



**STREET FIGHTER**

**WORLD TOUR**

# NOTA DOS EDITORES

Este é um suplemento não-oficial, produzido de forma amadora por fãs do jogo e de nenhuma forma endossado ou aprovado pela White Wolf, Capcom ou quaisquer partes envolvidas na criação do jogo. Inclusive este suplemento pode conter um ou mais trechos de texto retirados de materiais oficiais ou traduzidos de outras fontes. Ele visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feito de fãs para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. Se for solicitado pelos envolvidos, este e-book será retirado de circulação na Internet e seu download será proibido.

[www.sfrpg.com.br/shotokan](http://www.sfrpg.com.br/shotokan)

# CRÉDITOS

## Créditos:

- Textos e Diagramação: Eric M. Souza (ericmusashi@gmail.com) & Luiz Júnior (luizduartejr@gmail.com)
- Arte da Capa: Victor Rocha (victor.rocha.silva@gmail.com)
- Arte das Arenas: Bruno Barbosa (bsbarbosa@gmail.com)
- Revisão e Sugestões: Edson Golem, Marcos Amaral, Odmir Fortes e Roberto Gárgula

## Dedicatória dos Editores:

Um muito obrigado a Bruno "Giryu" Barbosa pela arte das arenas, e se não fosse por ele, esse e-book nunca teria saído.

Um muito obrigado a Victor "Victorious Rock" Rocha pela bela capa. Um muito obrigado a Edson Golem, Marcos Amaral, Odmir Fortes e Roberto Gárgula pelas suas revisões e sugestões.

## Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo **Shotokan RPG Web Page**: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>. Evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs.

Este PDF também pode ser distribuído livremente nos seguintes endereços:

SFRPG (<http://www.sfrpg.com.br>)

ShinBushi (<http://shinbushi.sfrpg.com.br>)

Instinct Alternative (<http://instinctalternative.blogspot.com>)

SF Seeking (<http://sfseeking.blogspot.com>)

As imagens utilizadas pertencem à Capcom, assim como tudo o que remete a **Street Fighter** e aos personagens apresentados, como também nomes de manobras, artefatos e antecedentes.

O sistema utilizado na adaptação pertence à White Wolf, e, para que o jogo seja perfeitamente desfrutado, faz-se necessário o livro básico de **Street Fighter: O Jogo de RPG**, publicado no Brasil pela Editora Trama pelo conjunto das revistas Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13, ou ainda, em um só livro, na edição #24.

**Como imprimir este livro: existem muitos serviços de impressão por demanda utilizados por RPGistas para imprimir suplementos fanmade como este. Em geral, os livros ficam com qualidade semelhante aos originais. No caso do World Tour, a impressão sem lombada, em estilo revista (como o encarte Shades of Grey) é mais adequada, para melhor utilização dos mapas.**



# ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PRELÚDIO 03 - 04

CAPÍTULO 2: AMÉRICAS 05 - 17

CAPÍTULO 3: EUROPA E ÁFRICA 18 - 25

CAPÍTULO 4: ÁSIA E OCEANIA 28 - 47

## Capítulo 1:

# Prelúdio

*King's Cross Station, Londres - Inglaterra. 08:05 AM.*

*A plataforma 7 está apinhada de gente à essa hora da manhã. Pessoas de todos os lugares do mundo utilizam as linhas férreas da King Cross para cruzar a Inglaterra ou até mesmo para chegar até pontos mais distantes da Europa. Seja para lazer, trabalho ou apenas locomoção barata e eficiente. Não somente londrinos são vistos por aqui, como pessoas de todas etnias.*

Então você já teve seus primeiros combates novato? O quê? Las Vegas? Ah, você deve ter participado do tradicional torneio para iniciantes em Las Vegas, sediado na famosa arena de Balrog em frente ao Vegas Strip, certo? Sim, claro que conheço o ringue de Balrog. Na verdade eu conheço todos os ringues dos Guerreiros Mundiais. De norte a sul do globo, de leste à oeste, já viajei por todos os continentes para assistir aos mais ferozes combates. Como? Você não conhece as Arenas Mundiais?

Cada um dos grandes Guerreiros Mundiais possui uma arena própria, geralmente em sua cidade natal ou na região em que chamam de lar. Enquanto uns preferem o luxo e a ostentação, como nosso amigo Balrog, outros preferem lutar reclusos, sem platéias e distrações, como o monge Dhalsim. Eu curti a Street Fighting sabe, mas não tinha muito tempo para ir aos torneios e nunca tive vocação para ser lutador. Quando virei um quarentão frustrado decidi vender minha empresa e sair pelo mundo conhecendo todo tipo de lutador e todo tipo de arena. Estive em barcos de pesca no Brasil, vendo Blanka electrocutar seus oponentes. Tomei chá com Cammy no castelo onde luta em Londres, antes dela derrubar mais um oponente ponte abaixo. Eu inclusive já presenciei o tirano M. Bison quebrando a espinha de um desafiante no Templo Ramayana, na Tailândia. Bem, essa luta eu gostaria de poder esquecer...

O quê? Você é apenas um iniciante sem grana e que mal conseguiu uns trocos para lutar em Vegas? Hoje é seu dia de sorte meu amigo, estou de partida agora mesmo para fazer um novo tour mundial e estava pensando em levar alguém junto para me distrair. Quero ver o que mudou de uns anos pra cá, sabe como é, dizem que surgiram alguns lutadores novos, enquanto que outros estão se aposentando. Tem gente que acha o máximo viajar para locais turísticos apenas pelo prazer de dizer que esteve lá. Eu gosto de viajar pelas arenas e sentir a emoção que elas emanam durante os combates mais violentos do circuito. Pode me chamar de louco, mas nada como fumar um cachimbo da paz enquanto assisto T. Hawk descer voando sobre um oponente em pleno México!

Veja bem, estou te levando comigo para uma viagem incrível. Não esqueça de, se algum dia você se tornar um Guerreiro Mundial, me mandar um convite VIP para conhecer sua arena hein! A propósito, aproveite que está de bobeira e pegue minhas malas por favor...

*Um apito alto indica que mais um trem vai partir da plataforma 7 da King's Cross Station. Sempre lotado, principalmente nesta hora da manhã, ele percorrerá boa parte da Inglaterra para em seguida entrar no continente europeu, onde suas linhas coincidem com a de outros países do continente...*

## ARENAS MUNDIAIS

*Arena vem do latim e significa "areia", pois na época do Império Romano, os gladiadores lutavam em uma superfície coberta por areia, para absorver o sangue. Uma arena é uma área fechada, quase sempre de forma circular ou oval, desenhada para apresentações musicais, teatrais ou eventos esportivos. É composta de um grande espaço aberto ao centro, rodeado por corredores e acentos para*

os espectadores. A característica chave de uma arena é que o lugar onde se realiza o evento, fica no ponto mais baixo, permitindo uma grande visibilidade.

- Wikipedia

Como o mundo de Street Fighter difere do nosso? Fisicamente, eles são quase idênticos: os continentes e cidades estão todos nos mesmos lugares, e as fronteiras nacionais são similares. Contudo, existem algumas diferenças bem marcantes. Elas estão detalhadas neste suplemento. Mais que isso, este suplemento entra em detalhes minuciosos acerca dos locais de conflito mais comuns do mundo de Street Fighter, as Arenas Mundiais.

Torneios acontecem nas arenas ao redor do mundo. Street Fighters experientes tornam-se viajantes experientes, aprendendo mais e mais sobre os costumes e filosofias das pessoas por todo o mundo conforme viajam para os torneios. Arenas são tipicamente encontradas em locais exóticos. Lugares algumas vezes perturbadores para guerreiros não acostumados a sair de sua cidade natal...

Todo dia está repleto de conflitos em potencial, e todo lugar é um cenário possível para um combate. O ringue não é o único lugar em que os competidores se encontrarão; seja um embate de punhos ou de vontades, qualquer lugar pode ser uma arena. Street Fighters em particular percebem que suas vidas são cheias de tensão e discórdia - seja em um estádio ou cercados por capangas em um beco, a violência parece segui-los onde quer que eles vão.

Os cenários que serão vistos neste suplemento são as arenas e locais mais famosos no mundo de Street

Fighter. Palco dos combates mais violentos, as arenas dos Guerreiros Mundiais chegam a ser atrações turísticas do submundo das lutas. Conseguir um convite para assistir uma luta no dojô de Ryu é uma honra que qualquer Street Fighter gostaria de ter. Ser convidado para um torneio em uma das arenas de Bison em Mriganka, já não é tão excitante assim...

Luxuosas ou simples. Sangrentas ou honrosas. As arenas dos Guerreiros Mundiais possuem características próprias, espelhando seu proprietário e lhe dando vantagens únicas. A arena de Vega possui grades para ele se pendurar. A selva ao redor da arena de Blanka ajuda em sua camuflagem natural. Os habitantes do vilarejo de Chun Li nunca deixariam que ela fosse atacada pelas costas em um combate. Ou seja, vencer um Guerreiro Mundial em sua própria arena é um desafio para poucos, mas quem consegue esse feito sobre-humano ganha notoriedade rapidamente.

O suplemento Street Fighter: World Tour te levará pelos continentes do mundo de Street Fighter, ampliando sua percepção sobre os locais de conflito mais famosos e lhe trazendo inúmeras novas possibilidades para suas crônicas de Street Fighter: O Jogo de RPG. Descrições minuciosas das arenas ajudarão Narradores e Jogadores a se sentirem imersos nas arenas dos Guerreiros Mundiais, e com a ajuda das arenas belamente ilustradas, eles estarão com inúmeras possibilidades para interpretação de seus combates. Este suplemento expande os textos vistos no Módulo Básico (Core Rulebook) e no suplemento Guia do Jogador (Players Guide), bem como adiciona novos textos e descrições.



