

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

NA TRILHA DAS FERAS

INTERPRETATIVO
PODCAST



NA TRILHA DAS FERAS

Escrito, editado, revisado e publicado por:

INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter**, roteiro do anime *Street Fighter Victory*, mitologia hindu e criações originais de **Iago Amorim**.

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

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

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

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

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

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

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



NA TRILHA DAS FERAS

Na Trilha das Feras é uma aventura para *Street Fighter RPG* baseada no anime *Street Fighter Victory* e pensada para personagens de Posto 05-06. A aventura é continuação direta da aventura *A Sombra do Terror*.

SINOPSE

Uma viagem de mistério, ação e espiritualidade aguarda os *Street Fighters* em uma aldeia simples da Índia. Envolto em injustiças e misticismo, os desafios levam ao suntuoso palácio do deus Agni, de onde apenas os mais capazes retornam.

LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem por objetivo colocar a cultura e os mistérios indianos como desafio para os PC's e testar sua Honra, pois, nessa aventura, não há torneio, apenas um grande arco de provação e treinamento. A aventura tem cenas baseadas diretamente no anime *Street Fighter Victory* de forma direta e simples, com desafios claros para que os PC's se tornem dignos de receber os conhecimentos de Dhalsim.

Cena Um: Esra fica intrigado com toda a história por trás dos mistérios das artes marciais e leva os PC's até a Índia. Lá, ele busca negociar um barco até a aldeia que o campeão da prisão indicou, mas no caminho presencia um ataque a um hospital que funciona em um casebre. Dra. Hanna é a única médica ali — que cuida de crianças, enfermos e idosos — e está sendo ameaçada por capangas de um fazendeiro que quer construir um casino para si, invadindo o terreno. Após os PC's salvarem a Dra, Esra compra o terreno e manda construir um hospital ali.

Cena Dois: seguindo pelo rio, os PC's encontram a aldeia e, conseqüentemente, Dhalsim os julga agressivos demais para serem ensinados. Ele os observa se tratam bem ou mal os moradores e, então, os apresenta à caverna do demônio, local onde um grande tesouro é guardado por um demônio ancestral. Na mesma noite, mercenários chegam à aldeia em busca desse tesouro e entram na caverna, mas alguns são mortos. Os sobreviventes sequestram a aldeia e obrigam os PC's a entrar na caverna.

Cena Três: a caverna é escura e bolorenta, mas possui uma estatueta, um busto de uma deusa de seios nus e com sorriso maléfico. O poder da estatueta é de fazer com que a mente do invasor veja seus próprios demônios, e os liberte, deixando-os homicidas e extremamente gananciosos, sem respeitar qualquer outra opção a não ser não tomar a estatueta para si. A ilusão pode ser profunda a ponto de imergir

em outra dimensão, formada por nuvens em solo e visões de demônios hindus parecidos com estátuas. Porém, a estatueta é inofensiva com pessoas de coração puro, sejam crianças ou adultos que estejam em paz de espírito. Dessa forma, a ilusão não ocorre.

Cena Quatro: Sobrevivendo à caverna, Dhalsim explana sobre os segredos do Haduko. Suas palavras levam os PC's a novas explorações pessoais e a evoluir ao sentir a energia dos *Chakras* fluírem em seus corpos.

Cena Cinco: Dhalsim diz que precisa fazer uma peregrinação em busca de iluminação contra um grande mal que assolará o mundo em pouco tempo e convida os PC's a visitar o templo de Agni. A caverna possui uma passagem mística para lá. Porém, apenas Dhalsim é digno de visitar as câmaras do deus, os PC's, no entanto, devem sobreviver aos perigos do palácio das chamas etéreas, local de visita do deus em sua carruagem de cavalos dourados.

Epílogo: sobrevivendo, Dhalsim retorna com um líquido em chamas, sendo esse o teste pedido pelo próprio deus Agni para que, quem sobreviver, tenha uma dádiva do deus.

INTRODUÇÃO

Esra Rockfella esteve pensativo, desde os últimos acontecimentos, na possibilidade de levar o time para a Índia e assim o faz. Ele está amplamente interessado nos segredos que Dhalsim pode revelar. Todos embarcam em um voo de primeira classe onde podem descansar e se recuperar.

