomp para Boshi-Ken (Dizzy), Bloqueio para Backroll Throw para Dislocate Limb (Dizzy), Shrouded Moon para Gun Kata para Death Visage, Speed of Mongose para Cartwhell Kick para Dislocate Limb (Dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	5	5	Básica
Strong	5	7	5	Básica
Fierce	4	9	4	Básica
Short	6	6	5	Básica
Forward	5	8	4	Básica
Roundhouse	3	10	4	Básica
Apresamento	5	6	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	8	Básica
Boshi-Ken	4	8	5	Se bem sucedido, o alvo terá -1 MOV (1 rodada)
Shikan-Ken	6	7	5	Se bem sucedido, teste Força para empurrar; Knockdown vs. Aérea
Backflip Kick	5	8	Dois	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Cartwheel Kick	4	6	7	Linha Retá; empurra, +1 dan por hex percorrido, 1 FV
Slide Kick	4	9	6	Knockdown
Throw	3	8	Um	O alvo é arremessado a (Força); Knockdown
Backroll Throw	4	10	Um	Alvo arremessado a Força+Chute, knockdown
Disengage	6	-	3	Destreza x Força para sair do Sustentado
Dislocate Limb	4	7	6	Alvo tem -3 vel para colocar braço no lugar ou pode chutar
D. Monkey Roll	8	-	7	Agachamento; esquiva de projéteis como Jump
Jump	8	-	5	Aérea; esquiva projéteis, interrupção
F. Heel Stomp	5	9	7	Aérea, esquiva de proj., linha reta, bate e anda, 1 FV
Wall Spring	7	-	5	Bate na parede e volta com +2 mov
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Destreza + Esportes contra dano de arremessos
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 vel ao invés de -2 ao levantar
Death's Visage	6	-	-	Manipulação+Foco contra FV para amedrontar; 1 Chi
E. Cobra	7	-	4	Destreza + Foco vs. Raciocínio + Mistérios p/ dizzy, 1 Chi
Sakki	Esp.	Esp.	Esp.	Foco + Esportes para evitar qualquer perigo
Shrouded Moon	5	-	4	Percepção + Prontidão vs. Foco + Furtividade do ninja para percebê-lo; se não percebê-lo o ninja terá +1 VEL no próximo turno, 1 Chi
S. Mongoose	7	-	3	+4 VEL ou +6 MOV no próximo turno, 1 Chi
Gun Kata	7	9	-	2 FV, acerta 5 alvos, dano agravado

Divisão: Estilo Livre Posto: 7 Situação atual: 30 Vit, 4 Der, 2 Emp, 15 KO

MARCOS AMARAL

PARQUE MUNICIPAL



A Máscara da Tempestade

Uma aventura de posto 1 para Street fighter RPG.

Senhorita Kei estava inquieta em seu escritório, localizado no alto de uma torre de vidro de onde era possível ver toda cidade. Ela tamborilava a mesa de mogno enquanto a secretária lhe dava más notícias: o dono da máscara de Susanoo, que ela há tempos cobiçava, não aceitou sua generosa oferta pelo item.

Maldito orgulhoso – disse a executiva, levando a tigela de chá aos lábios, para se acalmar. – Triplique o valor. Até um homem rico como Markus Hansen não deixará passar a oportunidade de adicionar dois bilhões à sua conta.

Senhora, Hansen-san disse que já tem planos para a máscara: o item será dado ao campeão de um de seus torneios de artes marciais, e por isso não irá vendê-la por qualquer valor oferecido. O que devemos fazer agora? – inquiriu a secretária, fazendo o seu melhor para disfarçar o nervosismo.

Kei se levantou da cadeira e caminhou até a janela. Pingos de chuva deslizavam pela vidraça. Ela olhou para os céus, e viu o horizonte tomado de nuvens negras – prenúncio de uma forte tempestade.

Ao que tudo indica, o senhor Hansen não é versado na linguagem dos negócios. Muito bem, tratarei com ele em seus termos... através da linguagem da violência.

INTRODUÇÃO

“A Máscara da tempestade” é uma aventura para um grupo de 2 a 4 Street Fighters iniciantes, de posto 1, que se desenrola ao longo de diversas sessões de jogo como uma mini campanha que pode chegar até o posto 3. Esta trama coloca os jogadores no centro de um antigo conflito familiar que envolve vingança e misticismo e, ao final da história, os personagens estarão se verão diante de uma situação complicada que pode servir de pontapé inicial para o narrador desenvolver uma campanha maior.

Para utilizar este material você precisa do módulo básico de Street Fighter RPG e seus suplementos, ou da edição compilada feita pela comunidade. Também é recomendável ter os suplementos “Guia do Circuito” para ter acesso a centenas de fichas de npcs prontos para povoar sua aventura.

Esta história pode se passar em praticamente qualquer grande cidade do mundo – as descrições iniciais são proposadamente genéricas, permitindo que o narrador situe a trama no lugar de sua preferência.

O material descrito aqui é destinado ao narrador. Se você pretende participar desta aventura como jogador, pare de ler neste ponto para evitar revelações sobre a trama (spoilers) – caso contrário, perca 1 ponto de honra da sua planilha da vida real.



RESUMO

A aventura se desenrola em 10 cenas:

- Cena 1 – A reunião: os Street Fighters são procurados pela senhorita Kei, que forma um time com o intuito de participar do Torneio da Tempestade organizado pelo bilionário norueguês Markus Hansen.
- Cena 2 – A seleção: Os Street Fighters viajam para a Noruega, onde participam da seletiva do torneio em Oslo.
- Cena 3 – A emboscada: Os lutadores sofrem uma emboscada.
- Cena 4 – O trem: Os lutadores pegam um trem rumo à cidade de Alta, de onde sairá o barco para o local final do torneio. O problema é que nem todos chegarão ao seu destino...
- Cena 5 – O sequestro: Os lutadores precisam salvar uma aliada das garras do perigo.
- Cena 6 – A estrada: o grupo precisa fazer um pequeno desvio para poder chegar ao seu destino.
- Cena 7 – O porto: Os streetfighters deverão assegurar passagem para atravessar as frias águas do mar do norte.
- Cena 8 – O barco: O time encara ondas e tempestade em uma luta na semifinal.
- Cena 9 – A plataforma: Os personagens chegam até seu destino final – uma plataforma de petróleo em Alto-mar – para a luta mais importante de suas vidas. Mas será que os vencedores terão acesso ao seu prêmio?
- Cena 10 – A conquista: O grupo retorna com a máscara em mãos, e deve decidir se entregará o artefato para seu empregador ou dar outro destino a ela.

CENA 1 – A reunião

Peças que cada jogador apresente seu personagem, descrevendo um pouco de sua rotina de vida e de treinamento. Aproveite os ganchos dados pelos jogadores para informar a cada um deles que alguém ligado à sua história – pode ser um empresário ou sensei, mas na falta destes pode ser um membro do staff, aliado ou mesmo algum contato – foi procurado por um representante da empresa Kabuki Eletronics, uma multinacional do ramo da energia, para um importante trabalho. O convite veio acompanhado de uma passagem aérea, caso isso seja necessário, e dinheiro para despesas.

Esperamos que os jogadores aceitem o convite para ver o que senhorita Kei tem a dizer (caso contrário não deveriam estar jogando RPG, não é mesmo?). Caso eles queiram investigar um pouco sobre sua contratante permita que façam testes apropriados, revelando informações conforme seus sucessos:

Senhorita Kei é a presidente da Kabuki Eletronics.

A Kabuki Electronics é uma multinacional líder na fabricação de eletrodomésticos.

Senhorita Kei começou a empresa do zero, em um galpão de uma garagem, fazendo pequenos produtos como rádios e torradeiras.

Antes de fundar a Kabuki Eletronics senhorita Kei era funcionária de uma grande corporação japonesa chamada Denshi Co.

A Kabuki eletronics fechou acordos de exclusividade mais vantajosos com todos os fornecedores da Tanaka Denshi Co., causando uma crise que resultou na sua falência.

O último presidente da Denshi Co. foi Yano Tanaka – irmão da senhorita Kei.

Senhorita Kei nunca assina o sobrenome da família. Ela usa apenas o nome próprio, inclusive em seus documentos oficiais.

De posse destas informações, os lutadores já podem ter uma boa ideia de com quem estão lidando – mas eles ainda não sabem o que esta rica industrial pode querer com eles. Isto será revelado tão logo cheguem no local marcado para a reunião.

O escritório da senhorita Kei fica no topo de um arranha-céu de vidro que serve como sede para a Kabuki Eletronics. O narrador pode situar a sede da empresa em qualquer cidade de sua preferência.

Assim que se identificarem, os lutadores serão recebidos por Mariko, fiel secretária da senhorita Kei. Mariko se veste como uma gueixa e é sempre muito educada. Ela serve chá e pede que esperem que sua chefe termine uma reunião. Qualquer tentativa de extrair informações de Mariko será muito difícil, já que lealdade e discrição são suas características principais.

Este é um bom momento para os personagens interagirem entre si. Peça que cada jogador descreva seu lutador (provavelmente estão se conhecendo agora) e permita que conversem, se desejarem. Quando achar que a interação foi suficiente, faça Mariko receber uma chamada no interfone ordenando que todos entrem.

O escritório de senhorita Kei é amplo e pouco mobiliado – há apenas a mesa de mogno da presidente, de modo que visitantes devem esperar em pé ou se ajoelhar no chão de tatame. Atrás da senhorita Kei há uma ampla janela, com vista para toda cidade, e as paredes são decoradas com gravuras japonesas – um teste de inteligência+mistérios permite reconhecer os desenhos como sendo passagens da lenda de Susano, que derrotou o dragão de oito cabeças Orochi.

Mariko acompanha os lutadores para a sala, os apresenta e em seguida é dispensada, deixando os personagens a sós com sua anfitriã.

Senhorita Kei é uma pessoa discreta. Ela é magra e não muito alta. Usa cabelo preso em um coque por dois palitos elegantes de laca, e um blazer que combina com sua saia lápis e seus sapatos que devem custar um mês de aluguel de uma pessoa comum. Kei não usa maquiagem e também não faz nada para disfarçar as rugas que surgiram na lateral dos olhos e os seus primeiros fios de cabelo prateados. Ela aparenta ter mais de 40 anos e se comporta como uma mulher de negócios que não tem tempo a perder – seu interesse aqui é contratar os personagens para uma missão, e nada mais.

Senhorita Kei cumprimenta os lutadores, se levanta e caminha até a janela, ficando de costas para seus convidados. Ela fita a cidade e começa a contar a sua história. Leia o trecho abaixo para os jogadores, interpretando a senhorita Kei:

-Meu pai era um grande empresário no Japão, e desde pequena trabalhei ao seu lado para que os negócios da família prosperassem. Graças ao meu esforço ele ficou ainda mais rico, e a companhia que levava o nosso nome se tornou uma das maiores multinacionais de artigos eletrônicos do planeta. Mas quando ele estava em seu leito de morte, papai ordenou que a empresa fosse passada para o meu irmão mais novo, que sequer havia terminado o colegial. Na cabeça de meu pai, uma mulher jamais poderia herdar o legado da família – aquilo que havia sido determinado pela natureza tinha mais importância para ele do que todos os meus esforços em vida.

Foi por isso que eu vim para essa cidade, para começar meu próprio legado. Minha empresa cresceu, e logo os antigos fornecedores do meu pai perceberam que era mais vantajoso fechar contratos comigo do que com a companhia antiga. Nos tornamos concorrentes, meu irmão é eu, e após poucos meses de uma guerra comercial eu tirei a empresa da família dos negócios.

Aquilo me trouxe alegria, mas a alegria não durou. Eu não podia parar de pensar em quantas mulheres da nossa família haviam sido, assim como eu, preteridas e apagadas da história.

Viajei pelo Japão em busca de registros antigos das minhas antepassadas, e uma em especial me chamou atenção: seu nome era Kyoko, e ela era uma das pioneiras do Teatro Kabuki.

Quatrocentos anos atrás a minha ancestral protagonizou uma peça que moveu multidões: Ela usava uma máscara de porcelana azul com raios dourados para interpretar Susano, o Deus da tempestade, em sua luta contra a serpente de oito cabeças.

Só que, no auge da sua popularidade, o teatro foi considerado impróprio para mulheres. As atrizes foram proibidas de praticar a sua arte, e muitas tiveram de se voltar para funções menos honrosas. Minha ancestral se recusou, e foi perseguida pelos servos do xogum até ser morta no palco, durante sua derradeira performance.

Com seu último suspiro, Kyoko amaldiçoou seus perseguidores. Os assassinos não levaram a sério a maldição e, para piorar, decidiram roubar sua bela máscara de porcelana. O espírito inquieto de Kyoko fez com que os ladrões morressem no mar, e a máscara ficou perdida por 400 anos... Até o mês passado, quando pescadores chineses encontraram a máscara de Susano em uma de suas redes.

O objeto foi a leilão, e acabou sendo adquirido por um milionário nórdico, um magnata do petróleo que tem como hobby promover lutas artes marciais. Ele disse que a máscara será o prêmio para o campeão do próximo torneio que ele organizar.

Este homem desconhece a real importância da máscara de Susano, transformando a minha herança em um simples troféu.

Eu tentei comprar a máscara dele, expliquei minhas razões, mas ele se mostrou impassível. Infelizmente única coisa que ele parece entender é a linguagem da violência, mas eu também sou alfabetizada neste dialeto.

É por isso que contratei vocês. Estou formando um time de lutadores para o torneio. Quero que vocês vão lá, vençam e tragam a máscara para mim, para que o artefato fique em posse de alguém que o valorize e o mereça.

Pagarei generosamente pelos seus serviços. O que me dizem?

É possível que algum dos jogadores queira negociar um pagamento melhor com Senhorita Kei. Se o pedido for razoável, ela pode até atender – mas embora Kei tenha amplos recursos, ela não chegou a ocupar sua atual posição cedendo a qualquer pedido: um lutador que se demonstre inflexível ou muito exigente será dispensado (“É uma pena que não podemos fechar negócio, tenho certeza que no mundo das artes marciais existem outros atletas que ficariam satisfeitos em trabalhar para mim, nos meus termos”, dirá a senhorita Kei – nesta hora o narrador pode pedir ao jogador que faça um outro personagem que tope participar da aventura).