## Capítulo 2:

# Américas

*Em geral, o sonho americano pode ser definido como a igualdade de oportunidades e de liberdade que permite que todos os residentes dos Estados Unidos atinjam seus objetivos na vida somente com seu esforço e determinação. Hoje, essa ideia expressa pela primeira vez em 1931 por James Truslow Adams, refere-se que a prosperidade depende de suas habilidades e seu trabalho, e não em uma rígida hierarquia social, embora o significado da frase mudou ao longo história dos Estados Unidos. Para alguns, é a oportunidade de conseguir mais riqueza do que eles poderiam ter nos seus países de origem, para outros é a chance para os seus filhos a crescer com uma boa educação e grandes oportunidades e, finalmente, alguns o veem como a oportunidade de ser um indivíduo sem restrições baseadas em raça, classe, religião, etc. Embora o termo é associado frequentemente com a imigração nos Estados Unidos, os americanos nativos também descrevê-la como “à procura do sonho americano” ou “vivendo o sonho americano”.*

- Wikipedia

Embora o berço das grandes artes marciais seja a Ásia, foi nas Américas onde elas ganharam notoriedade mundial. Foi nos filmes de Hollywood que o mundo conheceu o Karatê, o Kung Fu, o Ninjitsu, entre tantas outras artes marciais. Enquanto os grandes mestres e senseis se encontram no Oriente, é no Ocidente que está o dinheiro, a glória, a fama e o neon piscante. Seja nas ruas cintilantes de Las Vegas, nas florestas brasileiras, nos desertos mexicanos ou nas praias caribenhas, é nas Américas que o street fighting encontra seu ápice.

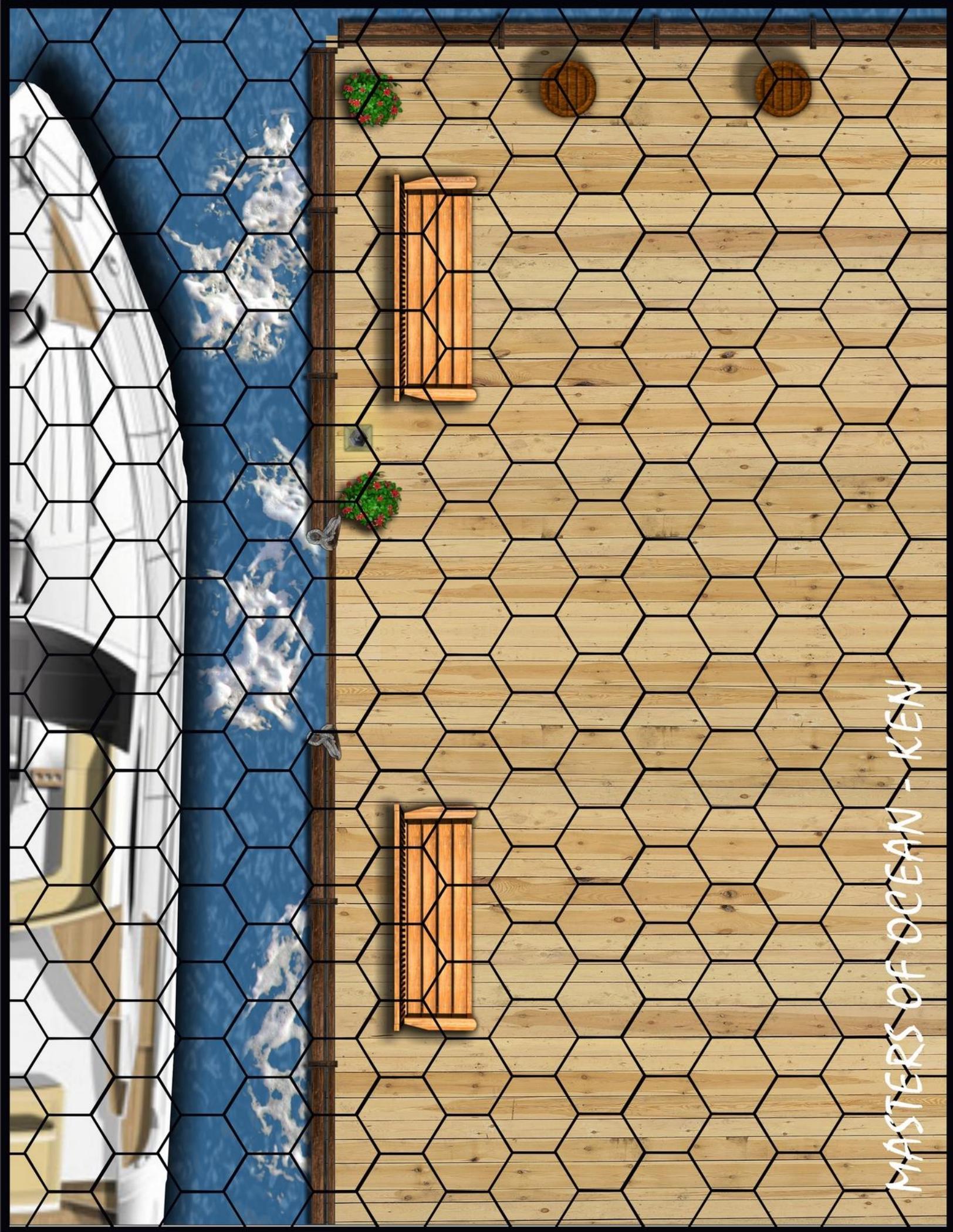
Nenhum continente possui tanta concentração de Street Fighters, nem mesmo na imensa China, onde estudar artes marciais é uma tradição desde tempos imemoriais. Será pela natureza violenta do povo americano? Um povo que teve de se libertar de seus colonizadores através de guerras intermináveis? Independente do motivo, é sabido que em nenhum lugar do mundo o street fighting é tão praticado e tão violento quanto nas Américas.

Neste continente cheio de contrastes, do norte desenvolvido ao sul sub-desenvolvido, passando por uma América Central decadente, é onde surgem inúmeros Street Fighters todos os dias. Todos buscando o “sonho americano” na forma da luta.

Para maiores informações sobre as Américas, consulte o Capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.

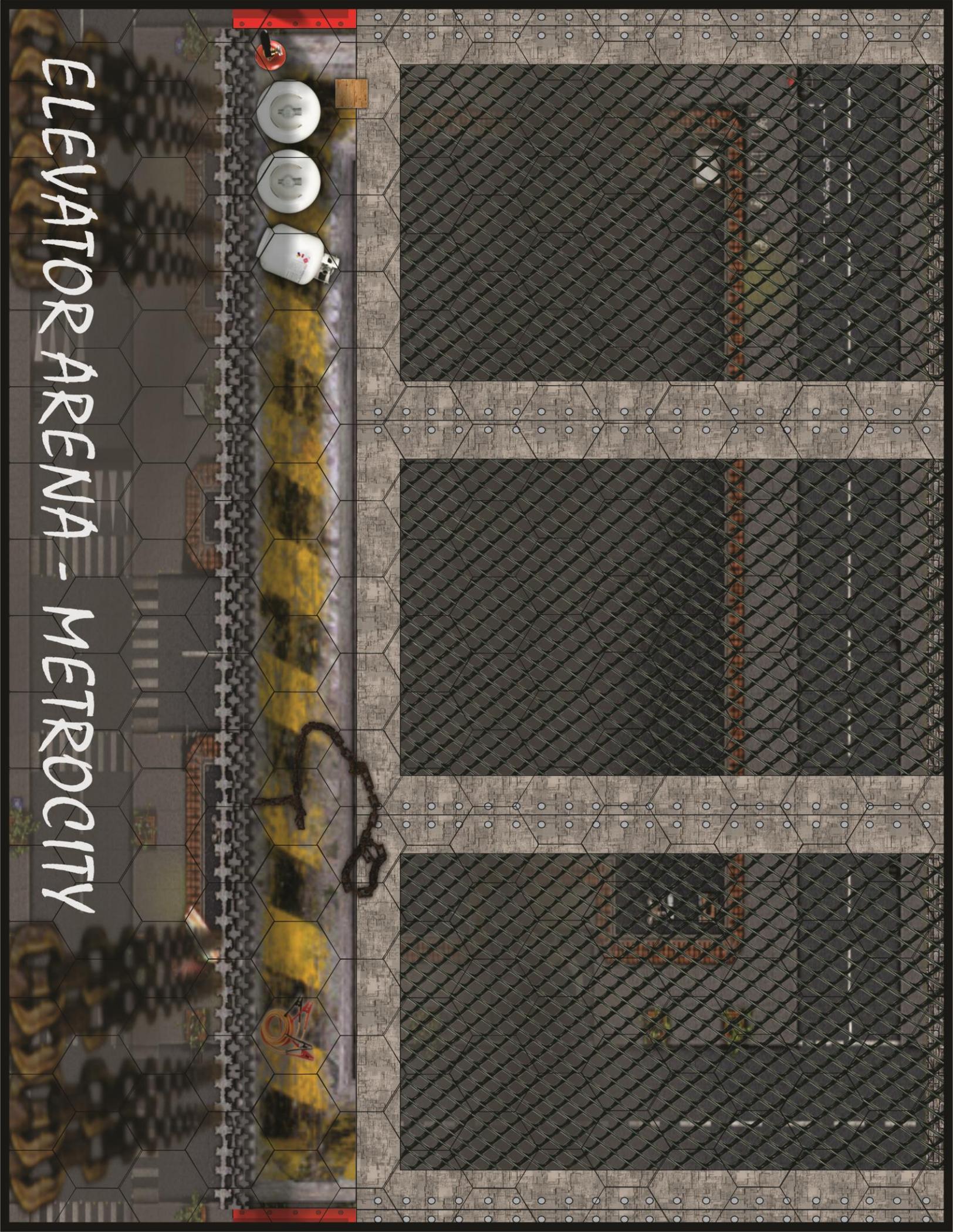
## ARENAS

- **EUA, Nordeste, docas de Ken:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **EUA, Metro City, elevador de Rolento:** Um elevador de carga de um arranha-céu de Metro City é onde Rolento costuma mandar suas lutas. A vista é estonteante, e muitas vezes as lutas ocorrem com ele em movimento, de modo a evitar qualquer batida da polícia.
- **EUA, Metro City, delegacia de Cody:** Após ser preso, Cody começou a mandar suas lutas ao lado da delegacia de polícia. O local tem pouco movimento, uma rua suja e morta. Os policiais não intervêm: pelo contrário, eles apostam nos combates.
- **EUA, Sudeste, hangar de Charlie:** O americano costuma lutar num hangar muito escondido, e suas lutas raramente têm espectadores e apostadores. O hangar é bem grande, e há alguns soldados e um caça F-18 ao fundo.
- **EUA, Sudeste, hangar de Guile:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **EUA, Noroeste, trem de Joe:** Joe luta entre os trens, de modo que não é incomum os combatentes terem seu confronto interrompido enquanto um trem se coloca entre eles. Nesse lugar, as lutas são facilmente disfarçadas como brigas de rua.
- **EUA, Noroeste, deserto de Sodom:** Viajando com seu caminhão pelos desertos norte-americanos, Sodom costuma enfrentar seus oponentes nesta região árida. Ele marca seus combates e se desloca até uma região desabitada, onde aceita seus desafios.
- **EUA, Las Vegas, Golden Bullion:** Um ringue dentro do Cassino de Balrog.
- **México, praça de T. Hawk:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Jamaica, o show de Dee Jay:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Brasil, Amazônia, vila de pesca do Blanka:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.