Logo que chega, o time se hospeda em um resort indiano, o *Palm Village Resort* em Calcutá, e passam um dia inteiro relaxando, enquanto Esra vai atrás de notícias sobre o paradeiro de Dhalsim. No final do dia, exausto, ele retorna e diz que Dhalsim está de volta à sua vila há pouco tempo, após grande viagem de provação pelo mundo, quando ganhou o título de Guerreiro Mundial e fez mais de 60 lutas.

Essa cena é para que os PCs descansem e se recuperem da última aventura, que foi desgastante físico e mentalmente. Logo, não é indicado ter combates ou desafios, mas sim muitos “mimos” pagos por Esra (peça aos jogadores que deem ideias do que eles acham que seus lutadores merecem além de massagens relaxantes e boa comida). Porém, caso algum PC esteja com poucas lutas, alguém pode desafiá-lo. Para isso, use uma ficha de Posto 04 do livro Guia do Circuito ou, caso queira introduzir ideias dessa aventura, faça uma luta em sonhos com um demônio da caverna (espelhando um dos outros PC's ou inimigo do passado).

CENA UM

O time parte, no início da manhã seguinte, para o local indicado por Khar Ti-Khao no interior da Índia. Porém, eles devem pegar uma embarcação do porto. Dessa forma, enquanto negociam um barco, o time vê claramente um grupo de bandidos depredando uma construção de madeira quase caindo. Uma placa indica que o local é um hospital e apenas uma mulher, loira, branca e alta, tenta proteger o lugar.

Dra. Hanna é a única médica do lugar e atende os enfermos locais, o local conta com mais de 20 doentes amontoados no casebre. Os homens são capangas de um fazendeiro da região que quer o terreno para si, para construir um casino no prédio.

Esra Rockfella, enquanto os PC's lutam contra os bandidos, compra o terreno e, após a situação ser resolvida, um grupo de homens engravatados chega para construir ali um hospital que será dirigido pela Dra. Hanna.

CENA DOIS

Seguindo durante quatro horas de viagem pelo rio Ganges, o time finalmente chega à Ghatapur, aldeia de Dhalsim. Lá, é notável a vida humilde de todos os moradores e a presença imponente de Dhalsim governando a aldeia. Próximo dali, um belíssimo templo é cuidado por todos da aldeia.

Dhalsim em pessoa recepciona os PC's, mas não de braços abertos. Ele os julga agressivos e pede que se retirem, pois são feras indomáveis e não devem ser doutrinados. Porém Esra intervém, caso nenhum PC o faça, e diz que todos ficarão ali até que Dhalsim resolva recebê-los.

Durante o próximo dia, Dhalsim observa o time interagir com os moradores. Aqueles que interpretarem de forma honrada chamarão mais atenção. As situações abaixo ocorrem:

- Um grupo de crianças está correndo e brincando e se interessam pelo treino dos PC's;
- Uma moradora equilibra um pesado vaso cheio de água do Ganges na cabeça, caso não ajudem o vaso cairá e quebrará;
- Dois adolescentes começam uma briga, pela atenção de uma das garotas. Caso ninguém aparte a briga, Dhalsim o fará;
- Uma criança diz que está com fome.

Por fim, Dhalsim chama o time e apresenta o templo a esses. Porém, ele não adentra o lugar, apenas diz que, já que eles insistem em ficar ali, jamais deverão entrar no templo, pois um grande demônio ancestral guarda o lugar.

Ao final da noite do mesmo dia, o time ouve uma gritaria e vê que um grupo de homens armados, com uniformes militares, sequestra a aldeia. Eles zombam da aparência de todos e exigem os tesouros do templo. Eles sabem que são tesouros místicos e de valor inestimável, dizendo-se surpresos do motivo de ninguém ter levado o tesouro, pois ali só tem aldeões miseráveis e um monge. Dhalsim diz que esse fato foi o motivo de seu retorno à aldeia, pois ele sabia que feras indomáveis o visitariam.

Os sequestradores, após render todos no local, partem para dentro da caverna com alguns membros. Porém, tiros e gritaria são ouvidos ecoando do interior do templo e apenas um retorna, louco e mortalmente ferido. Os sequestradores restantes obrigam o time a entrar ou começarão a atirar nos moradores à queima roupa. Dhalsim apenas observa a reação do time e, por enquanto, nada faz além de alertar a segurança dos moradores. Ele, no entanto, aconselha o time a decidirem entrar no templo.