Quando o grupo aceitar o trabalho, Senhorita Kei se mostrará bastante satisfeita. “Excelente. Só tenho um pedido: antes de assinarmos o contrato que me colocará como patrocinadora do time, desejo ver se as habilidades de vocês correspondem à sua reputação”, diz ela, apertando o botão do interfone. “Mariko, diga para General Gao entrar, sim?”.

General Gao é o chefe de segurança da senhorita Kei. Ele é um soldado profissional, e vem acompanhado de um grupo de soldados veteranos (as fichas do soldado profissional e dos veteranos estão disponíveis no módulo básico de Street Fighter Rpg).

Gao bate continência para senhorita Kei e tira a camisa, exibindo uma gigantesca tatuagem de tigre nas costas. Ele faz sinal para os soldados circularem os lutadores, dando início ao teste.

Durante esta luta os soldados não vão usar armas de fogo, mas eles irão lutar com afinco para aprovar o seu valor – de fato Gao gostaria que Senhorita Kei confiasse nele e em seu destacamento para a missão, mas ela preferiu contratar os lutadores para não envolver o nome da empresa diretamente na tarefa – uma desculpa que Gao não engoliu...

Quando Gao ou metade dos veteranos forem nocauteados, senhorita Kei irá ordenar que a luta pare, concedendo a vitória aos streetfighters e os considerando dignos da missão. Trate como uma vitória em seus cartões, e diga que enquanto estiverem trabalhando para senhorita Kei eles têm o antecedente apoio em Nível 3, além do antecedente staff em nível 1 já que a secretária Mariko deve acompanhá-los na missão.

Quanto ao general Gao, ele não fica satisfeito com a derrota. Mesmo contrariando as ordens de sua contratante, ele irá seguir os street fighters de perto, já que não confia nos lutadores de rua para esta missão.

CENA 2 – A seleção

Os lutadores são instruídos a irem ao aeroporto da cidade. Lá encontrarão com a secretária Mariko, que irá acompanhá-los na jornada – mesmo sem ser lutadora, Mariko atuará como uma espécie de “capitão” do time: oficialmente seu papel é auxiliar o time na viagem, mas Na realidade senhorita Kei decidiu mandar sua secretária de confiança com eles como uma forma de manter um par de olhos em seus contratados.

(O que Kei não sabe é que General Gao também irá seguir o time disfarçadamente. Faça isso como um jogo de gato e rato, pedindo testes periódicos de percepção e prontidão para o grupo notar se foram seguidos – Gao irá gastar força de vontade para aumentar suas chances de furtividade sempre que possível, mas se alguém do grupo vencer e quiser confronta-lo isso pode ser interessante para a crônica!).

Os jogadores entram no avião e seguem para Oslo – uma viagem tranquila, salvo algumas nuvens de tempestade que provocam turbulência.

Na capital da Noruega eles ficam hospedados em um hotel confortável, que tem uma área comum ampla, com bar piscina, academia e restaurante. Se desejarem desfrutar deles ambientes poderão acabar encontrando os capitães de outros times – deixe que interajam entre si, criando tensão que vai contribuir para animar as lutas!

Mariko explica que o torneio promovido pro Markus Hansen tem vagas limitadas, apenas oito times devem participar e, como tiveram um número maior de inscritos, no

dia seguinte haverá uma seletiva em um ginásio de uma arena local. Os personagens terão a noite livre na cidade, e se decidirem passear poderão ver cartazes de divulgação do torneio colados por todos os lugares, dando uma ideia da dimensão do negócio – dependendo de seu nível de glória e fama eles podem até ser reconhecidos e dar alguns autógrafos.

Se os personagens optarem por permanecer descansando no hotel, podem recuperar seus níveis de chi e força de vontade ao valor inicial.

No dia seguinte Mariko irá levar o time para o local da seletiva: um clube de sauna (prática bem comum nos países nórdicos) onde os lutadores poderão se enfrentar em uma sala aquecida enquanto são observados por uma dúzia de patronos que pagaram um bom dinheiro para estar ali, suando e vendo lutas.

Narrador, nesta hora você deve sortear qual time enfrentará os personagens dos jogadores. Ao final desta aventura disponibilizamos as planilhas dos capitães de cada time – sinta-se livre para completar o time com npcs de posto 1 do guia do Circuito, e também para criar os demais times que fazem parte do torneio. Nosso foco descritivo será com os rivais dos personagens, mas é importante que eles saibam que existem mais pessoas participando da contenda além deles.

Se os lutadores vencerem, você pode prosseguir para a próxima cena!

CENA 3 – A emboscada

Após poucos grupos terem conquistado sua vaga no torneio Mariko decide presentear-los com um jantar de comemoração. Ela levará os lutadores para jantar em um restaurante temático chamado Valhalla, que serve pratos à base de bacalhau e carne de rena, além de hidromel digno dos deuses nórdicos.

Se o narrador quiser, pode fazer uma cena de confusão e briga de bar (jogadores adoram isso...) envolvendo alguns locais – use a ficha de valentão para um combate rápido, cujo objetivo é apenas drenar recursos dos personagens para o que esta por vir...

Ao sair do bar (com ou sem briga) os jogadores serão abordados por um grupo de Ninjas, que saem das sombras e os atacam sem piedade.

Cada streetfighter precisa fazer um teste de percepção+ luta às cegas para perceber os ninjas nas sombras antes que eles ataquem – quem falhar é considerado dizzy no 1o turno.

São dois ninja (Genin) para cada personagem. Um lutador que tenha bebido hidromel na taverna estará intoxicado, sofrendo -1 de velocidade neste combate. Outro complicador é que os StreetFighters terão de defender Mariko, já que a NPC não tem habilidade de combate e pode ser alvo de ataques.

Os ninja não querem na verdade matar os lutadores, eles vieram dar um recado – então se estiverem levando a pior, os ninja irão simplesmente jogar bombas de fumaça no chão e desaparecer como se fossem fantasmas.

Caso os ninjas consigam nocautear um dos personagens, o líder dos ninja irá dizer para eles que isto foi apenas um aviso, e que eles devem partir da Noruega e parar de perseguir a Máscara das Tempestades... ou se preparar para enfrentar a ira do clã das sombras.

CENA 4 – A jornada

Não há muito tempo para processar o ocorrido da noite anterior, já que não manhã seguinte o grupo precisa pegar um trem de passageiros para a Alta, uma localidade gelada no norte do país.

Na plataforma do trem há uma equipe das indústrias Hansen. São funcionários de Markus, o organizador do torneio, que aguardam os street fighters para o embarque. Só há um problema: eles têm apenas quatro cabines livres no trem, e como são oito times classificados o grupo terá de ser reduzido... o funcionário diz que os street fighters terão de lutar em uma rodada eliminatória e apenas os vencedores poderão embarcar!

Narrador, aqui você novamente deve sortear um dos times de npcs para enfrentar os personagens dos jogadores, mas com uma diferença: os npcs estarão mais fortes. Adicione na ficha dos NPCs lutadores do time sorteado a manobra Jump ou, caso eles já a possuam, alguma manobra genérica equivalente de 1 ponto de poder como kippup.

Role a luta normalmente e, se os jogadores vencerem, permita que embarquem no trem para dar prosseguimento à sua jornada.

Durante a viagem eles podem interagir com outros passageiros, e conversar com capitães de times com quem ainda não tenham dialogado.

É provável que estejam cansados da luta recente e ainda abalados pela emboscada da noite anterior. Se isso acontecer fomente a desconfiança deles e crie situações para que comecem a duvidar de si mesmos, gerando um clima de paranoia entre o grupo – de repente um deles pode ter a impressão que viu um vulto no trem, um segundo pode ter a impressão que foi seguido e teve sua bagagem revirada, enquanto outro

pode sentir um gosto estranho na bebida e pensar que por acaso teria sido envenenado (mas na verdade era só o suco de laranja que estava fora da validade, o vagão restaurante pede mil desculpas pelo inconveniente)... faça com que se sintam desconfortáveis durante esta etapa da viagem, mas sem nunca mostrar perigo real até que seja tarde demais.

CENA 5 – O sequestro

Os Street Fighters ouvem um grito de mulher – Mariko está em perigo! O barulho vem da cabine dela que, por motivos óbvios, dorme separada do time. Ao chegar lá será preciso arrombar a porta (um teste simples de força dá conta disso). Quando entrarem na cabine o grupo verá a janela aberta e as cortinas balançando – Mariko acaba de ser sequestrada.

O caminho a seguir é bem óbvio. Subindo pela janela até o teto do trem eles encontrarão o clã das sombras, segurando Mariko na ponta de uma espada.

-Vocês foram avisados! Rendam-se agora, ou a garota morre! – diz o líder Ninja (um chunin), enquanto os demais (dois ninja Genin para cada personagem) aguardam atrás, segurando espadas e estrelas de arremesso.

A questão é que ele está blefando – se o grupo se render, os Ninja irão atacar de qualquer jeito.

Esta luta pode ser complicada por conta do espaço: há risco de cair do da arena, e pra piorar o trem está se aproximando de um túnel: Jogue um dado, o resultado indica em quanto tempo eles chegarão no túnel. O trem leva três turnos para atravessar o túnel e durante a travessia a escuridão é total, exigindo testes de luta às cegas para enxergar seu inimigo.

Se os streetfighters estiverem tendo dificuldades para vencer a luta, você pode fazer com que algum outro participante do torneio ouça a confusão e suba para investigar, dando uma mãozinha. O ideal aqui é que os ninja sejam derrotados, para pôr fim ao mistério: se os jogadores conseguirem derrotar e desmascarar o líder Ninja, poderão obter respostas valiosas.

Não será fácil, já que os ninja dão grande valor à sua honra. Além disso os ninja não cedem à intimidação e tem alta tolerância à dor, de modo que tentar tortura-los não dará resultado, é ainda faz com que o personagem perca honra. Apenas com um sucesso de manipulação+interrogação será possível saber a verdade: eles foram contratados por Yano Tanaka, irmão da senhorita Kei, para impedir que ela coloque as mãos na máscara de Susanoo.

Não existe um grande motivo por trás disso: Tanaka não deseja a máscara, mas impedir a irmã de conseguir o que deseja é uma forma dele obter uma pequena vitória contra quem o tirou dos negócios.

CENA 6 – A estrada

Após a briga o trem para em uma cidade no meio do caminho, para todos que possam acionar a polícia. Os homens da lei levam os ninjas embora, mas Mariko não se sente segura em seguir viagem de trem. Ela sugere que aluguem um carro e sigam pela estrada até a cidade de Alta, que deve ser a próxima parada do grupo.

Mariko cuidará dos custos, mas seria bom que um dos personagens pudesse dirigir o veículo (caso ninguém dirija, Mariko assume o volante com sua destreza 2 e condução 1).

A viagem segue por rotas alternativas, evitando grandes estradas, em caminhos quase desertos e com pavimentos cobertos de neve. Se tudo correr bem, o grupo chegará em Alta em três horas.

Só que tudo não ocorre bem: um jipe militar surge na estrada, seguindo o grupo. Eles aceleram e iniciam uma perseguição. Os streetfighters podem parar e encarar ou tentar fugir – neste caso os ocupantes do jipe começam a atirar, tentando atingir um dos pneus do carro dos lutadores.

Se eles forem bem-sucedidos, o motorista precisa fazer um teste de destreza+condução para evitar bater o jipe em uma árvore ou placa da beira da estrada. Em caso de colisão, cada ocupante do carro sofre dano igual a 8 menos o seu vigor, e ainda fica com -2 de velocidade para o próximo turno.

Os ocupantes do jipe militar se aproximam. É possível identificar General Gao e seus soldados. O segurança da Kabuki soube o que ocorreu com os Ninjas, e após o sequestro de Mariko considera que o grupo não é apto a defender os interesses de sua contratante. Ele planeja eliminar os streetfighters e tomar o lugar dele com seu time de elite.

Para complicar as coisas, durante este combate os seguranças usam armas de fogo. Sugerimos ao narrador que ferimentos por bala causem dano agravado – isso deixará os jogadores legitimamente preocupados em evitar tiros.

Se a luta estiver muito complicada, Mariko ordenará a Gao que pare imediatamente com esta loucura, tocando um áudio no celular com a voz de senhorita Kei dizendo que ele está demitido. Incapaz de lidar com a vergonha, Gao depõe as armas e parte.

Caso os streetfighters dominem a luta, Gao reconhece o seu valor e concorda em deixá-los em paz. Mariko vai dizer para aceitarem a oferta e seguirem viagem, já que estão muito atrasados – ela vai dizer para senhorita Kei lidar com seu segurança de maneira adequada.

Qualquer que seja a solução, o grupo finalmente pode seguir viagem.

CENA 7 – O porto

Alta é uma comunidade de 20 mil habitantes no norte da Noruega. Faz bastante frio, e os personagens tem de correr para chegar até o porto de onde sairá o barco para o local final do torneio.

Todos os outros times já estão lá e o barco está pronto para partir. Dependendo da relação que os jogadores construíram com os participantes restantes eles podem ficar preocupados com o atraso ou provocar os jogadores pela demora.

Uma equipe das indústrias Hansen aguarda os lutadores. Eles informam que o barco, um navio quebra-gelo de médio porte, sairá em breve – só que pelo tamanho da embarcação não há lugar para todos: os quartos times restantes terão de se enfrentar, e apenas dois irão embarcar.

Novamente o narrador precisa sortear qual dos capitães enfrentará o time dos streetfighters (o outro lutará contra um time genérico de npcs, como de costume).

Pode ser uma luta complicada para os jogadores – eles estão cansados, possivelmente com danos agravados e com menos recursos de chi e força de vontade, enquanto seus oponentes estão 100% – mas a experiência acumulada pelos personagens deve ser suficiente para que possam prevalecer.

CENA 8 – O barco

O AHTS Ymir é um barco de transporte de suprimentos equipado com um casco resistente para lidar com o gelo do mar do norte. Ele mede 24 metros de comprimento, mas todos os espaços abaixo do deck são muito apertados para poder conter cabines, cozinha e sala de máquinas.