MASTERS OF OCEAN - KEN

# ELEVATOR ARENA - METROGITY



POLICE DETENTION CENTER, METRO CITY U.S.A



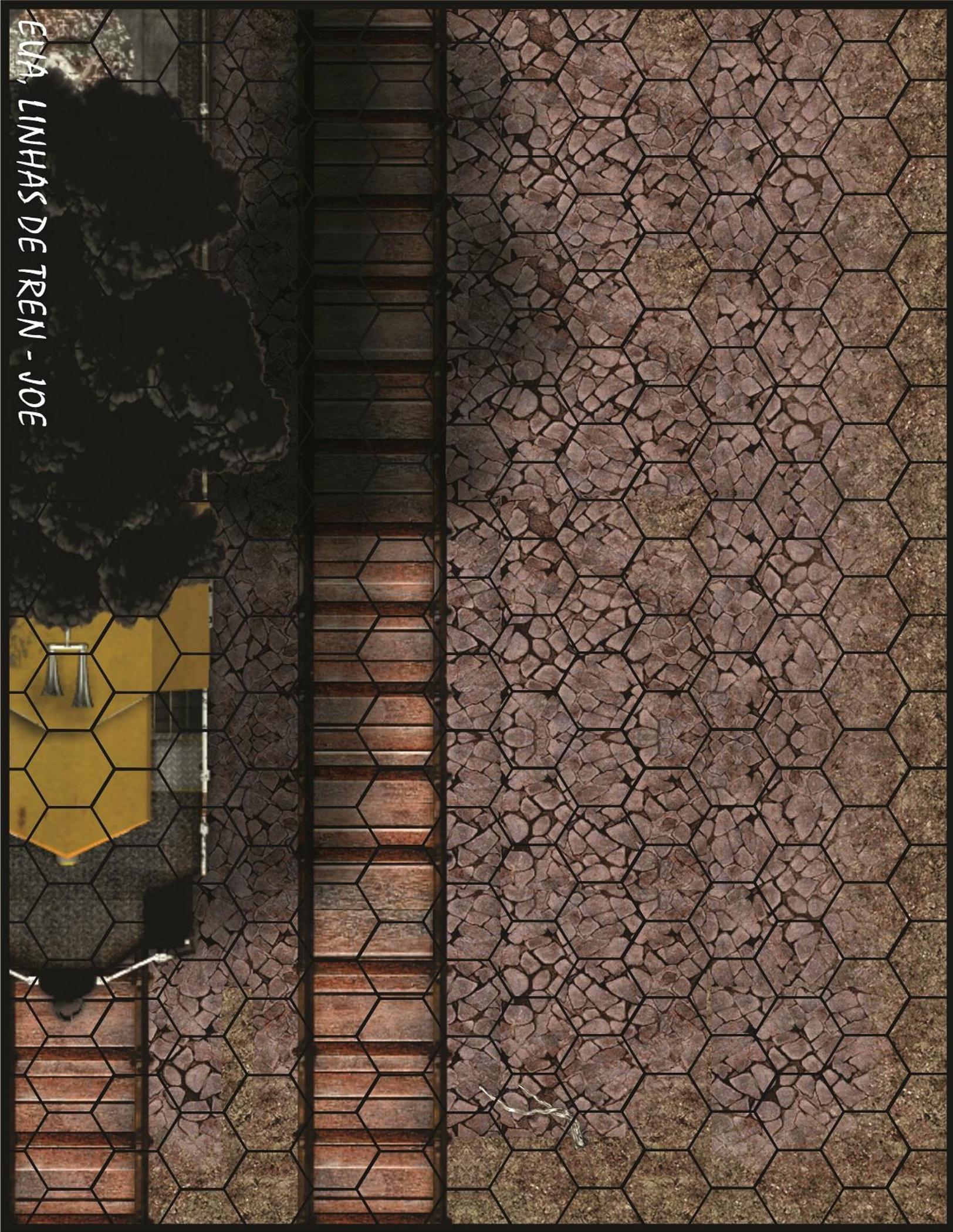




AIR FORCE BASE, EUA



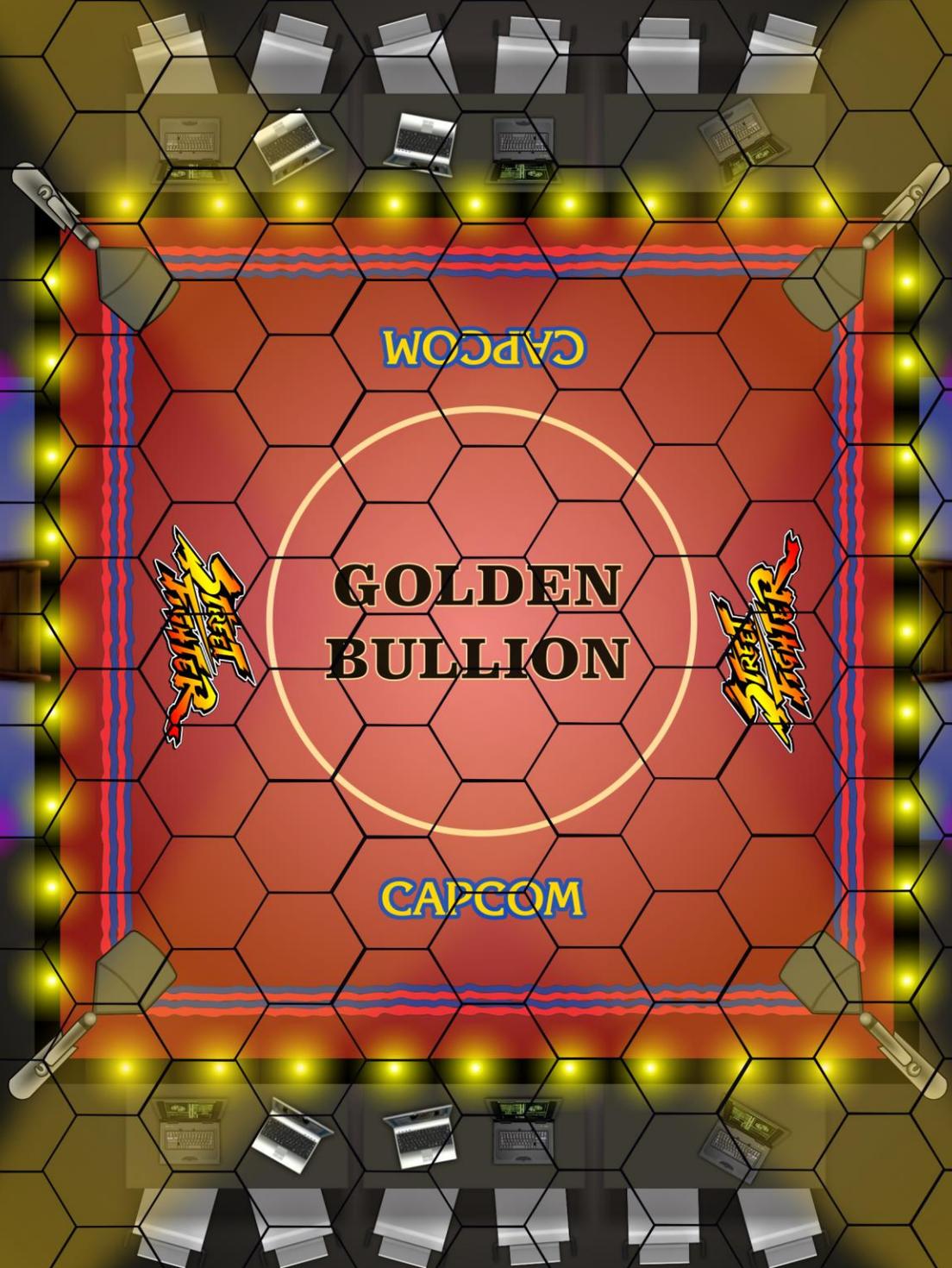
EUA, LINHAS DE TREN - JOE



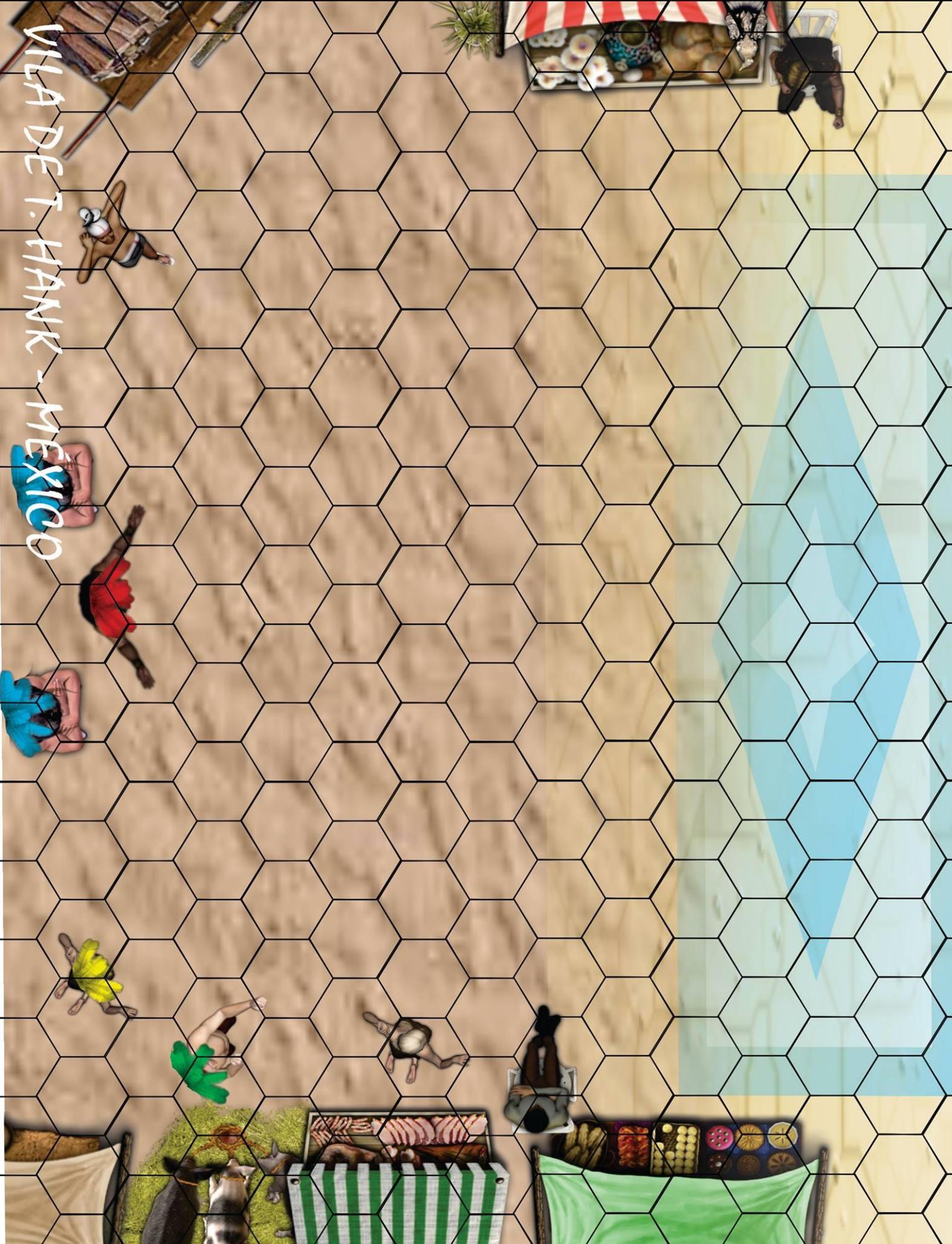
# ARIZONA DESERT - USA



GOLDEN BULLION, LAS VEGAS - EUA



VILA DE T. HANK - MEXICO



# ARENA BEACH, JAMAICA

# AMAZON RIVER, BRAZIL

## Capítulo 3:

# Europa e África

*Aristocracia vem do grego aristos, o melhor, e Kratos, poder: a aristocracia, em sua acepção literária, significa, pois: Poder dos melhores.*

- Espírito.org.br

Street Fighting não é um esporte bem visto na Europa, considerado rude e pouco civilizado pela aristocracia. Isto, contudo, não impediu Cammy ou Vega — nem vários grupos de jovens lutadores, prontos para provar seu valor em torneios. Por toda a Europa, a cultura jovem dos Street Fighters está crescendo, fazendo muitos conservadores sacudirem a cabeça e resmungarem sobre o problema da juventude hoje em dia.

Mesmo a Europa não está imune ao sofrimento criado pela Shadaloo. Atos terroristas são cometidos por toda a Europa sob o comando de Bison, elementos de um plano que ele ainda não revelou. A Interpol está preocupada e não pode deixar de agir por mais tempo. O destino das nações está em risco: a Shadaloo deve ser detida.

É na Europa também que reside O Lorde Stephen Montgomery, um dos Dragões da Shadaloo. Stephen é um dos maiores fomentadores das lutas ilegais pelo país, movimentando grandes quantias de dinheiro com inscrições, apostas e os torneios organizados por ele mesmo. Stephen não é um Guerreiro Mundial, mas suas arenas na Bélgica e na Bulgária são bem conhecidas entre os Street Fighters europeus e não seria novidade se dentro de um ou dois anos ele não entrasse para o rol dos maiores lutadores do circuito.

Além da Europa existe a Eurásia, uma massa que forma em conjunto a Europa e a Ásia. Pode ser considerada como um continente, ou mesmo um supercontinente composto pelos continentes europeu e asiático, separados pela cordilheira dos Montes Urais. Alguns países como a Rússia e Turquia estão nos dois continentes por sinal. Nesta região européia-asiática, uma mescla de estilos se fundem, unindo às artes