“A Caverna do Demônio é um espelho que reflete o que existe dentro de suas mentes. Estejam cientes de que encarar a própria mente é uma coisa horrível!”

CENA TRÊS

O interior do templo lembra uma caverna, as paredes são de pedra com alguns tijolos à mostra, mas suas passagens são em corredores estreitos e arcos circulares. O local é escuro e sem qualquer forma de iluminação, seu ar é pesado e bolorento e, logo após os primeiros túneis, uma câmara emana um brilho esverdeado. O brilho se origina de uma estatueta, um busto de uma deusa com sorriso sarcástico e de seios nus, além dos corpos dos sequestradores no chão.

Todos os PC's, assim que adentrarem na câmara e notarem a estatueta, devem conseguir acumular dez sucessos em teste de Honra para anular imediatamente os efeitos da estatueta. Caso contrário — o que é o plausível de acontecer — eles começarão a notar uma neblina se expandindo pelo local, o sorriso da estatueta aumentará, ficando cada vez mais maligno, e um vendaval começa a tomar conta do lugar. Em um piscar de olhos, cada um dos PC's se vê sozinho em um local de escuridão quase total onde apenas uma penumbra vinda da neblina que cobre o chão ilumina o lugar.

O PC deve usar Luta às Cegas para tentar qualquer ação física no local, mas antes que ele tente algo mais elaborado uma estátua hindu de aspecto demoníaco surge na frente dele. A estátua estará em pé e entrará em pose de batalha.

O Narrador deve usar, de forma discreta, as informações de cada ficha dos PC's, pois eles estarão lutando inadvertidamente uns contra os outros. Escolha os pares e realize as decisões no lugar de um dos PC's por turno, deixe os outros usarem suas próprias decisões, e mude de PC a cada turno. Após o quinto turno, ou quando um deles ativar um Combo característico, deixe-os tentar fazer o teste de Honra novamente, mas apenas após conseguirem três sucessos em teste de Percepção + Perspicácia. O teste de Honra deve ser refeito a cada turno após o teste de Percepção, até que um deles acalme o espírito, desista de lutar, se libertando da ilusão e faça com que seu demônio desapareça.

Caso os PC's lutem até a morte, o que é possível se nenhum deles parar de atacar, Dhalsim lamentará a falha e derrotará os sequestradores livrando a aldeia do perigo. Mas se eles conseguirem parar de lutar e deixar seu espírito calmo, a ponto de desfazer a ilusão, podem sair da caverna com a estatueta na mão. Nesse momento, porém, Dhalsim irá intervir paralisando os bandidos e derrotando todos.



CENA QUATRO

Dhalsim convida os PC's para um local onde ele costuma meditar — debaixo de uma árvore ao lado de uma queda d'água. Lá, ele senta em posição de lótus e medita por uns cinco minutos emanando visivelmente vários pontos de luz pelo corpo e, logo depois, as luzes sobem aos céus em forma de feixe. Ao mesmo tempo em que observam esse fenômeno, os PC's fazem um teste de Chi e precisam acumular Cinco sucessos para que as energias liberadas por Dhalsim se conectem com as suas e liberem seu "Chakra".

"O Chi reativado pelo processo de meditação abre os chackras e, passando pelo processo dos meridianos, atinge o topo da cabeça e acaba se sublimando. É o que chamamos de Kundalini."

Os PC's passam a meditar juntamente com Dhalsim e assim que conseguem acumular os sucessos se sentem paralisados (um teste a cada hora, no máximo três testes). A sensação é de que toda a energia do corpo se encontra acumulada no ventre e exige liberação. Nesse momento, o PC faz um teste de Manobra, a qual ele quer desenvolver, somando Atributo + Técnica exigida na Manobra, com o número de sucessos exigido sendo o mesmo do Custo da Manobra. Caso tenha os sucessos, o PC executa a Manobra, mas não a domina ainda, porém, conseguirá comprá-la pelo custo mais baixo dentre todos.

Enquanto tenta realizar a Manobra e liberar a energia acumulada, o PC vê diversas luzes aparecendo em volta do seu corpo. Elas se concentram no ponto foco do golpe (mãos, pé, tronco, etc...) e se liberam em forma explosiva. Após isso, o PC desmaia momentaneamente.