Normalmente a parte superior fica cheia de engradados e caixas com suprimentos que serão levadas para a plataforma de petróleo Jotun, mas desta vez a carga transportada são os lutadores que estão sendo levados para onde Markus Hansen os aguarda para a final do torneio.

Apesar do espaço apertado, o grupo pode gozar de algum conforto que inclui uma refeição de salsichas enlatadas aquecidas em fogareiro, camas e um chuveiro de água

tão fria que faz com que todos repensem imediatamente suas escolhas de vida. Esse descanso permite que os personagens recuperem seu chi e força de vontade ao valor inicial. Além disso, há um médico a bordo, que pode fazer primeiros-socorros para recuperar até 3 pontos de dano agravado de cada lutador.

A viagem é marcada pelo clima severo, com o barco lutando bravamente para vencer as ondas. Em dado momento os dois times restantes são chamados para o deck: aparentemente há uma emergência que precisa ser discutida com todos.

A tripulação diz que os ventos estão muito fortes, impedindo o avanço da embarcação. Será preciso descartar peso para deixar o barco mais leve e, como desta vez eles não estão levando carga, o único peso que podem descartar são pessoas...

Os dois times restantes terão de se enfrentar no deck do navio, e aquele que perder será lançado ao mar! (Sim, eles vão receber um bote e serão resgatados depois, Hansen planejou tudo – mas não conte aos jogadores ainda. Deixe que tenham medo de falhar).

O deck do navio é uma arena relativamente pequena e instável. Ao final de cada turno o narrador terá de jogar um dado: se o resultado for ímpar, todos os personagens são movidos 1 hex para a esquerda, se for par são movidos 1 hex para direita. Este movimento forçado pode ser resistido com um teste da habilidade arena+esportes, mas em caso de falha crítica a pessoa que tentou resistir sofrerá um knockdown em adição ao movimento forçado. Ter usado a manobra San He no turno também evita o movimento forçado, sem necessidade de teste.

Para tornar as coisas mais interessantes, os oponentes dos streetfighters estarão mais fortes: aumente a saúde e a força de vontade máximas de cada um deles em 1 ponto para esta batalha.

O time vencedor é celebrado como finalista do torneio – mas, ao olharem ao redor, é fácil perceber que eles estão sós. Isso significa que seu desafio final os aguarda na plataforma de petróleo Jotun, que começa a surgir no horizonte.

CENA 9 – A plataforma

A plataforma de petróleo Jotun é um amontoado de metal e ferrugem que perfura o fundo do oceano atrás de petróleo. É uma das 12 instalações deste tipo geridas pelas indústrias Hansen.

O milionário os aguarda no alto da plataforma. Ele é um homem grande, com uma enorme barba loura e um tapa olho cobrindo o globo ocular esquerdo, que ele perdeu durante um acidente envolvendo uma solda subaquática anos atrás. Apesar de sua fortuna, Hansen é um homem habituado a sujar as mãos: ele veste o mesmo

uniforme de trabalho sujo de óleo que seus funcionários usam, mas com as mangas rasgadas para exibir seus bíceps protuberantes.

Há uma multidão em volta dele, todos aguardando o grande anúncio. Tão logo os lutadores se aproximem, Hansen irá abrir os braços poderosos em um abraço apertado, cumprimentando-os pela sua força e tenacidade.

“Vocês lutaram muito para chegar aqui, e agora está na hora de enfrentar seu desafio final... que SOU EU! Sim, este torneio não foi organizado para ser algo exibido na mídia...tudo isto foi feito para que eu pudesse encontrar um Oponente À ALTURA! Será que vocês estão prontos para o desafio?”

O vencedor, como prometido, levará para casa um troféu especial: a máscara de Susanoo, que foi colocada dentro de um recipiente fechado de acrílico para servir se troféu.

Hansen não lutará sozinho: ele chamará seus operários mais fortes (escolha lutadores dos estilos luta-livre e sambo do guia do circuito, elevados ao posto 2) até completar o time para uma luta sem limite de tempo – o vencedor será aquele que fizer o time adversário ficar inconsciente ou se render, e Hansen definitivamente não irá se render!

Se Hansen for derrotado, ele vai se levantar após o último golpe e reconhecer que foi superado. Ele congratula os streetfighters e lhes entrega o troféu

Se Hansen vencer, ele se gaba de que ainda é o maior, mas resolve entregar o troféu para os lutadores mesmo assim, para recompensar o esforço deles. Hansen não vê qualquer valor simbólico ou místico na máscara, para ele é apenas um prêmio que seus oponentes podem trocar por dinheiro, se quiserem.

De posse da máscara, o grupo concluiu sua missão, correto? Errado.

Ao longe, o grupo consegue ouvir a aproximação de um helicóptero, cujo alto falante anuncia “entreguem a máscara ou MORRAM!”

As armas do helicóptero começam a disparar. Os trabalhadores da plataforma correm pelas suas vidas. Hansen é atingido tentando proteger um dos heróis, Mariko tenta proteger a máscara com sua vida... e do helicóptero são jogadas cordas, por onde deslizam General Gao é os principais rivais dos personagens.

Para esta luta final teremos um Gao armado e evoluído (aumente sua saúde em 2 e seu vigor em 1), acompanhado dos NPCs que melhor se encaixarem an trama: o líder do clã das sombras, capitães dos times derrotados pelos personagens com quem eles tenham uma rixa, soldados ou ninjas. O ideal é que tenha Gao + 1 NPC para lutar contra cada streetfighter, fazendo do final da aventura uma luta mortal para ver se eles podem assegurar o prêmio que mereceram.

Se Gao vencer, ele irá executar os streetfighters e jogar o corpo deles no oceano, levando a Máscara para sua patroa como um prêmio final, na esperança de que ela o aceite novamente.

Se Gao perder, ele irá revelar uma série de explosivos presos ao corpo, acionando a contagem regressiva na esperança de mandar todos pelos ares. Os personagens deverão pensar em uma forma de evitar que ele exploda a plataforma (tipo jogar ele no mar do norte) ou ter de fazer uma evacuação de emergência, sendo resgatados pela guarda costeira norueguesa após o incidente.

Hansen, caso termine vivo, irá agradecer aos lutadores pelo desafio e pedir que eles mantenham tudo aquilo que ocorreu em sua plataforma em sigilo. Ele sabe que uma investigação pode fazer com que ele perca o direito de exploração de petróleo, e tentará acobertar tudo como um “acidente”.

Cena 10 – A conquista

Mariko está muito feliz com o desempenho do time, e espera que eles cumpram o acordo de voltar para a cidade e entregar a máscara para senhorita Kei, mas pode ser que tenham outros planos.

Caso tenham conversado com outros times, pode ser que achem que não é uma boa ideia entregar a máscara. Pode ser que tentem destruí-la, mas isso se revela impossível. Até mesmo retirar a máscara de seu suporte de acrílico pode ser perigoso, já que o artefato pode reagir ao toque dos lutadores (mais detalhes no Apêndice “A máscara de Susanoo”, a seguir).

Se o grupo não quiser entregar a máscara, Mariko irá apenas lamentar. Ela sabe que não pode impedi-los fisicamente, mas voltará para sua chefe para coordenar uma caçada implacável aos lutadores para reaver o item. A empresa irá usar seus recursos para se aliar a um clã de ninjas cibernéticos, os ninja Tetsujin (descritos no Punho do Guerreiro 4), para caçar os streetfighters. Os personagens não terão um dia de paz enquanto a máscara estiver com eles.

Se o grupo cumprir o acordo, Mariko os levará para senhorita Kei, que elogiar o seu desempenho e retirará com cuidado a máscara de seu suporte. Nuvens negras ocupam o céu, e a noite é cortada por trovões. Leia o trecho abaixo para os jogadores.

“Finalmente, após quatro séculos, o legado de minha ancestral retorna para alguém que partilha de seu sangue. Nunca mais permitirei que as mulheres do meu clã sejam apagadas da história e subjugadas por criaturas inferiores. Essa máscara será um símbolo de tudo aquilo que meus inimigos deverão temer”

Senhorita Kei coloca a máscara, e um trovão arrebenta a vidraça do escritório. Ela não é mais a presidente da Kabuki Co., agora ela é o receptáculo do espírito vingativo de sua ancestral, a atriz Keiko – também conhecida como Madame Kabuki.

“Eu estou se volta! O mundo sentirá a minha ira! Quanto a vocês, está na hora de receber seu pagamento – a morte!”

Madame Kabuki avança contra os personagens, atacando furiosamente. Eles precisam se defender e encarar este último desafio!

EPÍLOGO

Pode ser que eles não consigam vencer esta luta – o espírito raivoso é muito forte. Mais prudente seria fugir – neste caso Mariko, assustada ao ver no que sua chefe se tornou, pode ajudá-los abrindo a porta e distraindo o monstro.

Caso resolvam encarar a luta, é provável que Madame Kabuki acabe com eles rapidamente, defenestrando o grupo sem dificuldade.

Pode ser que os personagens milagrosamente vençam. Neste caso diga que a vilã, pressentindo a derrota, convoca a força dos ventos para arremessá-los pela janela. Os personagens caem na Baía da cidade sobrevivendo milagrosamente, e sabendo que o maior império econômico desta parte do país será controlado por um espírito vingativo.

É evidente que Madame Kabuki tentará expandir seu domínio, iniciando uma expansão criminosa até tomar conta da cidade e transformá-la em...“Kabuki Town”

Caberá aos sobreviventes da ira do fantasma organizar uma resistência contra a vilã, impedindo que ela tome a cidade, o país e posteriormente, o mundo – mas isso é assunto para outra história, que você, narrador, irá criar!

APENDICE A – A MÁSCARA DE SUSANOO

Também chamada de “Máscara da tempestade”, a máscara de Susanoo é um item de poder (antecedente descrito no Punho do Guerreiro 5) de 6 pontos, que guarda 2 pontos de chi (recarregáveis durante tempestades) e permite ao portador conjurar um efeito semelhante ao da manobra shock treatment.

Ela, porém, não é uma máscara comum: o item abriga o espírito vingativo de Keiko, e possui consciência própria. Considere que o espírito da máscara tem manipulação 5, atributos mentais 4 e força de vontade 10.

A máscara só aceita ser tocada por alguém digno – se uma pessoa indesejada tocar a máscara, ela o eletrocutará causando 15 pontos de dano.

Se o usuário da máscara for uma mulher do clã Tanaka a máscara libera poderes adicionais, permitindo que a pessoa compre o antecedente elementar do ar.

A máscara não pode ser destruída por meios normais e, após se unir a um hospedeiro, não pode ser removida à força. Seu hospedeiro precisa ser bem sucedido numa disputa de força de vontade para retirar a máscara, mas mesmo sem ela poderá ouvir sua voz e ser tentado por seus sussurros (algo semelhante ao duende verde de William Defoe no filme do Homem Aranha).

APENDICE B – NPCS

Os personagens abaixo são os capitães de seus respectivos times do torneio. Eles são os personagens relevantes da trama, que podem render boas interações com os personagens dos jogadores e servir para movimentar o enredo, de modo que eles recebem tratamento individual por serem importantes para a história – os demais componentes dos seus times, bem como dos outros times que não irão interagir com os jogadores, devem ser extraídos dos guias do Circuito, conforme indicado.

AMBROSE FONTAINE

Ambrose é o filho mais novo de uma rica família de colecionadores de arte franceses. Ele ficou encantado com a máscara de Susanoo ao vê-la em um leilão de arte, e não se conformou ao perder o objeto para Markus Hansen no último lance do leilão. Sabendo que o seu cobiçado item seria o prêmio do torneio, ele montou um time para tentar obter seu desejado prêmio.

Ambrose é arrogante e acha que ninguém além dele é digno de ganhar este torneio.

A equipe de Ambrose é composta por mercenários contratados e ex-membros da legião estrangeira que lutam kickboxing ocidental, forças especiais e savate.

ELIZABETH MILLER

Elizabeth é uma brilhante pesquisadora do museu britânico que já liderou escavações na Grécia, Egito, Peru e Camboja. Foi durante suas pesquisas que ela encontrou registros arqueológicos da antiga arte do Pancrácio, que aprendeu de forma autodidata para mesclar com suas técnicas de luta romana que havia praticado na faculdade.

Ela ficou chocada ao saber que a máscara de Susanoo, um artefato japonês com 400 anos de idade, serviria de prêmio para algo trivial como um torneio de lutas. Elizabeth juntou um grupo de pesquisadores das artes marciais para participar do Torneio na esperança de vencer e incorporar a máscara ao acervo da ala asiática do museu. Ela acha que um item como esse não pode ficar em uma coleção particular, a máscara de Susanoo deve pertencer a um museu que zele por ela e permita que o grande público admire sua beleza.

O time de Elizabeth é composto por lutadores de boxe, pankration ou luta-livre nativo-americana de posto 1.

JOHNNY MÚSCULO

O grande senhor de Johnny é ser uma estrela do cinema de Hong Kong. Só há um problema para isso: ele nasceu em no interior dos EUA e não consegue atuar nem pra conseguir vaga interpretado jumento em presépio de Natal.

Apegar disso Johnny é um fisiculturista de destaque e artista marcial relativamente competente, de modo que ele conseguiu um agente que o representasse. Adotando o pseudônimo de Johnny Músculo, o rapaz foi disputar o torneio achando que a competição seria televisionada, o que infelizmente não aconteceu.

Ainda assim ele espera ser campeão para se projetar junto com seu time, formado por artistas marciais que como ele são aspirantes a atores. O problema é que o resto da turma é asiática, e Johnny não fala o idioma deles. Mas talvez essa dificuldade de comunicação seja boa: se soubesse o que os colegas falam dele, Johnny poderia ficar bem decepcionado.

O time de Johnny é composto de lutadores de Wu Shu, Silat e Muay Thai de posto 1.

UMI MAEDA

Umi é uma sacerdotisa xintoísta de um templo oculto em uma floresta sagrada no Japão. Quando a máscara foi descoberta ela sentiu a emanção de uma energia maligna, e desde então procura o objeto para evitar que ele caia em mãos erradas.