marciais asiáticas com as européias, produzindo poderosos guerreiros como Zangief, o gigante russo e Hakan, o escorregadio lutador turco.

Por fim, alguns lutadores conseguiram certa notoriedade em suas cidades natais ou até mesmo províncias em que nasceram. Suas arenas costumam ser a referência local quando o assunto é Street Fighting. Como exemplo deste tipo comum de lutador europeu, temos Alexander, discípulo de Erastus, em Atenas, Grécia. Outro lutador muito conhecido em sua região é Arslan, o guerreiro turco, celebridade em Kirkpnar, Turquia.

Kirkpnar recentemente lançou outro grande guerreiro no circuito, Hakan, o mestre na luta-livre conhecida como Yagli Gures entrou com tudo no circuito e promete causar muito rebuliço entre os já aclamados Guerreiros Mundiais com seu estilo escorregadio de lutar. Na Alemanha, temos um remanescente nazista, Michael Dharkmar, que mantém sua arena em Berlim. Na Escócia, terra de grandes guerreiros, o pugilista e elemental da terra, Dunatis, defende as terras de seus antepassados das garras da Shadaloo.

Além de Cammy, a bela Londres também já foi arena do ex-campeão Birdie. O punk que vivia nos becos desta cidade fazendo “bicos” como leão-de-chácara em pubs tenta iniciar uma nova carreira longe de onde o reconhecem como um fracassado.

Nenhum Guerreiro Mundial emergiu da África até agora, mas muitos especulam que isso não vai levar muito tempo. Street Fighting ficou popular em algumas áreas, e guerreiros estão criando novos e interessantes estilos a partir de antigas formas de luta. A África é um lugar para ficar de olho nos novos lutadores que surgem.

Há rumores sobre estranhas criaturas que habitariam o Congo, nas mais profundas e inexploradas partes do continente. Alguns sussurram sobre mutantes, talvez similares a Blanka; outros dizem que um símio inteligente vive lá, mas ninguém acredita que seja um Street Fighter.

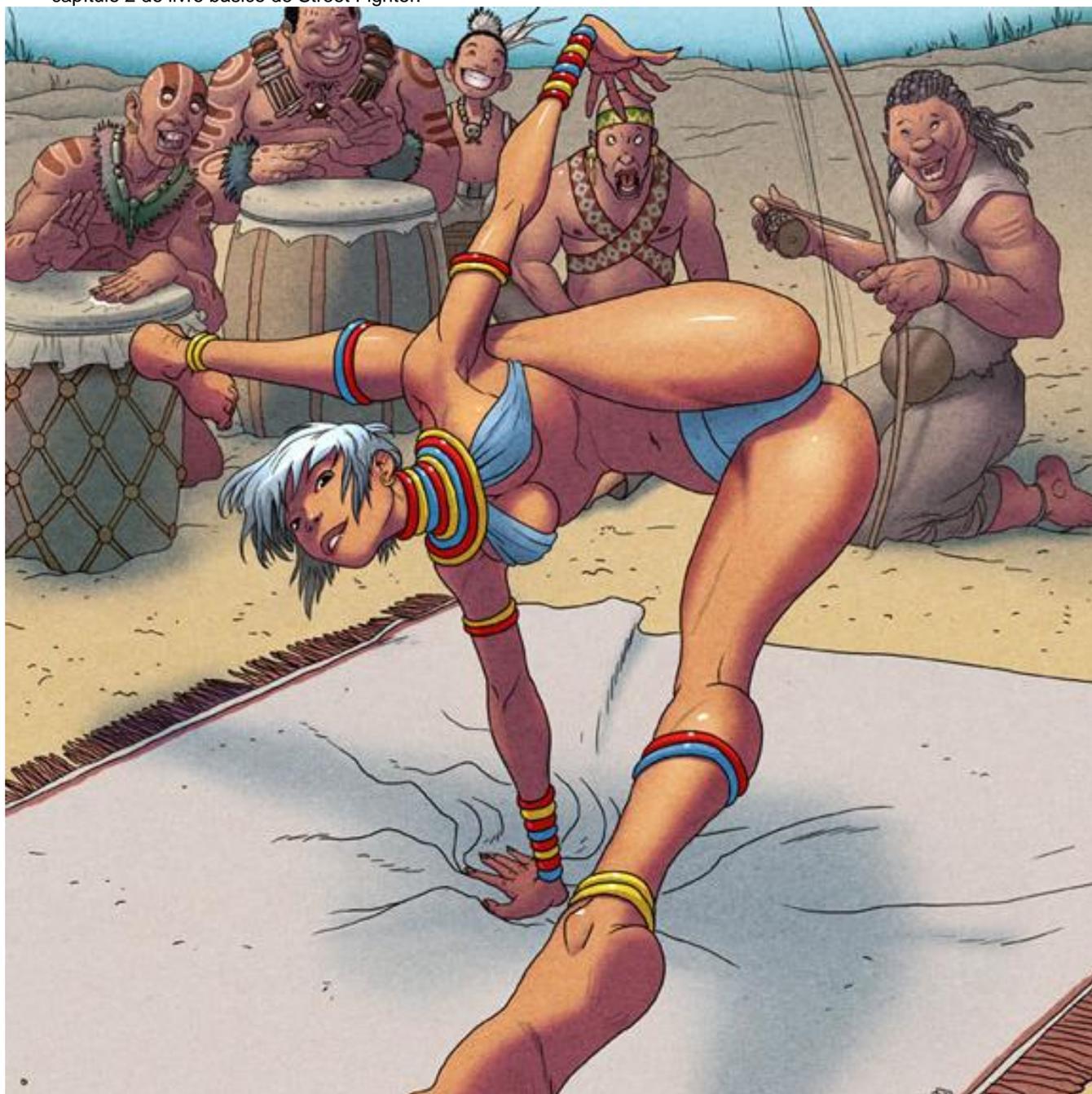
A África também tem seus problemas, de conflitos raciais no sul à fome e senhores da guerra no norte e leste. Como sempre, a Shadaloo toma parte dos negócios sujos, como contrabando ilegal de marfim e venda de armas. Quem tenta ajudar pode sofrer o peso de antigos ódios e rivalidades entre os clãs.