"Há muitos séculos, existiu um homem muito especial que tinha a capacidade de dominar os fluidos da natureza, era o Mestre Dharma. Ele sintetizou essas vibrações em forma de artes marciais. Dizem que ele destruiu uma rocha em segundos... Essa é lenda do Haduko. Assim como Dharma, você(s) conseguiu(ram) sintetizar as forças da natureza que, soma-

das aos efeitos meu Kundalini, resultaram na abertura do seu Chakra."

"Os Chakras são sete pontos existentes em volta da espinha dorsal onde se concentram tais forças. aquele fenômeno que você(s) provocou(aram) há pouco corresponde ao sexto Chakra, na região que vocês chamam de abdômen. Mas não seja (am) pretensioso(s), você (s) dominou(aram) em um instante o que outros levariam, cinco anos para aprender. Mas as consequências são graves. Prova disso é que você(s) não aguentou(aram) a energia acumulada. Da próxima vez, não vai(ão) só desmaiar."

Os outros PC's, que falharam no teste de Chi, podem apenas observar e tentar de novo na próxima semana (sim, semana!).

CENA CINCO

No outro dia, enquanto os PC's ainda tentam meditar ou se preparam para deixar a aldeia, Dhalsim os encontra novamente.

"Eu meditei e tive uma mensagem do grande Deus Agni. Eu preciso ir ao seu encontro e vocês devem me acompanhar."

Dhalsim leva os PC's de volta à caverna e os organiza sentados em posição de lótus em um círculo com ele no meio na mesma posição, porém flutuando. Em poucos segundos um incêndio toma o lugar e, em um piscar de olhos, todos estão em pé no meio de um belíssimo salão de templo, cercado por piras de chamas gigantescas. Dhalsim toma o caminho para um pátio, onde todos veem uma carruagem com cavalos dourados no céu noturno sem atmosfera, dali, ele segue para uma montanha de fogo adjacente a um pomposo palácio. O único caminho para o lugar são escadas em chamas.

"Eu devo ir ao encontro ao Deus Agni e vocês podem ir ao palácio das Chamas Etéreas nas montanhas. Mas apenas os fortes de mente conseguirão me seguir. Uma vez lá, devem sobreviver por conta própria."

Todos os PC's devem realizar um teste de Raciocínio + Foco ou Força de Vontade, acumulando Dez sucessos. Cada turno sem alcançar os sucessos necessários resulta na perda de 2 pontos de Saúde.

Uma vez no palácio, os PC's se veem em um salão de entrada com teto impossivelmente alto, onde Garudas são vistos voando e, no chão, coberto por um piso de vermelho fogo, Narasimha patrulha e dá boas vindas aos PC's, dizendo que Dhalsim pediu que ele mostrasse o que é realmente ser uma fera aos PCs.

CENA SEIS

Assim que todos os PC's forem derrotados, ou incrivelmente consigam vencer, Dhaslim retorna e leva todos de volta para a caverna. Ele traz nas mãos um cálice com um líquido em chamas e diz ser uma pequena dádiva de Agni. Todos os PC's podem dar um gole no cálice e terão toda sua Saúde, Chi e Força de Vontade recuperada imediatamente.

"Preciso retornar à minha peregrinação de iluminação, pois o grande mal ainda assola esse mundo e eu devo estar pronto. Além disso, minha aldeia precisa de mantimentos e isso só se conseguem com dinheiro."

EPÍLOGO

Os PC's retornam a sua vida normal. Esra Rockfella diz que suas férias estão terminando e ele irá mexer os pauzinhos para se tornar o empresário do time, entrando em contato nos próximos dias. Esra é um Empresário 4 e sairá gratuitamente caso os PC's aceitem.

Dhalsim não terá mais nada a ensinar, a não ser que algum PC seja aluno do *Kabbaddi*, daí ele pode ensinar alguma Manobra, mas apenas uma, pois deve partir e retornar ao Circuito *Street Fighter*.