Quando soube do torneio, viu nele a possibilidade de obter o artefato e dar um destino seguro para ele antes que algo ruim acontecesse.

Ela está acompanhada de outros membros do templo, que farão de tudo para auxiliá-la na missão.

O time de Umi é composto por lutadores de kabbadi, soul Power e kung fu.

MARKUS HANSEN

Hansen era um trabalhador braçal que herdou do tio solteiro e sem filhos o direito de explorar 12 poços de petróleo no mar do norte. A empresa tem um conselho de gestão eficiente e basicamente de administração sozinha, de modo que ele poderia viver confortavelmente dos seus dividendos – só que esta vida de almofadinha não lhe caiu bem: Hansen não gostava de ficar no escritório, preferia estar nas plataformas trabalhando junto com seus operários.

Isso lhe trouxe certa reputação entre os funcionários do baixo escalão, mas também uma grande preocupação dos acionistas em preservar sua integridade já que ele era, ao menos no papel, o presidente da empresa.

A solução foi permitir algumas de suas excentricidades, como a promoção de torneios secretos de lutas. Embora a briga de rua não seja uma atividade saudável, pelo menos não envolve riscos de vida como a solda subaquática das ferragens das plataformas.

Hansen é um cara simples, que acredita no valor do trabalho duro e na importância da honestidade. Ele não é má pessoa, mas despreza qualquer tipo de fraqueza e não hesita em nocautear um oponente atordoado caso ele não o considere digno.

Uma excentricidade particular de Markus Hansen é que ele acredita ser descendente dos antigos Gigantes de Gelo, tendo força extraordinária por causa desta ancestralidade. Ele fez várias tatuagens rúnicas pelos braços para exaltar seus “antepassados”.

Seu time é composto de lutadores de sambo, luta livre e sumô.

MADAME KABUKI

Madame Kabuki é uma vilã para ser usada como antagonista principal em uma crônica centrada em Kabuki Town, o cenário de campanha apresentado ao longo das edições de “Punho do Guerreiro”.

Sua história remonta de séculos atrás, quando a artista de kabuki Keiko Tanaka foi perseguida e morta quando sua arte foi declarada imprópria para mulheres. Seu espírito residiu na máscara que ela usava em suas apresentações, um adereço que representava o Deus das Tempestades Susanoo.

A máscara se perdeu por décadas, até chegar novamente às mãos de uma mulher do clã Tanaka que, ao vestir o adereço, se tornou hospedeira do espírito vingativo.

O espírito de Keiko fez com que a sua hospedeira assumisse a identidade de Madame Kabuki. Controlando a força dos elementos ela prometeu deixar a cidade inteira sob seus pés.

Com seu poder atual Madame Kabuki poderia fazer frente a alguns guerreiros mundiais, mas a maioria dos heróis está ocupada com as tramoias de Bison, de modo que caberá aos streetfighters da cidade a missão de lidar com esta ameaça, e rápido: há rumores de que Madame Kabuki fica mais forte a cada tempestade, e em breve ela não vai poder expandir seu domínio por todo país ou, quem sabe, o mundo!

APÊNDICE C – alternativas para quando as coisas saem do controle

O andamento desta aventura depende de um fator importante: que os jogadores vençam suas lutas e, ao final, entreguem a máscara para senhorita Kei.

Mas pode ser que isso não ocorra na sua mesa, e tudo bem: com jogo de cintura o narrador pode adaptar a história para qualquer situação.

Digamos que o time seja derrotado e eliminado do torneio. Neste caso em vez de uma rivalidade com General Gao ele poderia propor uma aliança, fazendo com que os streetfighters estivessem no helicóptero que faz o ataque à plataforma para reaver a máscara! Seria uma perspectiva totalmente nova para a aventura.

Quanto ao final, a criação da vilã depende da máscara ser entregue... ou não. Se o grupo não entregar a máscara senhorita Kei fará de tudo para obtê-la, mas caso isto falhe pode ser que a cidade tenha outra hospedeira para o artefato – Mariko ou mesmo um dos personagens jogadores pode ser, sem seu conhecimento, descendente do clã Tanaka e acabar tentado a experimentar o item, virando a vilã no lugar da NPC! Obviamente este personagem teria de ser aposentado em uma campanha mais duradoura, mas está nova origem faria o grupo ter uma razão adicional para deter o espírito que abriga a máscara de Susanoo.

Lembre-se, você está contando a sua história, e os seus jogadores precisam ter liberdade para colaborar com a narrativa. Se a aventura não acabar como previsto, tudo bem – o importante é que, através dos elementos propostos pelo grupo, amarrar uma história para que todos se divirtam.

Ambrose Fontaine

Estilo: Savate; Escola: professor particular; Equipe: Família Fontaine; Time: Peças Raras; Conceito: Colecionador de arte; Assinatura: Sapatos caros

Atributos: Força ●●●, Destreza ●●●●●, Vigor ●●●, Carisma ●, Manipulação ●●●●, Aparência ●●, Percepção ●●, Inteligência ●●, Raciocínio ●●

Habilidades: Interrogação ●, Intimidação ●●, Manha ●, Lábria ●●●, Condução ●●●, Liderança ●●, Furtividade ●●, Segurança ●●, Arena ●●, Computador ●, Investigação ●

Antecedentes: Contatos ●, Recursos ●●●●

Técnicas: Soco ●●●, Chute ●●, Bloqueio ●●, Esportes ●●●

Combos: Esquives para Slide Kick

Renome: Glória ●●, Honra ●

Chi ●●, Força de Vontade ●●●●●
Saúde ●●●●● ●●●●●

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	3
Strong	5	7	3
Fierce	4	9	2
Short	6	5	3
Forward	5	7	2
Roundhouse	3	9	2
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Esquives	7	-	Dois
Displacement	7	5	4
Slide Kick	4	8	4

+1 dano para chutes em pé se utilizar sapatos de savate

Elizabeth Miller

Estilo: Pancrácio; Escola: Universidade de Oxford; Equipe: Museu Britânico; Time: Os Arqueólogos; Conceito: Pesquisadora de história antiga; Assinatura: Ajeita os óculos

Atributos: Força ●●●●, Destreza ●●●●, Vigor ●●●, Carisma ●●, Manipulação ●●, Aparência ●●, Percepção ●, Inteligência ●●●●, Raciocínio ●●●●

Habilidades: Prontidão ●, Perspicácia ●, Manha ●, Lábria ●, Condução ●, Liderança ●, Segurança ●●, Furtividade ●, Sobrevivência ●●, Arena ●●●●, Computador ●, Investigação ●, Estilos ●●, Mistérios ●●

Antecedentes: Apoio ●●, Recursos ●●, Staff ●

Técnicas: Soco ●●, Apresamento ●●, Esportes ●●, Foco ●●

Combos: Suplex para Buffalo Punch

Renome: Glória ●●, Honra ●●

Chi ●●●●, Força de Vontade ●●●●● ●
Saúde ●●●●● ●●●●●

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	2
Strong	4	7	2
Fierce	3	9	1
Apresamento	4	6	Um
Movimento	7	-	5
Buffalo Punch	2	11	Um
Fist Sweep	3	9	0
Suplex	4	8	Um
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.

Johnny Musculo

Estilo: Jeet Kune Dô; Escola: aprendeu vendo filmes; Equipe: Puro músculo; Time: Super-dragões invencíveis; Conceito: estrela em ascensão; Assinatura: corpo musculoso coberto de óleo

Atributos: Força ●●●●●, Destreza ●●, Vigor ●●●●, Carisma ●●, Manipulação ●, Aparência ●●●, Percepção ●●●●, Inteligência ●, Raciocínio ●●●●

Habilidades: Prontidão ●●●, Intimidação ●●●, Perspicácia ●●●, Luta às Cegas ●●●, Furtividade ●●, Sobrevivência ●●, Arena ●, Estilos ●●●●

Antecedentes: Arena ●, Empresário ●●●, Recursos ●

Técnicas: Soco ●●, Chute ●●, Apresamento ●, Esportes ●●●●

Combos: Backflip para Cartwheel Kick

Renome: Glória ●●, Honra ●●

Chi ●, Força de Vontade ●●●●● ●●
Saúde ●●●●● ●●●●●

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	6	4
Strong	2	8	4
Fierce	1	10	3
Short	3	7	4
Forward	2	9	3
Roundhouse	0	11	3
Apresamento	2	6	Um
Movimento	5	-	7
Monkey Grab Punch	0	8	4
Cartwheel Kick	2	8	6
Backflip	5	-	6

Umi Maeda

Estilo: Aikidô; Escola: Templo Xintoísta; Equipe: Sacerdotes do templo; Time: Purificadores; Conceito: Sacerdotisa; Assinatura: roupa exótica

Atributos: Força **, Destreza **, Vigor ****, Carisma **, Manipulação **, Aparência **, Percepção **, Inteligência ****, Raciocínio **

Habilidades: Interrogação *, Perspicácia **, Luta às Cegas **, Liderança *, Furtividade **, Sobrevivência **, Investigação **, Medicina **, Mistérios ****

Técnicas: Chute **, Bloqueio **, Esportes *, Foco **

Combos: Bloqueio para Foot Sweep

Renome: Honra **

Chi **** *, Força de Vontade ****

Saúde **** *

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	3	4	1
Forward	2	6	0
Roundhouse	0	8	0
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	4
Foot Sweep	0	7	0
Fireball	1	10	-
Zen no Mind	-	-	-

Markus Hansen

Estilo: Luta Livre; Escola: Olaf Wrestling World; Equipe: Indústrias Hansen; Time: Os Gigantes do gelo; Conceito: Industrial entediado; Assinatura: Braços tatuados

Atributos: Força ****, Destreza **, Vigor ****, Carisma **, Manipulação **, Aparência *, Percepção **, Inteligência **, Raciocínio **

Habilidades: Intimidação **, Interrogação **, Perspicácia **, Manha **, Luta às Cegas *, Condução **, Liderança **, Segurança *, Sobrevivência **, Arena *, Medicina *, Mistérios *, Estilos *

Técnicas: Soco ****, Bloqueio **, Apresamento **, Esportes **, Foco **

Combos: Strong para Power Uppercut (dizzy); Jump para Air Throw; Shockwave para Air Smash; Improved Pin para Improved Pin para Improved Pin (dizzy)

Chi ****, Força de Vontade **** *

Saúde **** *

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	8	3
Strong	3	10	3
Fierce	2	12	2
Apresamento	3	8	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	6
Power Uppercut	2	12	Um
Shockwave	3	9	-
Pile Driver	1	12	Um
Pin	2	10	4
Improved Pin	3	10	4
Throw	1	10	Um
Air Throw	5	13	3
Jump	6	-	3
Air Smash	2	12	2

Madame Kabuki

Estilo: Karate Shotokan; Escola: Japão antigo; Equipe: Kabuki Electronics; Conceito: Espírito vingativo; Assinatura: Máscara de Susano

Atributos: Força ****, Destreza ****, Vigor ****, Carisma **, Manipulação ****, Aparência ****, Percepção **, Inteligência **, Raciocínio ****

Habilidades: Prontidão **, Interrogação ****, Intimidação ****, Perspicácia ****, Manha **, Lábria ****, Luta às cegas ****, Liderança ****, Furtividade **, Sobrevivência **, Investigação **, Medicina ****, Mistérios ****, Estilos **

Antecedentes: Arena **, Aliados **, Contatos **, Fama *, Elemental ****, Item de Poder ****, Recursos ****, Staff ****

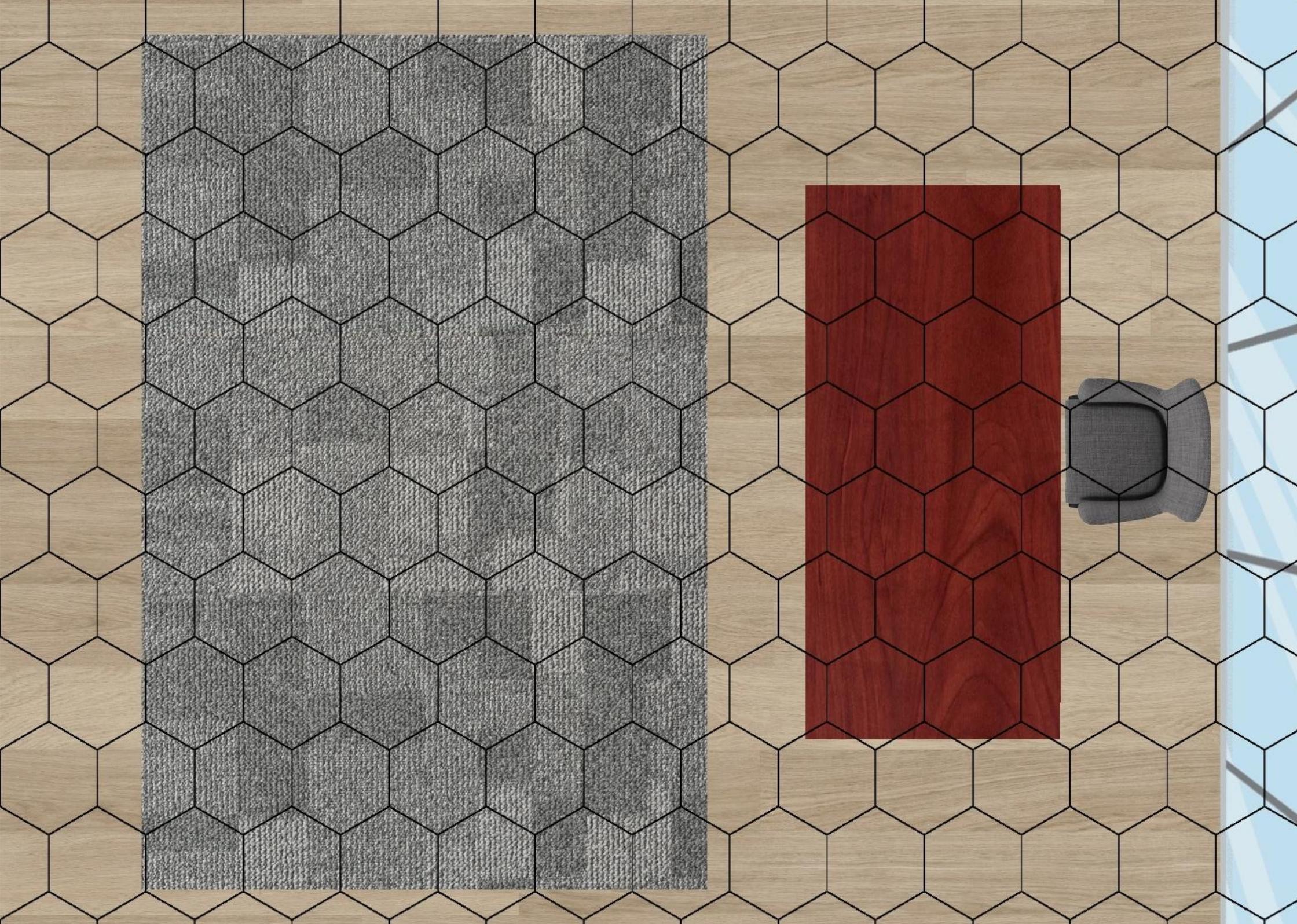
Técnicas: Soco ****, Chute ****, Bloqueio ****, Apresamento ****, Esportes ****, Foco ****