No Quênia fala-se muito da princesa guerreira Elena, que já estaria apta à enfrentar Guerreiros Mundiais.

## ARENAS

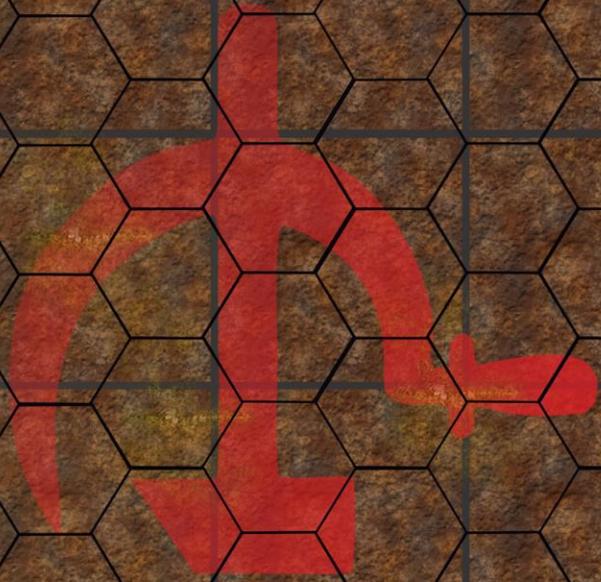
- **Inglatera, castelo de Cammy:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Rússia, fábrica de Zangief:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.

- **Inglatera, pub de Birdie:** Birdie luta em frente a pubs onde ele costuma estar, numa região de trilhos abandonados, nas ruas de Londres. Ele geralmente está bebendo quando é desafiado, ou bebe antes dos desafios marcados. Birdie também pode conduzir suas lutas dentro dos estabelecimentos, próximo ao bar ou nos banheiros.
- **Inglatera, castelo de Eagle:** Eagle luta próximo a um antigo e magnífico castelo. Em meio a serviços nos quais se infiltra na nobreza, o agente secreto trava seus combates no submundo das lutas.
- **Itália, docas de Rose:** A maga Rose costuma lutar em Gênova, nas docas da cidade, levando seus desafiantes para fora de seu estabelecimento. Não raro seus pretensos oponentes são atirados nas águas.