Todo o treinamento de Dhalsim concede aos PC's, que passaram no teste de Honra, 50 Pontos de Experiência. O desafio do palácio de Agni concede outros 50 Pontos de Experiência, mesmo que tenham sido derrotados. As Manobras que Dhalsim pode ensinar são todas as que ele conhece e a abertura de Chakra libera todas as Manobras de Foco, além da Manobra mostrada na seção Manobras, adiante. As experiências concedidas por Dhalsim devem ser usadas exclusivamente para compra de: Atributos Mentais, Perícia Estilos ou Mistério, Técnica Foco, Manobras Especiais, Chi ou Força de Vontade.

RENOME SUGERIDO

GLÓRIA

Lutar contra os guardiões do palácio de Agni +2

HONRA

Ajudar Dra. Hanna +2
Entrar na caverna a mando dos sequestradores sem objeção +1
Entrar na caverna sem autorização -3
Não sofrer efeitos da ilusão da Caverna +2
Vencer guardiões de Agni +3 (mesmo em grupo)

CHAKRAS

Os *Chakras* são centros de energia localizados ao longo do corpo humano, que, segundo tradições espirituais orientais, desempenham um papel fundamental no equilíbrio físico, mental e espiritual. A palavra "*Chakra*" vem do sânscrito e significa "roda" ou "disco", referindo-se ao fluxo circular de energia nesses pontos.

Há sete *Chakras* principais, cada um associado a uma área específica do corpo, emoções, e aspectos espirituais:

Chakra Raiz (Muladhara): localizado na base da coluna vertebral, é responsável pela sensação de segurança e estabilidade. Cor: vermelho. Elemento: terra.

Chakra Sacral (Swadhisthana): situa-se logo abaixo do umbigo e está ligado à criatividade, prazer e emoções. Cor: laranja. Elemento: água.

Chakra do Plexo Solar (Manipura): na região do estômago, rege a autoestima, poder pessoal e determinação. Cor: amarelo. Elemento: fogo.

Chakra do Coração (Anahata): fica no centro do peito e está relacionado ao amor, compaixão e equilíbrio emocional. Cor: verde ou rosa. Elemento: ar.

Chakra da Garganta (Vishuddha): localizado na garganta, influencia a comunicação e a expressão pessoal. Cor: azul. Elemento: éter.

Chakra do Terceiro Olho (Ajna): entre as sobrancelhas, conecta-se à intuição e percepção superior. Cor: índigo. Elemento: luz.

Chakra Coronário (Sahasrara) – No topo da cabeça, simboliza a conexão espiritual e consciência universal. Cor: violeta ou branco. Elemento: pensamento.

Os *Chakras* são ativados de acordo com o elemento ou estilo de luta do PC, o Narrador deve analisar cada PC diferentemente e ativar o *Chakra* que mais combinar com o conceito do PC.



DESAFIANTES

A aventura não é baseada em combates ou torneios, mas na exploração da energia interior. Dessa forma, os Desafiantes são simples bandidos e os próprios PC's para os bandidos.

Veterano: soldados que passaram por batalhas e sobreviveram — inclui mercenários e veteranos de guerra.

Profissional: são combatentes de tempo integral, homens de forças especiais, comandos e guardas de elite.

Garudas: Os Garudas são criaturas mitológicas do hinduísmo, originalmente descritas como águias gigantes e brilhantes como o fogo. Eles são os inimigos naturais das serpentes Nāgas, e frequentemente aparecem em lendas como destruidores dessas criaturas. É apresentado aqui como um híbrido-animal para servir melhor como desafiante.

CARACTERÍSTICAS E SIMBOLISMO

Garuda é o veículo do deus Vishnu, representando velocidade e poder divino. Ele é chamado de Nagari ou Nagantaka, significando "destruidor de serpentes" e associado ao sol e à luz, Garuda representa a luta entre o bem e o mal, vida e morte. Porém, em algumas versões, ele tem cabeça humana com bico, três olhos, asas, braços e pernas.

Segundo a mitologia, a mãe de Garuda perdeu uma aposta para a mãe dos Nāgas e se tornou sua prisioneira. Para libertá-la, Garuda teve que roubar a água da imortalidade dos deuses. Ele enfrentou um exército celestial e dois dragões guardiões, conseguindo levar o líquido para os Nāgas. No entanto, antes que eles pudessem beber, os deuses recuperaram a água.