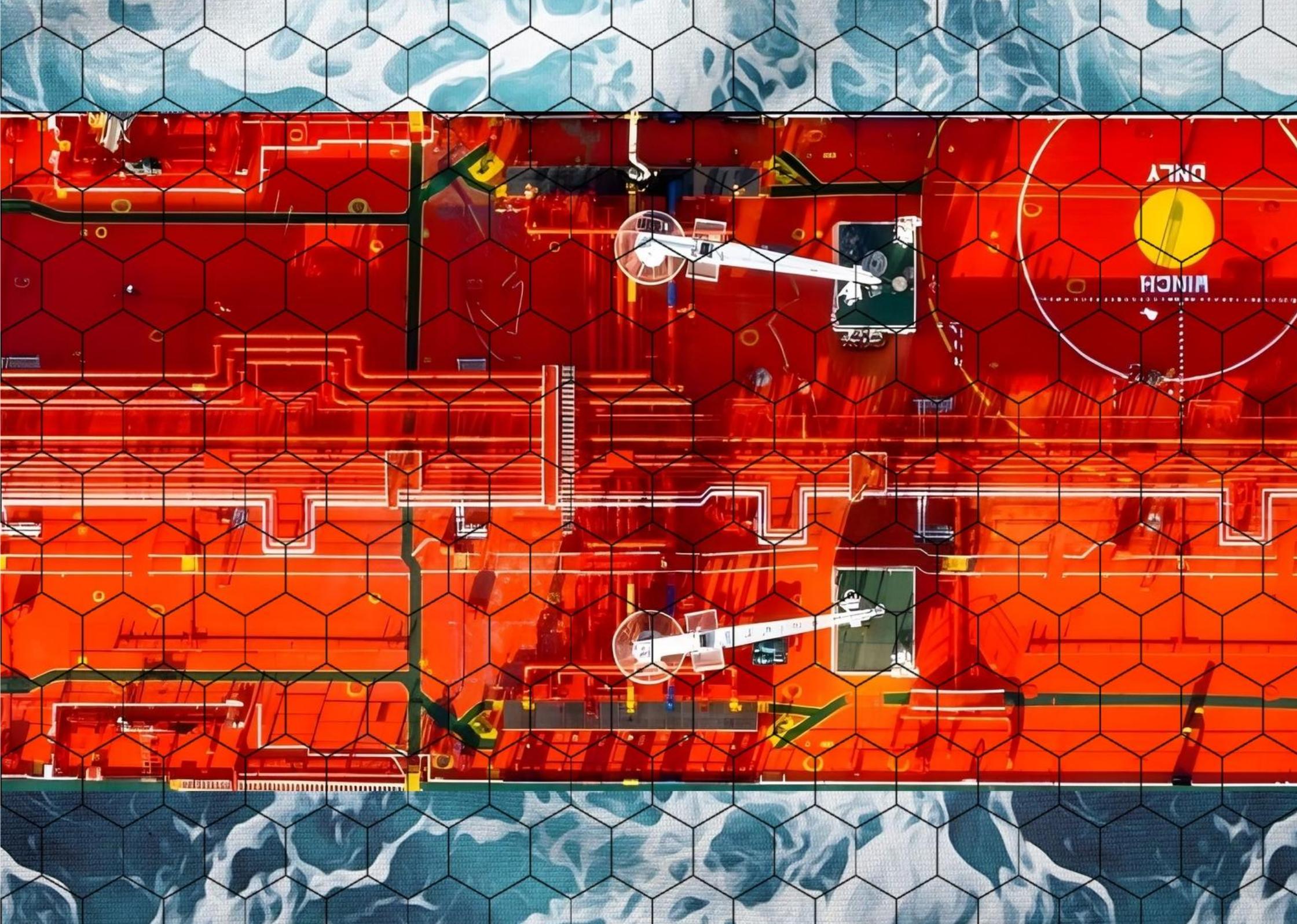
Combos: Lunging Punch para Shock Treatment para Knife Hand Strike (dizzy); Jumping Roundhouse para Foot Sweep para Jumping Jab (dizzy); Bloqueio para Hurricane Kick; Push para Air Blast; Flight para Vacuum para Air hurricane kick

Chi **** *, Força de Vontade **** *

Saúde **** *

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	6
Strong	6	11	6
Fierce	5	13	5
Short	7	10	6
Forward	6	12	5
Roundhouse	4	14	5
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Lunging Punch	6	11	7
Knife Hand Strike	7	9	5
Foot Sweep	4	13	4
Hurricane Kick	6	9	5
Air Hurricane Kick	5	9	7
Missile Reflection	9	-	5
Energy Reflection	7	-	-
Throw	4	11	Um
Push	3	10	-
Jump	9	-	6
Wall Spring	8	-	6/8
Balance	Esp.	Esp.	Esp.
Lightness	Esp.	Esp.	Esp.
Flight	Esp.	Esp.	Esp.
Air Blast	4	12	-
Vacuum	3	11	4
Stunning Shout	7	-	4
Musical Accompaniment	Esp.	Esp.	Esp.
Shock Treatment	5	16	-





ONLY



MINI

KEEP YOUR FINGER TIPS FROM REVEALING SECRETS

MANOBRAS

Gun Kata / Kata com Arma

Depois da análise de várias lutas conhecidas, o Clero concluiu que a distribuição geométrica dos antagonistas em qualquer batalha armada se trata estatisticamente de um elemento prencial. O Kata com Arma considera o revólver uma arma completa, onde cada posição representa a zona máxima de alcance, colocando o maior número de oponentes em risco máximo, enquanto mantém o defensor em posição estatisticamente segura em relação à trajetória da bala de contra-ataque. Com o domínio dessa arte, a eficácia do disparo aumenta para em não menos que 120%. A diferença de 63% aumenta a eficácia letal e faz com que o mestre do Kata com Arma não seja tido como insignificante.

- Dupont, Equilibrium

As armas de fogo são terminantemente proibidas no circuito Street Fighter, porém os lutadores podem precisar delas fora do ringue. Caso eles sejam agentes especiais, acabarão tendo que usá-las, ainda que o design original de Street Fighter desestimule, e apenas no Competidores tenha vindo, como correção, a opção de elas causarem automaticamente dano agravado, como o laser lightknife já causava.

O Kata com Arma surge como uma alternativa para personagens se virarem fora da area, utilizando pistolas para atingirem mais de um oponente em um mesmo turno.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



GUN KATA!

Pré-requisitos: Esportes •••, Armas de Fogo ••••

Pontos de Poder: Forças Especiais 4; Outros 5

O Kata com Arma consiste numa série de posições treinadas para que o lutador consiga disparar em vários alvos continuamente em curto período de tempo. Semelhante aos katas do karatê, ele é treinado exaustivamente em uma série de variações, para que o soldado esteja pronto a disparar sem precisar pensar. Quanto mais perspicaz é um lutador, mais alvos ele consegue acertar. Além disso, sua movimentação constante dificulta que ele se torne um alvo.

Sistema: Durante o Gun Kata, o lutador pode utilizar sua pistola ou pistola pesada para atingir um número de alvos igual a sua Técnica Armas de Fogo. Ele rolará o dano contra esses alvos normalmente, escolhendo-os dentre aqueles que o cercam. Além disso, sua movimentação dificulta que seja atingido por projéteis ou armas de fogo, elevando para 8 a dificuldade de quem atira contra ele. Se ele estiver dividindo o hexágono com alguém, e o Narrador for rolar um dado para descobrir, na sorte, quem foi atingido pelo projétil ou pela arma de fogo, ele só será acertado se sair 9 ou 10 no dado.

Usar o Gun Kata descarrega totalmente a arma. O personagem terá que gastar um turno para carregá-la novamente (caso ainda tenha munição), podendo usar apenas a carta de Movimento.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

MANOBRA

Potence / Potência

Algumas criaturas são naturalmente mais fortes, rápidas ou resistentes do que um homem. Essa é a ordem natural das coisas; um homem crocodilo terá uma pele muito mais resistente do que um homem, assim como um homem coelho será mais rápido. Mas um homem rinoceronte é infinitamente mais forte que um homem. Assim ocorre com criaturas demoníacas: elas aparecem com uma miríade de poderes que os transformam em predadores supremos, ou protetores incansáveis.

A manobra Potência simula a capacidade de certas criaturas – como também alguns lutadores – conseguirem utilizar seu Chi para aumentar sua força física, elevando o impacto de seus golpes ou conseguindo grandes proezas.



DAVI CAMPINO E ERIC "MUSASHI" SOUZA

POTENCE!

Pré-requisitos: Foco ...

Pontos de Poder: Pacto, Vampiro 3; Híbrido Animal 4; Outros 5

A Potência funciona fazendo os músculos gerarem mais força, seja para controlar agarrões ou para destruir os oponentes como se partem galhos velhos. Invocando esse poder, o lutador apresenta uma força incrível após se concentrar.

Sistema: Ao utilizar a manobra, o personagem gasta 1 Chi e só pode se mover enquanto se concentra. No turno seguinte, ele pode escolher ganhar um bônus de +4 Força para elevar o dano de algum golpe físico ou +4 dados em quaisquer testes de Força, inclusive para manter ou sair de apresamentos. Os efeitos não são cumulativos; o personagem deve escolher qual deles ativará. Adicionalmente, pode-se gastar 2 Chi na execução da manobra para ativar os dois efeitos no próximo turno.

Para invocar o poder para o dano, é sempre preciso um turno de concentração. Contudo, é possível seguir mantendo o bônus de testes de Força turno a turno, após o primeiro – obviamente, gastando 1 Chi por turno. É possível, deste modo, ativar o poder enquanto o personagem está preso num Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Chi por efeito (veja descrição acima)

Velocidade: +1

Dano: Veja descrição acima

Movimento: -1

MANOBRA

Second Skin (Segunda Pele)

Muitas artes marciais têm origem no combate improvisado no campo de batalha. Um guerreiro derrubado de seu cavalo, desarmado, ainda precisava se defender. Com o passar do tempo, o equipamento bélico foi ficando cada vez mais sofisticado, enquanto as proteções foram perdendo a eficácia até cair em desuso no campo militar. Alguns esportes mantiveram equipamentos de segurança que lembram armaduras, motocross, bicross (BMX), futebol americano e hóquei para citar alguns.

No século XX, as forças policiais voltaram a usar um tipo de proteção balística, e armadura para controle de multidões. Equipamentos feitos desde plástico duro revestido, tecidos resistentes sobrepostos e até mesmo cerâmica resistente a impactos. Dessa forma, muitas artes de luta treinam o uso de armadura como parte de seus ensinamentos. O mesmo vale para estilos usados por militares modernos, substituindo as armaduras de metal e couro do passado por kevlar e cerâmica modernos.

Esse treinamento consiste em vestir a armadura por longas horas do dia, realizando toda sorte de atividades físicas, calejando e ferindo a pele até que ela cria uma casca insensível, diminuindo o empecilho causado pela armadura, como se ela fosse uma segunda pele.

Em Street Fighter, usar uma armadura conta como usar armas, portanto está sujeito à perda de honra normalmente.



SECOND SKIN!

Pré-requisitos: Bloqueio •••, Força •••

Pontos de Poder: Forças Especiais 1; Outros 2

O lutador obteve treinamento militar, e se acostumou ao uso de equipamento leve de proteção, ou era um atleta de futebol americano ou hóquei e teve de se habituar a usar equipamento de proteção e não perder mobilidade ou liberdade de movimento.

Sistema: Armaduras são classificadas em leves, médias e pesadas, que podem dar penalidades em velocidade e movimento. O Narrador pode tomar por linha-guia:

- Armadura leve (roupas pesadas de motoqueiro): +1 de absorção e -1 de velocidade.
- Armadura média (primeira geração de coletes à prova de balas): +2 de absorção e -1 velocidade e -1 movimento.
- Armadura pesada (armadura de conflito da polícia): +3 de absorção e -1 velocidade e -2 movimento.

Esta manobra permite que o lutador escolha qual penalidade ele deseja diminuir em 1. É possível que haja outras armaduras, geralmente protótipos militares, cabendo ao Narrador descrevê-las.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

DAVI CAMPINO E THIAGO ROSA

LOBISOMEM: O APOCALIPSE!

Gaia mãe terra está amaldiçoada e morrendo aos poucos, o fim está próximo.

Os híbridos perecem na luta contra a Wyrm.

O Maior agente da Wyrm, atualmente, é a Shadaloo.

Introdução

O objetivo deste material é dar mais profundidade e coerência aos híbridos de um modo geral, ajudando a dar propósito a eles em campanhas de **Street Fighter**. Evitando, assim, confusões e desculpas esfarrapadas como a história do nosso querido verdão de cabeleira laranja. Além de afastar da mente dos jogadores de criatividade ilimitada idéias como a do homem caranguejo de Apresamento 5.