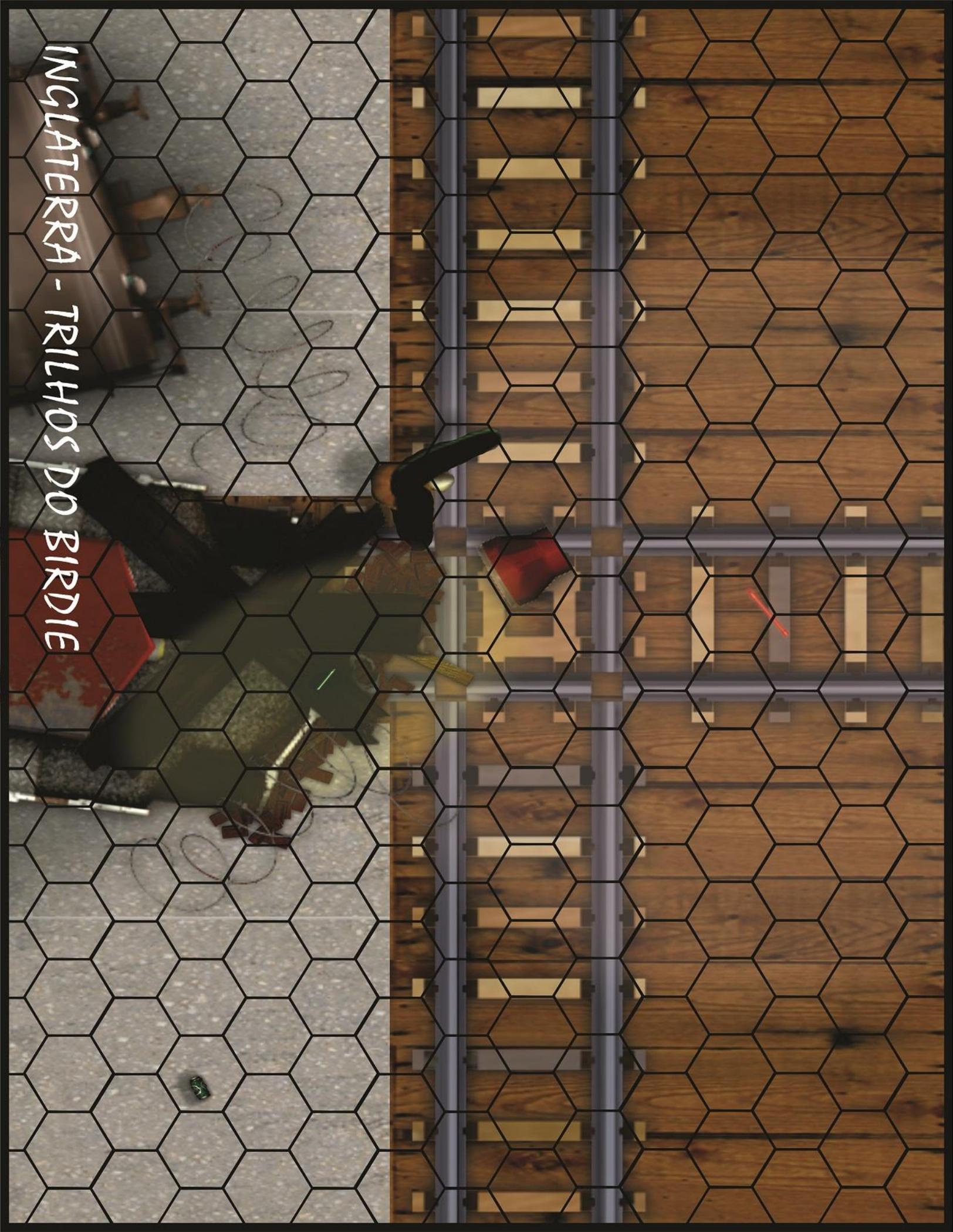


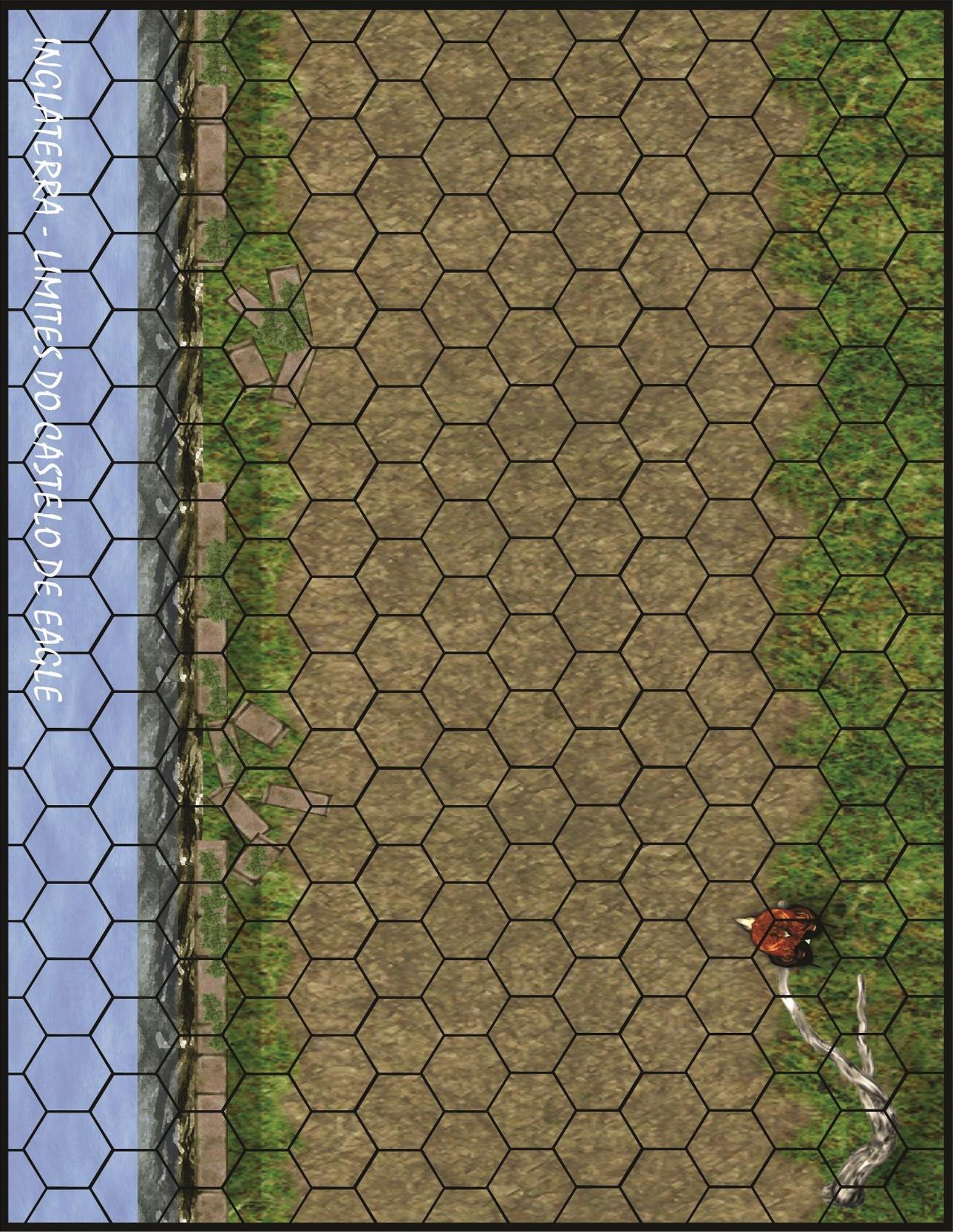
# FRASERBURGH CASTLE, ENGLAND

# BIG FACTORY, RUSSIA

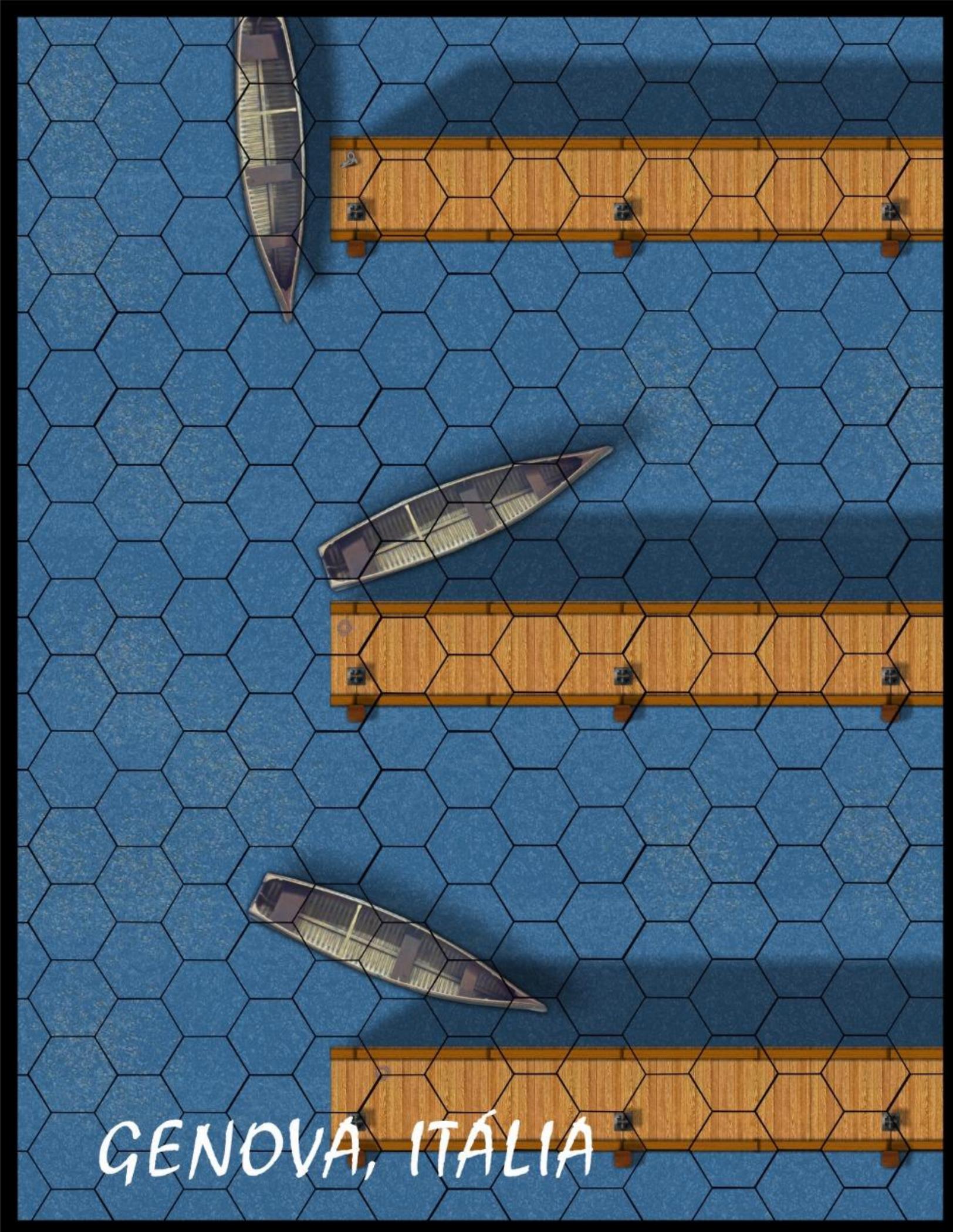


# INGLATERRA - TRILHOS DO BIRDIE

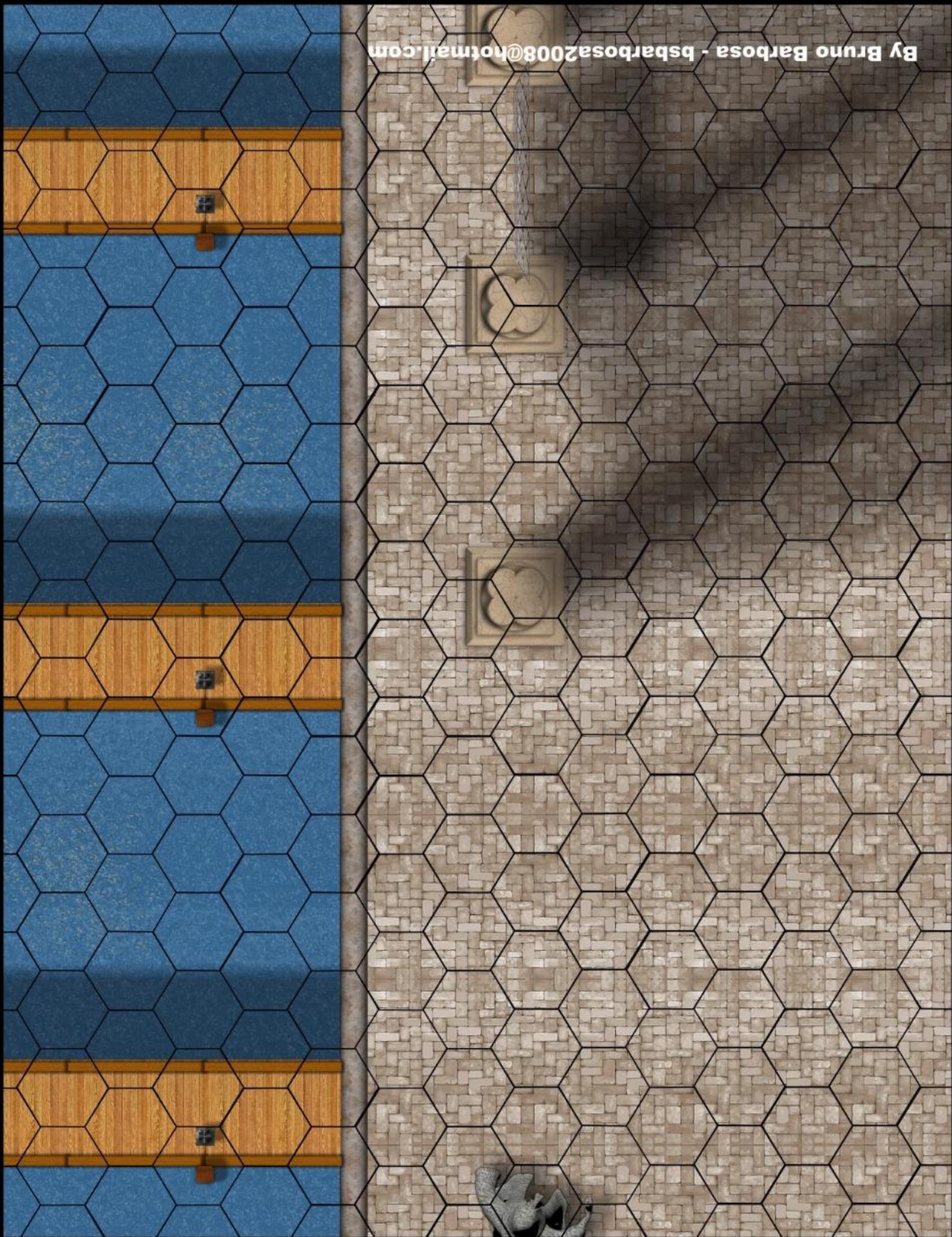




INGLATERRA - LIMITES DO CASTELO DE EAQLE



GENOVA, ITÁLIA



## Capítulo 4:

# Ásia e Oceania

*Ásia é o maior dos continentes, tanto em área como em população. Abrange um terço das partes sólidas da superfície da Terra e é responsável por abrigar quase três quintos da população mundial. Dos 55 países são encontradas algumas das maiores e menores nações do mundo, tanto em área como em população. O povo da Ásia fundou as cidades mais antigas, estabeleceu os sistemas de leis mais antigos e criou a figura dos agricultores e comerciantes mais antigos. Os cidadãos da Ásia foram os inventores da escrita e criaram as primeiras literaturas. Os fundadores de todas as religiões mais relevantes do mundo foram asiáticos: Buda, Confúcio, Jesus Cristo e Maomé. Os asiáticos também foram os inventores do papel, da pólvora, da bússola e do tipo móvel.*

*Wikipédia*

O Oriente Médio é uma terra dilacerada por conflitos religiosos e políticos. Apesar disso, Street Fighting mal é conhecido aqui. Contudo, existem rumores sobre um time de guerreiros desenvolvendo um estilo mortal baseado na dança dos rodopiantes dervishes chamado Baraqah. Os membros deste time supostamente possuem as habilidades de uma antiga ordem de assassinos que vem desde a época das Cruzadas. Além disso, o jovem Rashid, elemental do ar, tem se demonstrado uma grande promessa na região.

A Índia é uma antiga e sagrada terra de sacerdotes ascetas e monges iluminados, Street Fighting ganhou seguidores, graças a Dhalsim. As antigas artes de luta da Índia estão experimentando uma renascença. Jovens habitantes de vilarejos viajam até os poucos mestres, desesperados para aprender o caminho da perfeição pelo combate.