Narasimha: Narasimha é o quarto avatar de Vishnu na mitologia hindu. Ele é representado como um ser metade homem, metade leão, e sua história está ligada à derrota do poderoso demônio Hiranyakashipu.

Hiranyakashipu recebeu uma bênção do deus Brahma que o tornava praticamente invencível: ele não poderia ser morto por um humano ou animal, nem dentro nem fora de casa, nem de dia nem de noite, nem por qualquer arma convencional. Com esse poder, ele se tornou arrogante e exigia que todos o adorassem como um deus. No entanto, seu próprio filho, Prahlada, era um devoto fiel de Vishnu, o que enfurecia Hiranyakashipu.

Em um momento de fúria, Hiranyakashipu desafiou Prahlada, perguntando onde Vishnu estava. O jovem respondeu que Vishnu estava em todos os lugares. Para provar que isso era falso, Hiranyakashipu destruiu uma coluna, e Narasimha emergiu dela, assumindo uma forma que não se encaixava nas categorias de humano ou animal.

Narasimha atacou Hiranyakashipu ao entardecer (nem dia nem noite), no limiar de uma porta (nem dentro nem fora de casa) e usou suas garras para rasgá-lo (sem armas convencionais), cumprindo assim todas as condições da bênção de Brahma e restaurando a justiça.

CARACTERÍSTICAS E SIMBOLISMO

Ele representa a proteção divina, a justiça feroz e a manifestação do poder divino contra a opressão. Sua história é um lembrete de que o bem sempre triunfa sobre o mal, mesmo quando parece impossível.



PROFISSIONAL

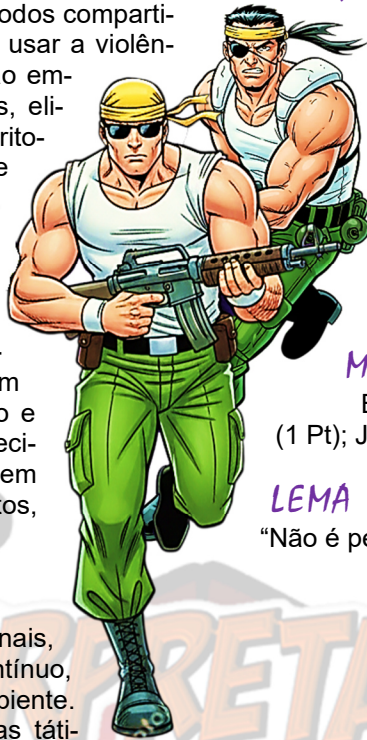
Os Profissionais são combatentes treinados para a guerra real, não para demonstrações ou honra esportiva. Podem ter origem militar, atuar como mercenários ou integrar milícias armadas, mas todos compartilham o mesmo traço essencial: sabem usar a violência de forma eficiente e deliberada. São empregados para proteger ativos valiosos, eliminar ameaças ou garantir controle territorial, operando onde leis são frágeis e acordos mudam rapidamente. Para eles, o combate é uma tarefa, não um ideal.

Experientes em cenários hostis, os Profissionais trabalham com disciplina tática e consciência situacional constante. Sabem se mover em equipe, usar cobertura, coordenar fogo e explorar fraquezas do inimigo com precisão impessoal. Não lutam por fama nem por causas abstratas, mas por contratos, ordens ou sobrevivência.

APARÊNCIA

Usam equipamentos militares funcionais, muitas vezes desgastados pelo uso contínuo, adaptados às necessidades do ambiente. Coletes, armamento pesado e mochilas táticas fazem parte do visual, que prioriza eficiência sobre uniformidade. Cicatrizes, postura rígida e olhar atento revelam alguém acostumado a zonas de

conflito.



PERSONALIDADE

Calculistas e pragmáticos, demonstram frieza emocional e foco absoluto no objetivo. Valorizam hierarquia, planejamento e execução limpa, evitando riscos desnecessários. Embora possam parecer insensíveis, possuem forte instinto de autopreservação e lealdade ao grupo imediato, sabendo que confiança mútua é o que separa o sucesso da morte.

MANOBRAS ESPECIAIS

Brain Cracker (2 Pts); Spinning Back Fist (1 Pt); Jump (1 Pt); Suplex (1 Pt);

LEMA

“Não é pessoal. É trabalho.”