A Wyrm

Ela está em toda parte, inclusive dentro de cada um de nós. A Wyrm não é um indivíduo, tampouco um deus ou demônio. É simplesmente tudo aquilo que prejudica Gaia, a mãe terra, e propaga o mal. Aqueles que praticam o mal, poluem, cometem crimes, desmatam, etc., são agentes da Wyrm. Em geral, quanto mais baixa a Honra e mais desonrado o comportamento, mais o personagem se aproxima da Wyrm.

No cenário **Street Fighter**, o maior agente conhecido da Wyrm é a Shadaloo. Frequentemente híbridos e outros lutadores lutam contra as influências da Wyrm dentro de si, para não perderem o controle em combate e sucumbirem a uma fúria cega e sede de sangue em uma brutalidade que só vai cessar quando seu adversário estiver destruído, quando não mais houver inimigos em pé ou o híbrido for nocauteado.



Opcionalmente, o narrador pode dizer que o Psycho Power é o poder da Wyrm que corrompe tudo que é vivo.

Dançarinos da Espiral Negra

Um núcleo da Shadaloo é responsável por raptar jovens híbridos e corrompê-los por meio de doutrinação, ou, no caso dos que resistirem, lavagem cerebral com Psycho Power. Dançarinos da Espiral Negra podem originar-se de quaisquer tribos; sendo assim, podem praticar qualquer estilo de luta, incluindo Ler Drit, diferente das tribos padrão.

Mudança de forma

Híbridos podem ter nascido humanos, vivido uma vida normal e depois de um acontecimento extremo despertado seu lado animalesco dormente ou simplesmente ter nascido em sua forma híbrida em alguma tribo distante da civilização.

Outras opções, devendo essas ser tratadas como casos raros, são infecção por mordida ou maldição da licantropia. Em todos os casos, após adquirir a forma híbrida é impossível a reversão à forma humana, sendo possível apenas a progressão no Antecedente Híbrido Animal e aquisição de mais características animalescas, a menos que o Narrador permita a perda ou retirada dos pontos no Antecedente Híbrido.

Matilha, seita e tribo

Matilha é um grupo de 2 a 10 membros com um propósito duradouro como exterminar a Shadaloo, ou curto e finito, como impedir a implantação de uma fábrica que causará a poluição de um rio.

Seita determina os híbridos que vivem e guardam as proximidades de um Caern, podendo ser de uma ou mais tribos diferentes em alguns casos. Além de executar funções políticas, sociais e religiosas, os híbridos mais velhos de uma seita são responsáveis por guiar os mais jovens e formar novas matilhas.

Tribo ou espécie de um híbrido determina sua cultura, formação, modo de agir, vestir e as vezes até características físicas. Por exemplo, um trapaceiro Roedor de Ossos pode ser um jogador de dados em bares, enquanto um Andarilho do Asfalto, um apostador; um silencioso, um gatuno astuto; um Senhor da Sombra, um empresário visando lucro próprio; um Cria de Fenris, um assassino. Devem-se traçar os moldes do híbrido de acordo com as diretrizes gerais da tribo a que ele pertence.

Dons

Manobras Especiais simulam perfeitamente os dons dos garou e outros metamorfos – como são apresentados em **Lobisomem: o Apocalipse**, que serviu de modelo para esta matéria – para que não haja descaracterização do sistema. Assim, o Estilo assume um papel importante, já que ele delimita o acesso a Manobras de Foco – e por isso cada tribo possui seus estilos relacionados.

Caerns

Eles funcionam como locais de adoração, áreas de reunião e asilo para os lobisomens velhos demais.

Esses locais transbordam energia mística, sendo comumente dedicados a um espírito. Drenando a energia do caern, é possível um xamã realizar feitos incríveis. Lendas dizem que é possível a execução de rituais para comunicação com espíritos e a abertura de portais entre eles.

AS TREZE TRIBOS!

Fúrias Negras: As vingadoras originaram-se na Grécia antiga, composta quase inteiramente por mulheres; vivem nas cada vez mais raras áreas selvagens, protetoras da natureza; não medem esforços para destruir aqueles que profanam os valiosos lugares místicos do mundo.

Estilo de luta: Wu Shu ou Pankration

Roedores de Ossos: Desprezados e tidos como tribo inferior, possuem notável habilidade de sobreviver a adversidades; não se nutrem dos ideais elevados dos demais híbridos. Cínicos e pragmáticos, fazem o possível para sobreviver.

Estilo de luta: Capoeira ou Jiu Jitsu

Filhos de Gaia: De todos os híbridos, eles se encontram em maior harmonia; apenas os Filhos de Gaia buscam união verdadeira com a natureza. Eles preferem uma existência harmoniosa e pacífica, mas podem ser tão impiedosos quanto a ordem natural que servem.

Estilo de luta: Kabaddi

Fianna: Esses são mestres da linguagem, cultura antiga e da música, contadores de histórias; são os mais criativos. Preferem jogos de intelecto, canções, bebidas e festas. Contudo, quando enraivecidos mostram a ira dos seus ancestrais lobos selvagens, violentos e incansáveis.

Estilo de luta: Kung Fu ou Jeet Kune Dô

Peregrinos Silenciosos: Os mais misteriosos dentre os híbridos, eles não mantêm casas permanentes, vagueiam de caern em caern, e através dos reinos selvagens, urbanos e espirituais. Viajar é sua essência e poucos conhecem os segredos mortais e espirituais como eles. Pouco se sabe sobre os Silenciosos a não ser que sempre parecem cientes de eventos antes de acontecerem.

Estilo de luta: Ninjitsu ou Ninjitsu Espanhol

Caerns existem nas mais variadas formas: cemitérios, catacumbas, lugares assombrados, nascentes de riachos, cavernas, vales, bosques ocultos e até, em raros casos, casarões abandonados em áreas urbanas que por algum motivo ainda não foram corrompidos pela wyrm.

Espíritos

O Narrador pode permitir o contato com os espíritos dos totens em momentos-chave da campanha de forma limitada por um ancião xamã em um caern, pois isso pode trazer desbalanceamento se usado demais.

Se for usado o Antecedente Elemental na campanha, um bom gancho é permitir uma ligação e comunicação limitada com espíritos elementais, com a permissão de um xamã Híbrido dentro de caerns, que são locais sagrados.

Umbrá

O mundo físico é uma região de mistérios, maravilhas e terror súbito. O mundo espiritual é tudo isso e muito mais, contam os sábios antigos. Logo além do mundo material existe esse lugar de sombras vivas e luz permanente que é habitat dos Totens espirituais e monstros indescritíveis. A Umbrá não está em nenhum lugar no mundo físico, eles se separam por uma barreira chamada película. Caerns são locais onde a película é mais fina, permitindo maior afinidade e contato com espíritos.

Em **Street Fighter**, pode-se dizer que lutadores ao utilizar manobras como Asura Senku, Ghost From e Yoga Teleport, enviam seus corpos parcial ou completamente através da película por uma fração de segundo, antes mesmo que eles consigam perceber que o fizeram, por exemplo. Sábios contam histórias antigas onde poderosos híbridos descobriram como viajar para a Umbrá; atualmente, esse tipo de conhecimento parece estar perdido, o que pode dar um bom gancho pra aventuras.

Pontes da Lua

Dizem antigas lendas que poderosos xamãs tinham o poder de convocar a força dos espíritos elementais para abrir um portal ligando dois caerns momentaneamente, possibilitando viagens instantâneas para conclave e assembleias entre tribos distintas. Hoje, acredita-se que são somente contos e não há ninguém que conheça esse segredo.

Se o Narrador pretender colocar uma ponte da lua em sua campanha, que seja em algum momento dramático e único, ou muito raro, sendo necessário talvez até um grupo de xamãs e ou preparação para a abertura do portal nos dois caerns, o que dificulta a utilização leviana de tal poder. Se Yoga Teleport e Ghost Form são considerados conhecimentos raros e poderosos, o que dizer de conseguir abrir um portal ligando um caern no coração da África com um caern numa reserva natural no México?

Pontes da Lua devem funcionar como um ritual. Como linha-guia, rituais devem ser executados seguindo os procedimentos e utilizando uma ação prolongada dos participantes, rolando Inteligência + Mistérios, até atingirem o número necessário de sucessos, que pode variar de 10 a 50, conforme o nível do ritual. Se o Narrador desejar regras mais avançadas para rituais - o que seria de grande valia em **Street Fighter**, considerando, por exemplo, que M. Bison expulsou parte de sua alma em troca de poder -, ele deve consultar o livro básico de **Lobisomem**.

Considerações finais

É aconselhável a leitura de **Lobisomem: o Apocalise** para mais detalhes sobre tribos, jargões e detalhes sobre ambientação que com certeza ajudarão na interpretação do seu híbrido.

GUSTAVO MARU & ERIC "MUSASHI" SOUZA

AS TREZE TRIBOS!

Cria de Fenris: Híbridos contam que um Cria se deixaria devorar por um demônio só para ter a oportunidade de arrancar-lhe a língua antes de morrer. Conhecidos como prenunciadores da guerra e destruição, esses bárbaros e selvagens vivem para combater. São a linha de frente no combate contra a wyrm; sua fúria e sede de sangue fazem o sangue de outros híbridos ferver; todos tremem ao ver um Cria se lançando sobre um inimigo rosnando e uivando.

Estilo de luta: Muay Thai ou Baraqah

Andarilhos do Asfalto: A maioria dos híbridos acredita que cidade é um abismo pronto para engolir todos eles. Não os andarilhos do Asfalto. Eles se adaptaram a cidades, tecnologia e riqueza. Tidos como os híbridos menos confiáveis, abraçam o ambiente urbano onde seus contatos, riqueza e hordas de elementais urbanos garantem que poucos ousem expressar sua antipatia abertamente.

Estilo de luta: Kickboxing Ocidental ou Boxe

Garras Vermelhas: Os mais bestiais em aparência e em contato mais próximo com a fera interior, para o bem e para o mal, acreditam que a única forma de preservar Gaia é o extermínio até o último usurpador homínido. Eles recordam muitos segredos da natureza, até mesmo alguns que os outros híbridos já esqueceram.

Estilo de luta: Lua ou Majestic Crow Kung Fu

Senhores das Sombras: Frios, régios, vingativos e rudes, são verdadeiros cavaleiros negros. Poderosos nas batalhas e astutos em tempos de paz, eles percorrem a trilha da glória e da conquista. Não há quem duvida de sua coragem e tenacidade, nem de sua arrogância. Capaz de passar por cima de qualquer coisa que estiver entre ele e seu propósito. Embora a tribo não goste de admitir, vários membros já foram seduzidos pela wyrm com uma promessa de poder.

Estilo de luta: Silat ou Sanbo

Presas de Prata: Não existem híbridos mais reverenciados e honrados que os membros dessa aristocrática tribo. Representam tudo de melhor que se pode esperar de um híbrido, belos "para seus semelhantes pelo menos", generosos, leais e bem-educados e nobres. É comum quase todos os membros mais novos dessa tribo terem algum tipo de mal estranho, distração aguda, sonambulismo ou algum outro traço evidente. Sua fúria se equipara a qualquer Cria de Fenris ou Garra vermelha.

Estilo de luta: Karatê Shotokan, Savate ou Sumô

Potadores da Luz: Espiritualistas, meditadores e místicos, em sua busca infundável por conhecimento. Talvez os híbridos mais sintonizados com sua natureza interior, viajam as mais escuras e solitárias regiões do mundo protegendo os fracos. Seu controle interior permite o domínio de artes que precisam de muita concentração, normalmente ignoradas por outros híbridos.

Estilo de luta: Tai Chi Chuan ou Aikidô

Uktena: Remanescentes de uma das três grandes tribos da América do Norte. Espertos, reticentes e reservados, compreendem os caminhos dos espíritos melhor que os outros híbridos. O uso destinado ao seu conhecimento é menos certo. Segredos e sombrios, em seus rituais e assembleias na escuridão, alguns se perguntam se os Uktena não foram corrompidos.

Estilo de luta: Luta Livre Nativo Americana

Wendigo: Fantasmas cinzentos das florestas densas, já correram livremente por toda a América do Norte, mestres da sobrevivência, dos espíritos e da guerra, eles foram praticamente exterminados pelas práticas genocidas dos europeus. O que restou da tribo resiste numa luta sem tréguas na taiga canadense, tentando conseguir de volta as terras que já foram deles.

Estilo de luta: Luta Livre ou Forças Especiais

VAMPIRO!

Os mais famosos mortos-vivos, as criaturas da noite que sugam o sangue dos vivos para manterem sua existência neste mundo. Vampiros são portadores de grande poder e, ao mesmo tempo, uma maldição sem fim, pois o Sono Eterno lhes foi negado, e agora devem esconder sua existência dos mortais e alimentar-se do seu sangue. Muitas vezes tornam-se antissociais, pois desprezam a vida alheia e enxergam todos como simples alimento. Eles são mais fortes que humanos normais, mas têm uma incessável sede de sangue. Alguns Vampiros conseguem esconder essa sua condição, vivendo disfarçados em sociedade, mas geralmente preferem simplesmente se esconder durante o dia e caçar a noite. Cada ponto do Antecedente custa 2 pontos de Antecedentes/Bônus/Experiência por nível.

O Vampirismo funciona como um Estilo, e pode aprender as seguintes Manobras (utilizando o Antecedente no lugar da Técnica para o dano e outros efeitos):

- Apresamento: Head Bite (grátis)
- Foco: Cobra Charm (3), Death's Visage (3), Ghost Form (4), Levitation (2), Mind Control (4), Mind Reading (3), Psychic Vise (4), Regeneration (grátis), Speed of the Mongoose (3), Telepathy (2), Toughskin (1)

Head Bite: Dano é calculado com Antecedente Vampirismo ao invés de Apresamento. A cada turno, o oponente deverá testar Força de Vontade (tendo como dificuldade 2 + o dano recebido naquele turno; máximo de 10), e o número de sucessos necessários para se passar no teste será igual ao Antecedente Vampirismo. Caso não passe, o oponente não poderá mais fazer testes de Força para tentar escapar, pois agora estará completamente dominado pelo Vampiro. Cada ponto de Saúde perdido pela vítima recupera 1 ponto de Chi ou Saúde do próprio Vampiro.