A Índia e terras ao redor abrigam locais estranhos e remotos, como as montanhas do Nepal, as selvas de Bengali e o místico Tibete no alto do Himalaia. Muitos nativos acreditam que poderosos mutantes vivem nas montanhas, isolados do mundo exterior.

O crime está crescendo na Índia, graças à Shadaloo. Bison procura corromper o país e drenar sua força mística. Ele teme que aqui, nos antigos templos e mentes dos velhos sacerdotes, estejam ocultos segredos capazes de derrotar seus poderes psíquicos.

A China é o lar de uma das mais antigas civilizações da Terra, e a marca da tradição pode ser vista por toda parte. Mas a mudança também é valorizada. Esta mistura de antigos costumes e vibrante modernidade dá vida a lugares como Hong Kong.

Street Fighting é muito popular aqui, especialmente em Hong Kong, onde a indústria do cinema avidamente recruta jovens Street Fighters. Fei Long era um desses lutadores, mas ele recentemente abandonou sua carreira no cinema para treinar. No continente, estudantes esperançosos que treinavam para as Olimpíadas Chinesas mudaram seus planos de carreira para ser Street Fighters, encontrando maior valor em lutas verdadeiras do que em meros shows de arena. Shadaloo também tem poder aqui, e muitos burocratas e oficiais de baixo escalão estão no bolso de Bison. Ele ganha muito dinheiro abusando dos direitos humanos, forçando prisioneiros políticos a trabalhar em outros países.

O antigo lar do guerreiro samurai, o Japão produziu o maior Street Fighter de todos: Ryu. Graças à tutela de Gouken, ele derrotou todos os seus oponentes e se tornou o melhor entre os melhores. Ryu deve isso aos simples e honrados valores de sua terra natal.

Graças ao sucesso de Ryu e E. Honda, o Street Fighting japonês está crescendo explosivamente, com dojos por todo o país lotados de estudantes desesperados por aprender artes marciais.

Mas o Japão tem um lado sombrio: o crime organizado dirigido pelos clãs da Yakuza. Shadaloo ainda não ganhou um controle completo de todos os gumi da Yakuza, mas está perto de consegui-lo. Muitos chefes do crime se tornaram “ronin”, recusando seguir o oyabun da Yakuza por acreditar que ele é agora um lacaios da Shadaloo. Além disso muitas casas Ninja secretas não aceitam se curvar ante Bison.

A Ásia deu à luz os mais poderosos e legendários lutadores, pois muitas artes marciais se desenvolveram aqui e cresceram para se tornar não apenas artes de luta, mas também artes espirituais.

A Austrália ainda não produziu um guerreiro mundial, mas o esporte está crescendo aqui. Nos bares do interior, as bebidas voam quando mini-torneios são realizados, dirigidos por donos de bar desesperados por novas atrações.

O interior abriga rumores sobre um novo e poderoso lutador, que de alguma forma aprendeu os poderosos chutes dos Cangurus e uma magia estranha com os xamãs aborígenes. Se esta figura misteriosa realmente existe, ou se vai se revelar algum dia, é algo que não sabemos.

No Sudeste Asiático, porém, ergue-se o grande mal de Shadaloo. Mriganka, um pequeno e desconhecido país no meio do mar da China, é o reino particular de M. Bison, que ele governa com punho de ferro.

Bison fundou Mriganka com ajuda de seus poderes psíquicos. Usando informação obtida lendo as mentes de certas pessoas no poder, Bison chantageou todos para trazer seu país à existência. As cortes mundiais e as Nações Unidas foram forçadas a aceitar seu status independente. Foi um grande golpe para a Interpol, a organização internacional de polícia que tenta destruir a Shadaloo.

Agora, a base principal da Shadaloo está protegida dentro das fronteiras de uma pequena nação soberana, com seus próprios requerimentos para obter vistos de entrada e saída e pequenos entraves burocráticos. Tentativas de prestar queixas ou conseguir inspeções internacionais para verificar abusos aos direitos humanos são rapidamente obstruídas pelas leis e regulamentos mesquinhos de Bison.

Shadaloo é inalcançável por meios legais. Por esta razão, a Interpol começou a recrutar times de Street Fighters; estes poucos, valentes e audaciosos indivíduos, estão dispostos a correr grandes riscos para se infiltrar na Shadaloo, combatendo os lacaios de Bison e chegando ao coração de uma organização maligna através de torneios.

Por alguma sombria e inescrutável razão, Bison está obcecado em derrotar os Street Fighters. Ele não pode usar com facilidade seus poderes contra os bem-disciplinados Street Fighters e, por esta razão, deve derrotá-los nos torneios. Há rumores de que, quando Bison derrota um oponente, ele se torna capaz de usar seus poderes sombrios naquela pessoa dali em diante. Esta pode ser a razão pela qual ele odeia tanto Ryu, pois o grande lutador nunca caiu diante do ditador.

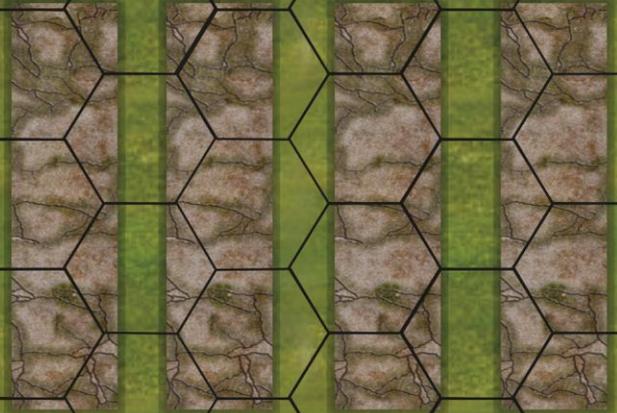
## ARENAS

- **Índia, templo de Dhalsim:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Tailândia, refúgio de Sagat:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Mriganka, nação de M. Bison:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter. São apresentados três mapas para essa arena; o Templo da Dor, com o clássico sino de ouro, outro mapa nas instalações da Shadaloo diante do trono de M. Bison, e uma arena no aeroporto da base, para lutas clandestinas.
- **China, mercado da vila de Chun Li:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Hong Kong, templo de Fei Long:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Japão, topo do dojô de Ryu:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Japão, casa de banho de E. Honda:** Arena descrita no capítulo 2 do livro básico de Street Fighter.
- **Tailândia, templo de Adon:** Esse irônico tailandês luta nos templos de seu país. Esses lugares dão a Adon lembranças de seus treinamentos com seus golpes e combinações especiais. Diferente de Sagat, porém, ele costuma atrair seus desafiantes para dentro das ruínas, onde promove combates intensos e de poucas regras.
- **Hong Kong, parque de Dan:** Dan Hibiki luta em um parque de diversões de Hong Kong, onde ele costuma recrutar jovens alunos. Não há muita glória nessa arena, mas o ambiente é bem tranquilo.
- **China, rua de Gen:** O chinês costuma lutar em um escuro beco de Hong Kong. Ele jamais foi vencido lutando nesse lugar sombrio, e geralmente encurrala seus oponentes para matá-los com seu “toque da morte”. O beco é abandonado e muito sujo.
- **China, muralha de Lee:** Lee costuma lutar na Muralha da China. Isso não é permitido, mas esse lugar é perfeito para combates de Street Fighting, com discricção e raras interrupções. É um lugar muito perigoso também, pois qualquer golpe bem aplicado pode arremessar o oponente lá embaixo para uma dolorosa queda.
- **Japão, templo de Retsu:** Retsu luta em um bonito monastério, com um aspecto chinês, parecendo-se com um templo Shaolin. Trata-se de um lugar de retiro espiritual e meditação – mas o silêncio geralmente é quebrado pelos combates de street fighting.
- **Japão, ilha de Gokuentou:** Akuma luta em uma ilha vulcânica no Pacífico, próxima da costa japonesa, que ele tomou como lar. Lava irrompe por todos os lados, e ele se sente em casa. Seus oponentes devem vir de barco, e costuma ser uma viagem sem volta. São apresentadas duas arenas para ele, uma na caverna e outra próxima ao vulcão.