Nome: Profissional Estilo: Forças Especiais Assinatura: Aqui					
Força	●●●●○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○
Habilidades			Manobras e Poderes		
Manha	●●○○○	○○○○○	Velocidade	Dano	Movimento
Prontidão	●●●○○	○○○○○	Soco: Jab	5	5
Condução	●●○○○	○○○○○	Strong	3	7
Furtividade	●●●○○	○○○○○	Fierce	2	9
Sobrevivência	●●●●○	○○○○○	Chute: Short	4	3
	○○○○○	○○○○○	Forward	3	5
	○○○○○	○○○○○	Roundhouse	1	7
			Apresamento	3	7
			Bloqueio	7	(-6 Abs)
			Movimento	6	—
			Brain Cracker	3	8
			Spin. Back Fist	2	8
			Jump	6	—
			Suplex	3	7
					Um
Antecedentes					
Apoio (Chefe)	●●●●○	○○○○○			
Recursos	●○○○○	○○○○○			
	○○○○○	○○○○○			
Técnicas					
Soco	●●●○○	Apresamento	●●○○○		
Chute	○○○○○	Esportes	●●○○○		
Bloqueio	●●○○○	Arma de Fogo	●●●●○		
Chi		Força de Vontade			
●●○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Combos: Brain Cracker para Suplex.					

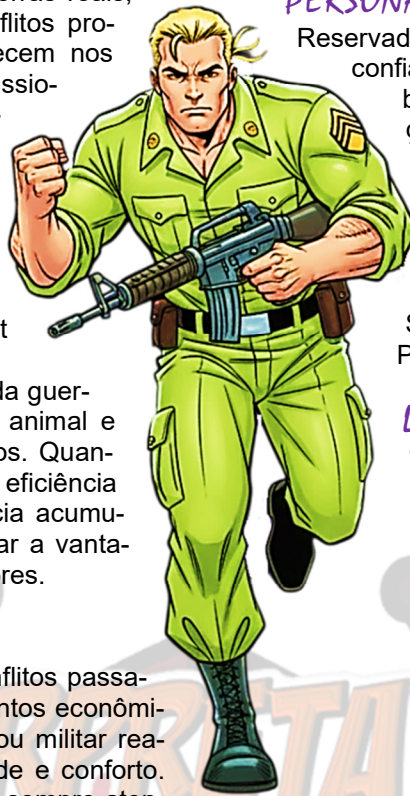
VETERANO

Os Veteranos são sobreviventes de guerras reais, homens e mulheres moldados por conflitos prolongados e batalhas que nunca aparecem nos relatórios oficiais. Diferente dos Profissionais, eles não aprenderam a lutar apenas por treinamento ou contrato, mas por necessidade absoluta no campo de batalha. Carregam consigo experiências de emboscadas, selvas, desertos e cidades em ruínas, onde cada decisão significava viver mais um dia. Muitos retornaram do front, mas o front nunca saiu deles.

Os Veteranos conhecem o ritmo da guerra, leem o terreno com instinto quase animal e sabem improvisar com recursos mínimos. Quando entram em ação, fazem isso com eficiência brutal e silenciosa, usando a experiência acumulada para dominar o ambiente e quebrar a vantagem de inimigos numericamente superiores.

APARÊNCIA

O corpo carrega marcas visíveis de conflitos passados: cicatrizes, postura tensa e movimentos econômicos. O vestuário costuma ser simples ou militar reaproveitado, adaptado para funcionalidade e conforto. O olhar é duro e distante, como alguém sempre atento a ameaças que outros não percebem.



PERSONALIDADE

Reservados e introspectivos, demonstram desconfiança natural e pouca paciência para bravatas. Valorizam silêncio, preparação e ação decisiva. Embora possam parecer frios, possuem forte código interno de lealdade e proteção aos poucos que consideram aliados.

MANOBRAS ESPECIAIS

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

LEMA

“Eu já estive lá. Eu sobrevivi.”