PONTOS DE SANGUE E TORPOR

Uma vez morto, um vampiro não possui Chi, mas a pontuação é utilizada para representar o sangue que ele acumula para ativar seus poderes. Um vampiro, portanto, perde 1 ponto de Chi por dia sempre que acordar. Com seu Chi esgotado, ele ainda pode usar Saúde para ativar seus poderes, mas como depende de sangue para se recuperar, estará cada vez mais fraco.

Portanto, assim como os Híbridos Animais, um vampiro pode entrar em frenesi quando sua Saúde chegar à metade, representando a fome e a besta interior. Seu frenesi funciona exatamente como o dos Híbridos, porém o seu foco será em encontrar uma presa e saciar sua sede de sangue.

Caso a Saúde de um vampiro caia abaixo de zero e ele receba danos agravados, ele será nocauteado, mas eventualmente acordará. Estará muito fraco, quase incapaz de lutar, e a sede de sangue o chamará, podendo ativar um frenesi. O vampiro perambulará até encontrar uma presa e poder se recuperar.

Por fim, se ele receber toda a sua Saúde em danos agravados e não possuir nenhum ponto de Chi, ele entrará em torpor. O torpor vai ter uma duração conforme a Honra do personagem: quanto mais bestial e monstruoso ele for, maior será o seu torpor, sendo que para Honra 0 ele pode durar um milênio, e para Honra 10 ele dura até o fim da cena - assim como o nocaute em humanos. A Honra média de 5 tem um torpor de duas semanas, sendo que a Honra 3 - o máximo para um iniciante - leva a um torpor de um ano.

Em geral, é importante que o Narrador se sinta livre para abordar o torpor, sem prejudicar sua campanha. Se um personagem jogador é um Vampiro e possui Honra baixa, a próxima aventura pode ser o resto do grupo localizá-lo e derramar sangue em sua boca para livrá-lo do torpor. A menos que o personagem seja muito virtuoso, o torpor pode significar o fim da linha para ele, então esse deve ser um recurso utilizado com cuidado e em prol da narrativa.

CARNIÇAIS

O sangue de um vampiro é poderoso, permitindo a ele realizar proezas que Street Fighters só conseguem após anos de treino e concentração do Chi. Assim, é possível que um vampiro, ao compartilhar seu sangue com mortais, ofereça a eles, por um tempo, uma fração de seus poderes. Trata-se de algo que cria um laço entre o vampiro e o mortal, que desenvolve um vício pelo sangue do vampiro, mas também acaba se submetendo totalmente a ele, tendo todos os efeitos de um controle mental (Mind Control).

O vampiro pode criar um número de carniçais igual ao seu nível de Antecedente. O laço dura um número de dias igual ao Antecedente Vampiro. Assim, se um vampiro possui nível 3, ele pode criar até três carniçais, devendo renovar o laço de 3 em 3 dias. A criação/renovação do laço é simples: o vampiro se corta e deixa o carniçal beber um pouco de seu sangue (1 ponto de Saúde).

Em geral, isso funciona apenas com pessoas mais fracas. O Vampiro precisa ter um nível superior à Honra do carniçal para criar o laço. Guerreiros poderosos e equilibrados dificilmente serão dominados dessa forma. E mesmo guerreiros que possuam Honra baixa podem rolar seu Foco contra o Antecedente Vampiro para resistir, sendo dominados apenas se forem derrotados na ação resistida.

O carniçal ganha poderes conforme o nível do vampiro. Toughskin para Vampiro 1 a 3 e Toughskin e Speed of the Mongoose para Vampiro 4 ou 5. O carniçal atua como se tivesse o Antecedente Vampiro no nível mínimo necessário para essas manobras, não tendo qualquer outro poder que os vampiros possuam, e nem suas desvantagens.

Assim como no Mind Control, o carniçal pode rolar sua Honra para resistir a um comando específico, devendo superar em sucessos a diferença entre o nível do vampiro e a Honra que o dominado possui. Por exemplo: um Vampiro 3 dominou um humano de Honra 2. Se quiser resistir, o humano deve rolar 2 dados precisando de 2 sucessos para conseguir. É muito difícil que o carniçal consiga desobedecer, mas pode acontecer.

ANTECEDENTE VAMPIRO!

- Seu personagem tornou-se um Vampiro recentemente, e ainda consegue se passar por um mortal sem ser reconhecido.
- Seu personagem já possui algumas características que evidenciam sua atual condição, e isso pode vir a trazer problemas dentro de uma sociedade.
- Já há um tempo razoável que seu personagem é um Vampiro, e dificilmente conseguirá esconder suas características.
- Neste nível, a aparência de seu personagem é completamente inumana, e matar para se alimentar não é mais um incômodo.
- Há muito tempo seu personagem caminha pelas noites à procura de alimento. Matar os pobres mortais é uma diversão, que faz com muito gosto. Ele possui poderes imensos, e sabe muito bem disso.

Vantagens e Desvantagens

- +1 Absorção contra qualquer ataque (exceto fogo).
- -1 Absorção contra fogo.
- Atributos Físicos podem ser aumentados acima de 5 pelo custo normal (nível atual x4).
- Recebem gratuitamente Intimidação 2 e Mistérios 2.
- Não podem ser destruídos, a menos que sejam decapitados ou carbonizados.
- Podem gastar Saúde ao invés de Chi.
- Dano agravado é recuperado como dano normal.
- Não podem recuperar Saúde, a menos que suguem o sangue humano.
- Devem começar com Apresamento 2.
- Seu Chi só é recuperado absorvendo sangue humano, tendo um valor máximo limitado ao dobro do nível do Antecedente.
- Se expostos à luz do Sol, perdem 1 ponto de Saúde por turno.



TRANFORMANDO-SE EM VAMPIRO

Um personagem que foi mordido por um vampiro pode gastar pontos de experiência para adquirir o Antecedente, representando que foi contagiado. Caso o jogador decida não gastar, então o personagem apenas teve seu sangue sugado, mas não se tornou um vampiro.

A critério do Narrador, é possível simular o que acontece em filmes e outros RPGs, sendo que para a transformação é necessário que o vampiro absorva o sangue da vítima até deixá-la com toda a sua Saúde em danos agravados. Em seguida, o vampiro deixa que a vítima absorva seu sangue, devolvendo-lhe um ou dois pontos de Saúde. O novo vampiro despertará sedento, absorvendo o que puder até completar sua Saúde e seu Chi ao nível máximo.

Um novo vampiro nunca pode ter um Antecedente a nível maior que o do vampiro que o transformou. Se o Narrador buscar uma crônica mais alinhada com Vampiro: A Máscara, ele pode determinar que só é possível aumentar o Antecedente derrotando e sugando todo o sangue de um vampiro mais poderoso, até levá-lo à morte.

DAVI CAMPINO, DEVAYR JUNIOR, ERIC "MUSASHI"
SOUZA E ODMIR FORTES

CHANGELING - THE DREAM FIGHTERS!

Changelings são lembranças vivas de uma Era Mítica em que as Fadas Verdadeiras andavam livremente sobre o mundo. Bem, de fato, só mesmo eles lembram disso, até porque poucas pessoas da atualidade já ouviram falar da existência de Fadas e uma ínfima parcela delas acredita nisso.

Na verdade, um Changeling é um ser humano de carne e osso, mas com alma encantada na essência do Sonhar. Um dos muitos seres mágicos que restaram sobre a Terra, após a Separação entre a realidade mundana e os sonhos, milênios atrás. A alma de uma fada encarnada no corpo de uma pessoa comum. Mas, você poderia perguntar: e o que isso tem a ver com *Street Fighter - O Jogo de RPG?*

Além de ter herdado o sistema de regras Storyteller do velho cenário Mundo das Trevas, do qual Changeling faz parte, SFRPG abraça sem problemas uma grande gama de possibilidades de sub-tramas e conceitos, onde novos competidores do circuito mundial de lutadores podem surgir dos mais diversos âmbitos, com origens limitadas apenas pela imaginação dos seus jogadores. Ter um lutador com alma de fada e os poderes típicos de um Changeling não seria tão improvável, mas ainda precisaríamos de regras que abrangessem as possibilidades apresentadas por *Changeling - O Sonhar*. É para isso que essa matéria está aqui.

As regras e conceitos que você lerá a seguir foram adaptados a partir da segunda edição de *Changeling - O Sonhar*, o qual foi o único livro da série traduzido para o português, pela editora Devir. Algumas coisas foram simplificadas ou omitidas e outras mudadas, usando como parâmetro as inovações apresentadas pela edição de aniversário de 20 anos, lançada recentemente, nos EUA, pela White Wolf, e alguma liberdade criativa...

Que comecem os jogos!



VIVENDO COMO UM CHANGELING

Um Changeling - ou *Kithain*, como eles chamam a si mesmos - vive uma vida dupla, sempre enxergando o mundo de uma maneira completamente diferente daquela que os olhos mundanos conseguem captar, enquanto tentam conciliar suas experiências mágicas com as necessidades do cotidiano mortal.

Quase tudo lhes parece mais vívido em cores, ou talvez mais tenebroso, em alguns casos, e alguns objetos podem ganhar caretas e movimento. Lugares repletos da imaginação humana, onde lendas são originadas ou grandes sonhos são construídos pelas mentes criativas, aparecem com energia dinâmica e enfeites novos aos seus olhos. Seres totalmente feitos de magia (e imperceptíveis aos sentidos de humanos comuns), chamados *quimeras*, podem interagir com eles e até desafiá-los e confrontá-los, incluindo monstros mitológicos como dragões, unicórnios e grifos. Por outro lado, eles ainda podem precisar frequentar a escola, comparecer aos seus cubículos de trabalho em escritórios de contabilidade ou ter de enfrentar filas bancárias para receber a aposentadoria. É como ser louco, só que tudo aquilo que é mágico é para eles real: se for perigoso, pode causar dor e sofrimento; se for prazeroso, pode levar a êxtases inimagináveis para mortais.

Quando está entre seus pares, o kithain atua como seu Eu Verdadeiro. Eles enxergam seus Semblantes Feéricos e é somente assim que se reconhecem. Com seus iguais, formam uma sociedade complexa, baseada no modelo medieval europeu, onde existem nobres e plebeus, suseranos e serviçais, domínios feudais e grandes intrigas e conflitos entre "famílias" nobres, as chamadas Casas.

Muitas são as "raças" de Changelings, às quais eles denominam *kiths*. Nessa matéria, falaremos apenas sobre as mais numerosas e comuns no Mundo Ocidental, que não representam, por incrível que possa parecer, nem 10% das variações existentes.

Para escolher um desses kiths, você deve ter o nível apropriado do Antecedente "Alma Feérica", visto a seguir. Uma vez escolhido o seu "tipo de changeling", porém, não é possível mudá-lo, mesmo que seu nível aumente.

QUALIDADES E DEFEITOS GERAIS DOS KITHAIN

- Os changelings usam a contagem de Chi da mesma maneira que outros Street Fighters, mas chamando-o "Glamour". O Glamour alimenta suas Manobras Especiais da mesma forma que para outros Street Fighters e também pode servir a outros propósitos, detalhados adiante;

- Um changeling não pode ser reconhecido pelo que é, exceto por outros changelings, ou por meios mágicos ou psíquicos. Em geral, para que seu Semblante Feérico seja visto e possa ser afetado, ele tem de Encantar um alvo ou Apelar ao Fado (veja ambos os sistemas a seguir), mas, a critério do Narrador, Manobras Especiais como Sense Element e Mind Reading podem perceber o Semblante Feérico, por um breve momento;

- Changelings são afetados por uma força opressiva de descrença e ceticismo, em lugares específicos, na presença de certas pessoas ou ao realizar algumas atividades. Tudo o que for "chato demais, tedioso, sem graça" pode carregar algo dessa força invisível, que eles chamam de Banalidade e até mesmo passar tempo demais fazendo coisas tediosas pode deixá-los deprimidos ou enfurecidos. Entretanto, é só quando falham em usar seu Glamour sobre um alvo, ou quando tentam agir como se não fossem changelings, negando seu lado fada, que a Banalidade os machuca.

A Banalidade funciona como os Renomes de Honra e Glória, mas é algo ruim. O Changeling terá quatro níveis iniciais de Banalidade, sem nenhum ponto temporário. Novos pontos temporários são adquiridos sempre que o Changeling falha em usar seu Glamour para Apelar ao Fado ou usar um Truque. Ao atingir Dez pontos temporários, o changeling perde todos os pontos e troca imediatamente por um novo nível permanente. Se chegar, um dia, a Dez níveis permanentes, o changeling se esquece de seu lado feérico e perde todos os seus Truques;

É possível livrar-se de pontos temporários apenas no momento em que são ganhos. Gastando 1 ponto de Glamour, você anula o ponto temporário de Banalidade que iria adquirir. Livrar-se de níveis permanentes é muito mais difícil: é preciso submeter-se a uma Demanda, sob juramento formal para cumpri-la, com direito a punições mágicas em caso de fracasso.

ALMA FEÉRICA!

Este novo Antecedente é especial, como ocorre com Elemental, Híbrido Animal e Cibernético - todos do Guia do Jogador para Street Fighter.

Ao comprar Alma Feérica, você se reconhece como Changeling e adquire todas as qualidades e defeitos gerais da espécie. Seu nível indica que opções de kiths você tem para escolher e também pode servir como pré-requisito para uma série de Manobras Especiais exclusivas dos changelings, chamadas *Truques*, ou que se tornam disponíveis a eles, independentemente do Estilo.

NÍVEIS E OPÇÕES DE KITHS

Níveis do Antecedente e as opções de Kiths (cumulativas) são apresentados a seguir. Esses níveis têm por base o quanto cada kith interage com o mundo real, usando suas características inatas, de forma fisicamente relevante ou perceptível:

- Boggans, Exus e Nockers
- Pooka, Sidhe e Sluagh
- Sátiros
- Redcaps
- Trolls

Boggan: duendes caseiros e servis que costumam atuar como conselheiros, serviçais e operários dentro da sociedade feérica, além de serem fortemente inclinados a se meterem em todos os assuntos e focarem sobre todo mundo.

Um Boggan (ou grupo de boggans) isolado pode realizar tarefas manuais em um terço do tempo normal. Ele também consegue se mesclar a qualquer grupo social com facilidade, descobrindo gírias, convenções, acordos, segredos, etc e tomando parte, como se fossem membro daquele grupo; para isso, faz testes de Percepção + Lábria, com dificuldade iniciando em 5, podendo aumentar conforme o grau de formalidade e seletividade do grupo.

Um Boggan não consegue recusar um pedido de ajuda alheio, a menos que seja bem sucedido num teste de Força de Vontade, dificuldade 8.

Exus: andarilhos originados da África e Oriente Médio, os exus são aventureiros natos, talentosos contadores de histórias e viajantes prodigiosos.

Um Exu sempre chega aonde deseja chegar, ou onde deve estar, mesmo que para isso tenha que viver uma grande aventura ou enfrentar algum desafio. Eles também adquirem um ponto de Experiência extra ao fim de cada aventura.

Embora não sejam estúpidos, Exus são curiosos e, se houver alguma possibilidade de saírem vivos, podem se meter em encrencas, em troca de uma boa história para contar.

Nockers: fadas de aspecto exótico, com o rosto pálido, manchado de vermelho (quase como palhaços) e as juntas dos ossos nodosas, os nockers são artesões perfeccionistas e reclamões. Preferem a companhia de máquinas e suas invenções à de seres humanos, ou mesmo de outros changelings.

Um Nocker pode consertar praticamente qualquer coisa mecânica usando habilidade manual e intimidação. Xingões abusivos e chutes estão na sua caixa de ferramentas! Teste Inteligência + Intimidação, com dificuldade inicial 5, ou maior, dependendo da complexidade do problema.

Pooka: os pooka são fadas com afinidade pela natureza e os animais. Cada um guarda semelhança física e comportamento relacionado a um animal comum, normalmente inofensivo, como gatos, pequenos cães, pombos, corvos, sapos, castores, etc. Pooka adoram aprontar pegadinhas e armadilhas para divertir a si mesmos e seus amigos, normalmente tentando constranger, mais do que ferir.

Um pooka tem uma afabilidade inacreditável e um meiguismo irresistível. Graças a isso, as pessoas simplesmente apreciam sua companhia e gostam de contar-lhes coisas. Durante uma conversa, o pooka pode tentar um teste de Percepção + Lábia, com dificuldade igual à Força de Vontade da vítima, para obter respostas diretas (uma por sucesso), mesmo às perguntas mais sigilosas ou cabulosas.

Todos os pooka são capazes de transformar-se no animal pelo qual têm afinidade, mas só podem fazê-lo se estiverem totalmente isolados. Eles adquirem todos os talentos naturais dessa forma animal, como garras, presas, capacidade de voar, etc. A transformação custa 1 Glamour, mas a reversão é sem custo.

Um pooka nunca consegue contar totalmente a verdade. Mesmo numa situação de urgência, se tiver de responder a uma pergunta, vai exagerar, omitir ou inventar partes da informação. Para resistir a esse impulso natural, precisa passar em um teste de Força de Vontade, dificuldade 8.

Sidhe: o povo belo, nobres entre as Fadas, adeptos ao cavalheirismo, às formalidades, ao amor cortês e aos jogos de intriga. Um Sidhe é sempre elegante e imponente, garboso e, às vezes, arrogante.

Um Sidhe é sobrenaturalmente belo em seu Semblante Feérico, com Aparência +2, mas isso só se torna visível aos olhos mundanos quando Encanta um alvo ou Apela ao Fado. Essa herança feérica permite ainda que pague o custo normal para elevar sua Aparência a níveis superiores a 5. Além disso, quando enfurecido por alguma tentativa de constrangimento ou pela petulância de um plebeu, suas jogadas sociais recebem -2 de dificuldade (especialmente Intimidação). Qualquer um querendo atacar um Sidhe enfurecido precisa antes fazer um teste de Força de Vontade, com dificuldade igual a 4 + Alma Feérica do Sidhe.

CRIANDO UM CHANGELING!

A criação de personagens Changelings pode seguir as regras normais do Módulo Básico de Street Fighter RPG e você pode escolher qualquer Estilo para fazer um lutador kithain. Lembre-se de comprometer alguns dos seus pontos de Antecedentes para comprar Alma Feérica. Além disso, você também é obrigado a comprar pelo menos um nível da Habilidade Mistérios.

As seguintes Manobras Especiais tornam-se disponíveis para todos os Changelings, usando o antecedente Alma Feérica, independentemente do Estilo. Entretanto, o acesso a essa lista segue regras especiais: se a Manobra Especial que você quiser comprar não estiver disponível normalmente ao seu Estilo, ela será tratada como um *Truque* (veja a seguir); de outra forma, você paga o menor custo entre esta tabela e seu Estilo, mas continua funcionando como uma Manobra Especial normal. Os pré-requisitos costumam ser os originais, mas, se algum Antecedente Único fosse requerido, use Alma Feérica, em igual nível, em seu lugar. *Os nomes entre parênteses são referências aos Truques descritos em Changeling, comparáveis a essas manobras.*

- **Bloqueio:** Energy Reflection (um uso muito criativo de *Soberania 2 - Sentença*; 3 PP)
- **Esportes:** Light Feet (*Andanças 1 - Amarelinha*; 3 PP)
- **Foco:** Chi Push (*Prestidigitação 1 - Manobra ou 2 - Laço*; 5 PP), Cobra Charm (*Soberania 3 - Magnificência*; 2 PP), Fireball (*Princípio 2 - Primórdio Sobrenatural*; 4 PP), Flight (*Andanças 4 - Mensageiro do Vento*; 2 PP), Heal (*Princípio 4 - Bálsamo de Estorga*; 4 PP), Lightness (*Andanças 2 - Azougue*; 3 PP), Musical Accompaniment (coisa de sátiro...; 1 PP), Shrouded Moon (*Chicana 2 - Olhos Velados*; 2 PP), Toughskin (*Princípio 3 - Escudo de Carvalho*; 2 PP), Yoga Teleport (*Andanças 5 - Bruxuleio*; 5 PP)

Os Sidhe são avessos à Banalidade, ainda mais que outros kithain, e sempre adquirem 1 ponto temporário extra, a cada vez que ganharem Banalidade.

Sluagh: fadas sussurrantes de aspecto sombrio e mórbido, os sluagh retratam pesadelos insanos em sua aparência. Apesar de seus modos refinados, eles assombram com seu físico raquítico, suas peles pálidas e olhares profundos. Guardiões de muitos segredos e mestres em descobri-los, os sluagh são tratados com cautela por todos os kithain.

Seus sentidos são intensamente aguçados, o que reduz a dificuldade de testes de Percepção em 2 pontos. Com o teste apropriado, podem até mesmo vencer ilusões ou enxergar seres invisíveis e fantasmas.

Um Sluagh também detém uma grande capacidade para contorcionismo, o que torna quase impossível prendê-lo de maneira definitiva em celas ou com cordas. Para escapar dessas prisões, um Sluagh deve fazer um teste de Destreza + Esportes, com dificuldade variando entre 6 e 10.

Não é possível para os sluagh falar com a voz mais alta que um sussurro.

Sátiros: os faunos das lendas gregas são famosos por seu gosto por festas, orgias e aventuras, mas também são sábios e suscetíveis a ocasionais rompantes de melancolia. Sua pernas peludas com cascos de bode combinam perfeitamente com seus chifres, para dar-lhe o charme e o aspecto peculiar desses seres selvagens e exóticos. Dizem que, quanto maior é o chifre, mais vigor o sátiro tem para atividades prazerosas.

Um Sátiro adiciona 1 nível ao seu Vigor e pode pagar o custo normal para evoluir essa característica a níveis sobre-humanos. Se Apelar ao Fado, considera sua Técnica de Esportes um nível maior para calcular o Movimento de suas Manobras.

Sátiros são muito suscetíveis a fortes emoções, como frenesim de fúria e melancolias incapacitantes. Se estiver numa ocasião em que precise resistir a essa alteração repentina e intensa de humor, o sátiro tem de gastar 1 Força de Vontade para se manter no controle, mas fazer isso muitas vezes pode trazer Banalidade, a critério do Narrador.

PODERES ÚNICOS!

Redcaps: criaturas de pesadelos e monstros cheios de dentes vorazes, esses valentões vivem pelo caos e pela rebeldia e tem como única motivação sua fome. Desonrados, violentos e aterrorizantes em sua maioria, os redcaps provocam calafrios em quem ouve falar deles. Alguns raros membros da família preferem seguir ideais de ordem, cavalheirismo e bravura, dando vazão a seus impulsos mais sórdidos apenas nos combates contra inimigos dignos. Todos, entretanto, são indesejados em qualquer lugar e sua má reputação os precede.

Redcaps podem comer literalmente qualquer coisa que caiba em suas bocas - e elas são bem grandes. Quando se trata de algo que normalmente seria indigesto, o Narrador pode exigir o custo de 1 Glamour. Outra utilidade para suas bocarras é o combate: um redcap pode usar a Manobra Básica de Híbridos Bite e também pode aprender novas Manobras, derivadas de Bite, como se fosse um Híbrido Animal de nível igual à sua Alma Feérica. Todavia, sempre que quiser usar suas mordidas em combate, o Redcap deve primeiro Encantar seu alvo ou Apelar ao Fado.

Redcaps são bastante assustadores e podem intimidar quase de tudo, até mesmo objetos. Sua dificuldade para testes de Intimidação sempre cai em 2 pontos e nunca sofrem Falhas Críticas nessa Habilidade.

Um Redcap nunca é bem-vindo ou aceito em qualquer círculo social e seus modos nem são os únicos fatores relevantes! Além disso, é possível que, de tempos em tempos, caçadas sejam movidas contra eles, pelo simples fato de serem monstros, não importa se fizeram algo para provocar! Em testes sociais - exceto por Intimidação - sua dificuldade sobe em 2 pontos.

Trolls: um troll é um gigante azulado, de rijeza incomparável e imensa força física. Defensores ferrenhos da honra na vida e no combate, os trolls devotam-se ao cumprimento de juramentos e Demandas e é comum que atuem como guardiões da nobreza e seus domínios. Entretanto, quando um Troll está enfurecido, poucos são os que têm coragem de ficar por perto.

- **Truques:** Se seu personagem aprende uma Manobra Especial pelo Antecedente, e não pelo Estilo marcial escolhido, então ela é um Truque. Um Truque tem um preço que cobra o Sonhar. Alguns chamam isso de “pagar uma prenda”, mas o termo oficial é “contar uma Peta”. Em combate, as Petas usadas costumam ser as mais rápidas possíveis: um giro das mãos à frente dos olhos, chutar folhas ao chão, soprar os próprios dedos, rasgar um pedaço de tecido, tocar um chocalho e cantar “umo bunga feidi tao” são exemplos. Petas sempre diminuem a Velocidade da Manobra em 1 ponto. Em compensação, se a Peta for particularmente adequada à Manobra executada, muito criativa ou fizer todo o grupo rir e se divertir, pode diminuir a dificuldade das jogadas da Manobra em até 2 pontos.
- **Encantamentos:** Se quiser que um humano comum seja capaz de enxergar seu Semblante Feérico e interagir com o mundo quimérico, um changeling pode encantá-lo. Um Encantamento exige o gasto de 1 Glamour para cada dia que você quiser que o alvo fique encantado. Além disso, é preciso dar um presente simbólico ao alvo e ele precisa usá-lo. Ao final do encantamento, o alvo entra numa espécie de coma, que dura um tempo variável, e, quando se recupera, não se lembra de quase nada do que tiver lhe acontecido, enquanto estava encantado. No máximo, parecerá um sonho fugaz.
- **Apelar ao fado:** Se quiser ser brutal de verdade, um changeling pode trazer o seu corpo quimérico e todo o seu poder para o mundo real, de uma vez por todas. A isso, chamam “Apelar ao Fado”. O kithain gasta 1 Glamour e 1 Força de Vontade e rola sua Força de Vontade contra uma dificuldade igual a seu Glamour. Se falhar, adquire 1 Banalidade temporário. Se tiver sucesso, seu Semblante Feérico torna-se real por toda uma cena ou combate. Testemunhas do Apelo ao Fado se esquecem do que viram com o passar do tempo, graças às Brumas, mas não entram em coma.

A força titânica dos Trolls lhe garante um nível extra de Força e um nível extra de Saúde. Além disso, eles podem comprar Força pelo custo normal, mesmo além do nível 5. Entretanto, sua força extra só se manifesta sobre outros Changelings ou quando Apelam ao Fado.

Sempre fervorosos defensores de alguma causa, trolls são dificilmente seduzidos, persuadidos ou mesmo magicamente comandados, tendo 2 dados a mais nos testes para resistir a essas ações.

Se um troll tiver sua dignidade traída ou honra ofendida, pode ter despertada uma fúria incontrollável. Teste Força de Vontade, dificuldade 8, para resistir. Se enfurecido, terá de atacar aqueles que o ofenderam até ser detido ou, pelo menos, até que um número de turnos igual ao seu Glamour tenha passado (momento em que pode refazer o teste).

MOTIVAÇÕES

O que moverá seu personagem changeling no circuito mundial de lutadores de rua?

Além dos históricos tradicionais, Changelings podem ser movidos por duas razões exclusivas:

- **Rodas:** um grupo de changelings dedicado a tutorar e inspirar mortais na prática de alguma atividade (normalmente uma arte) é chamado Roda. A Roda dos Olímpicos se dedica aos atletas, o que inclui artistas marciais;

- **Demanda:** talvez algum Tesouro, um item mágico de grande valor às fadas, esteja perdido e, suspeita-se, pode ser encontrado no submundo das lutas. Ou a Shadaloos pode ter interferido, mesmo que sem querer, nos planos de alguma Casa Nobre Feérica. Seu personagem recebeu, então, uma missão formal, que envolve se misturar aos lutadores.