Nome: Veterano		Estilo: Forças Especiais		Assinatura: Continência		
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Habilidades			Manobras e Poderes			
Manha	●●●●○	00000	Velocidade	Dano	Movimento	
Prontidão	●●●●○	00000	Soco: Jab	5	4	1
Condução	●●●●○	00000	Strong	3	6	1
Furtividade	●●●●○	00000	Fierce	2	8	0
Sobrevivência	●●●●○	00000	Chute: Short	4	3	1
	00000	00000	Forward	3	5	0
	00000	00000	Roundhouse	1	7	0
Antecedentes			Apresamento	3	5	Um
Apoio (Chefe)	●●●●○	00000	Bloqueio	7	(-5 Abs)	—
Recursos	●●●●○	00000	Movimento	6	—	4
	00000	00000	Spin. Back Fist	2	7	2
Técnicas			Suplex	3	7	Um
Soco	●●●●○	Apresamento	Fuzil	3	7	0
Chute	00000	Esportes				
Bloqueio	●●●●○	Armas de Fogo				
Chi		Força de Vontade				
●○○○○○.○○○○○		●●●●○.○○○○○				
□□□□□.□□□□□		□□□□□.□□□□□				
Saúde						
●●●●●●●●○○.○○○○○○○○○○						
□□□□□□□□□□.□□□□□□□□□□						
Combos: Nenhum.						

MANOBRAS

O anime *Street Fighter Victory* mostra Ryu aprendendo o *Hadouken*. Porém, ele carrega durante muito tempo a energia e esse fato pode ser interpretado de duas formas. A primeira, e mais óbvia, é a demonstração narrativa do aprendizado da Manobra Fireball, outra interpretação pode ser a utilização da Manobra Charging Energy e, a partir dela, aplicada a combinação com outra Manobra, como explicado a seguir.

FOCO

A Manobra abaixo reflete bem o que é visto no anime *Street Fighter Victory*, um lutador que concentra energia e consegue desempenhar um poderoso golpe. Ela já foi publicada na adaptação de *Fighter's History* para emular um ataque do lutador Mizoguchi, que carrega um projétil mais forte que o normal. Porém, ela pode ser usada com outras Manobras que não sejam projéteis, como um Flaming Dragon Punch ou Flash Kick, por exemplo.

Alternativamente, pode ser permitida a combinação da Manobra Charge Energy com Manobras que gastem apenas Força de Vontade. Nesse caso, podem-se emular efeitos parecidos com aqueles vistos no filme *Fatal Fury: Rei dos Lutadores* (A lenda do Lobo Faminto, no original), onde Terry Bogard aprende a concentrar o Chi e girar como um furacão, usando, em regras de *Street Fighter RPG*, a Manobra *Turbo Spinning Clothesline* com *Charging Energy*.

Charging Energy

Pré-requisitos: Foco

Pontos De Poder: Kabbadi, Ler Drit, Soul Power 4, Outros 5.

Alguns lutadores conseguem concentrar mais energia para fortalecer suas Manobras, mesmo que isso leve mais tempo para executar.

Sistema: O lutador joga a carta de Charge Energy junto com a Manobra escolhida para receber os modificadores de Charge Energy. Essa Manobra deve ser escolhida no momento da compra de Charging Energy e recebe um redutor na Velocidade, pois o lutador deve concentrar-se e reunir sua energia Chi, e um aumento no Dano, pelo uso do Chi. Os modificadores de Charge Energy se somam com os da Manobra, mas só pode ser usado em Manobras que gastem 1 Ponto de Chi ou de Força de Vontade, pelo menos e no máximo.
















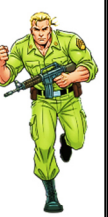






Custo: 1 Chi






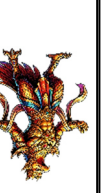














Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum



											
											
VETERANO	VETERANO	VETERANO	VETERANO	VETERANO	VETERANO	VETERANO	PROFISSIONAL	PROFISSIONAL	PROFISSIONAL	PROFISSIONAL	

										
										
NARASIHMA	NARASIHMA	NARASIHMA	GARUDA	GARUDA	GARUDA	DEMÔNIO	DEMÔNIO	DEMÔNIO	DEMÔNIO	



ALINHE OS CHAKRAS E
CONCENTRE SEU CHI!

NA TRILHA DAS FERAS É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA
STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG
ONDE OS JOGADORES DESVENDAM OS MISTÉRIOS MAIS
OCULTOS DO CHI E ENFRENTAM SEUS PRÓPRIOS MEDOS
INDO AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!

**STREET
FIGHTER**
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO
PODCAST**