# MAHARAJAH PALEGE, INDIA

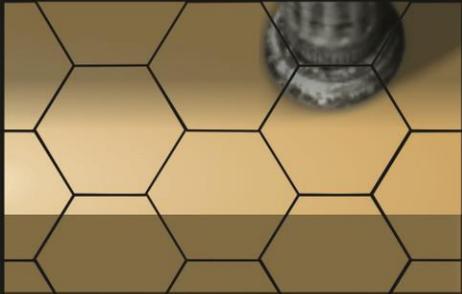


# AYUTTHAYA RUINS, THAILÄNDIA



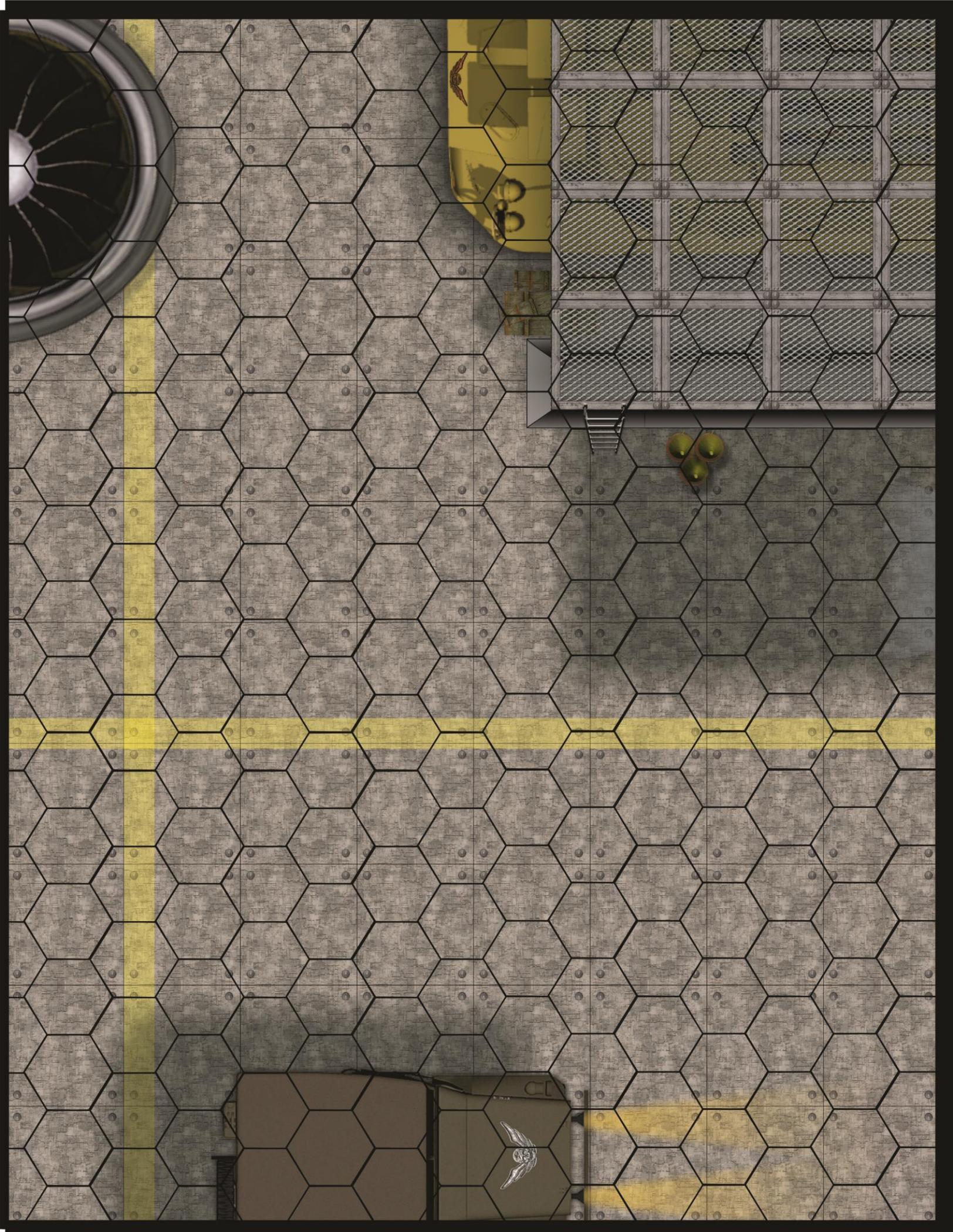


SHADALOO ARENA, MRIGANK



# SHADALOO BASE



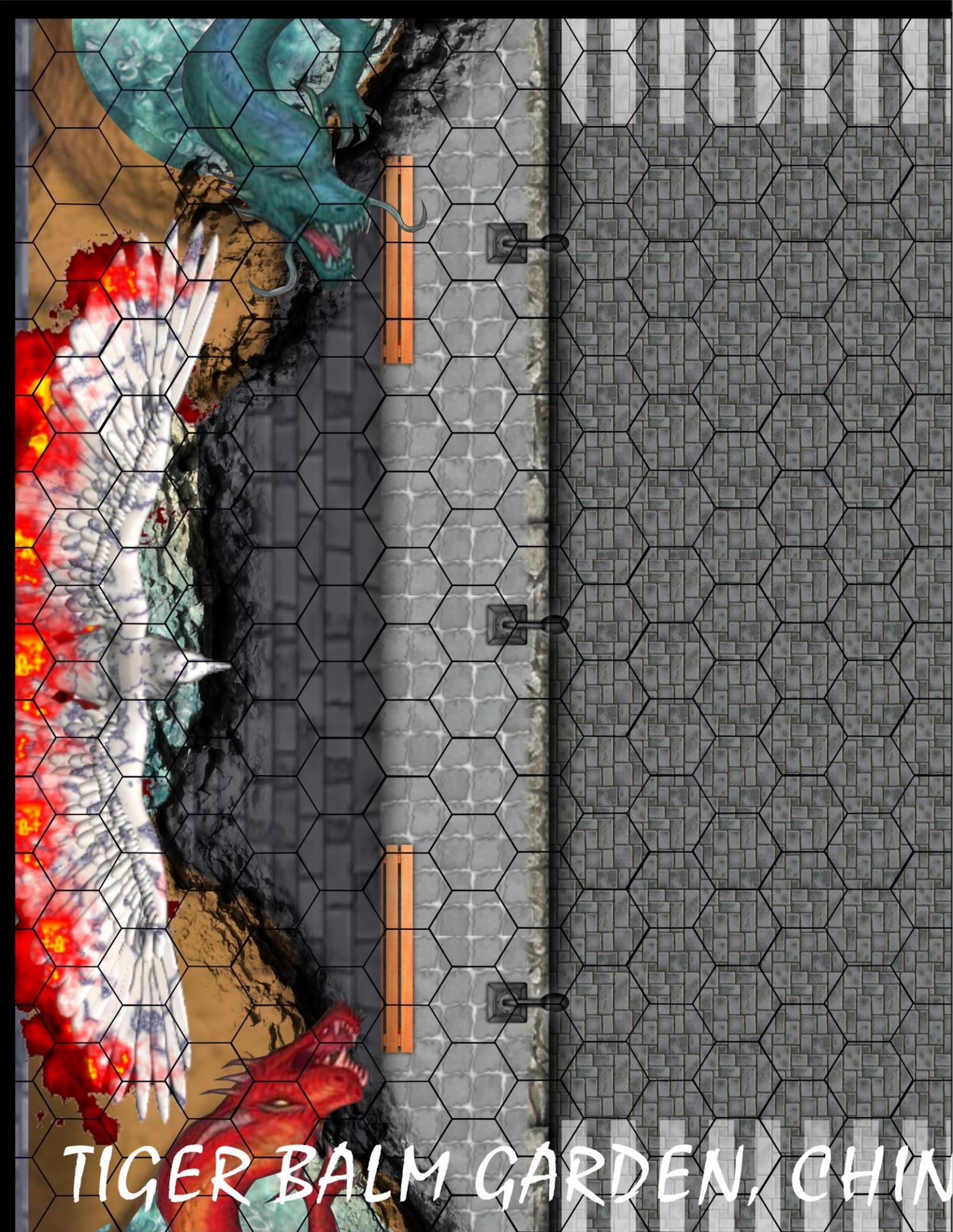


# TEMPLE HIDEOUT, MRIGANKA



# GROWDED DOWNTOWN, CHINA





TIGER BALM GARDEN, CHINA



A

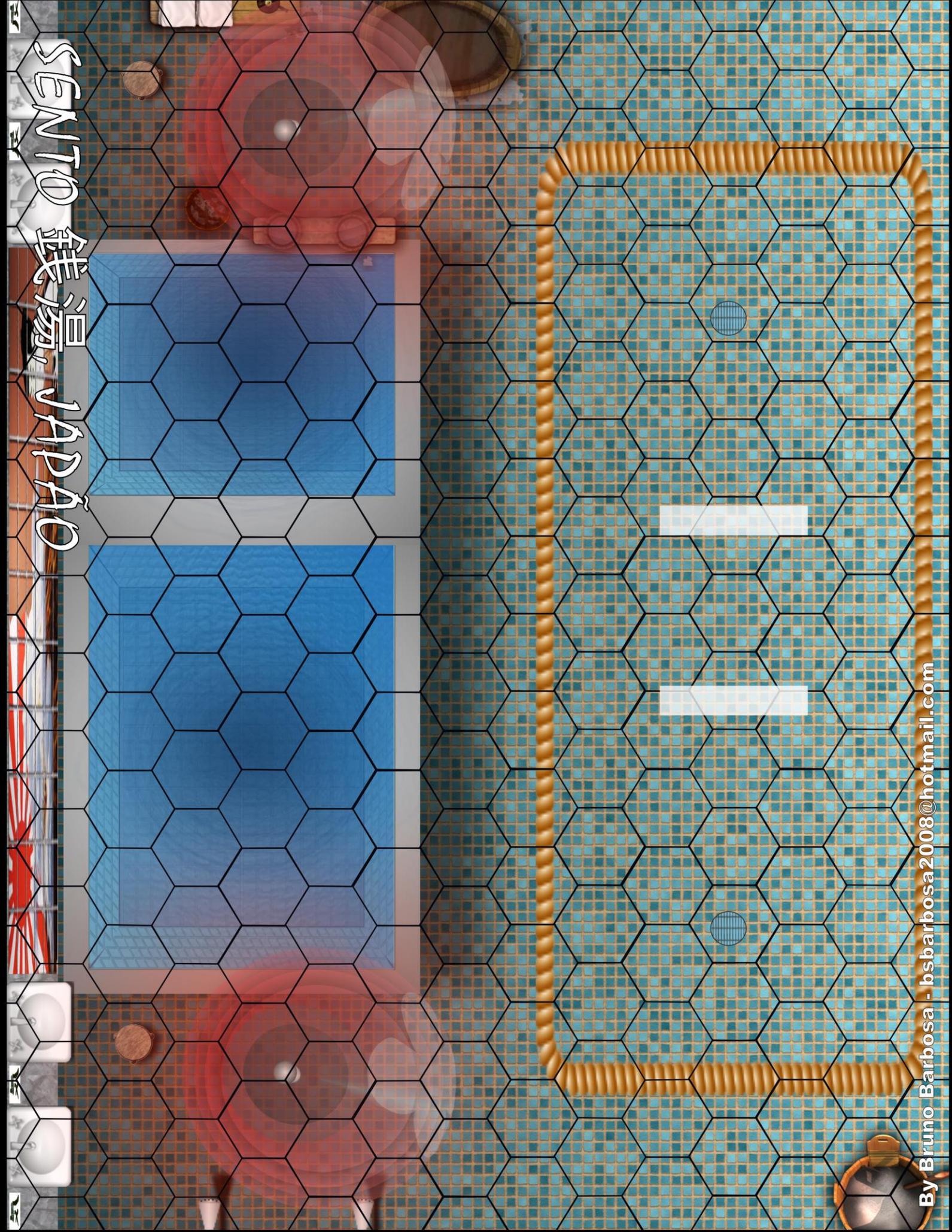


By Bruno Barbosa - bsbarbosa2008@hotmail.com

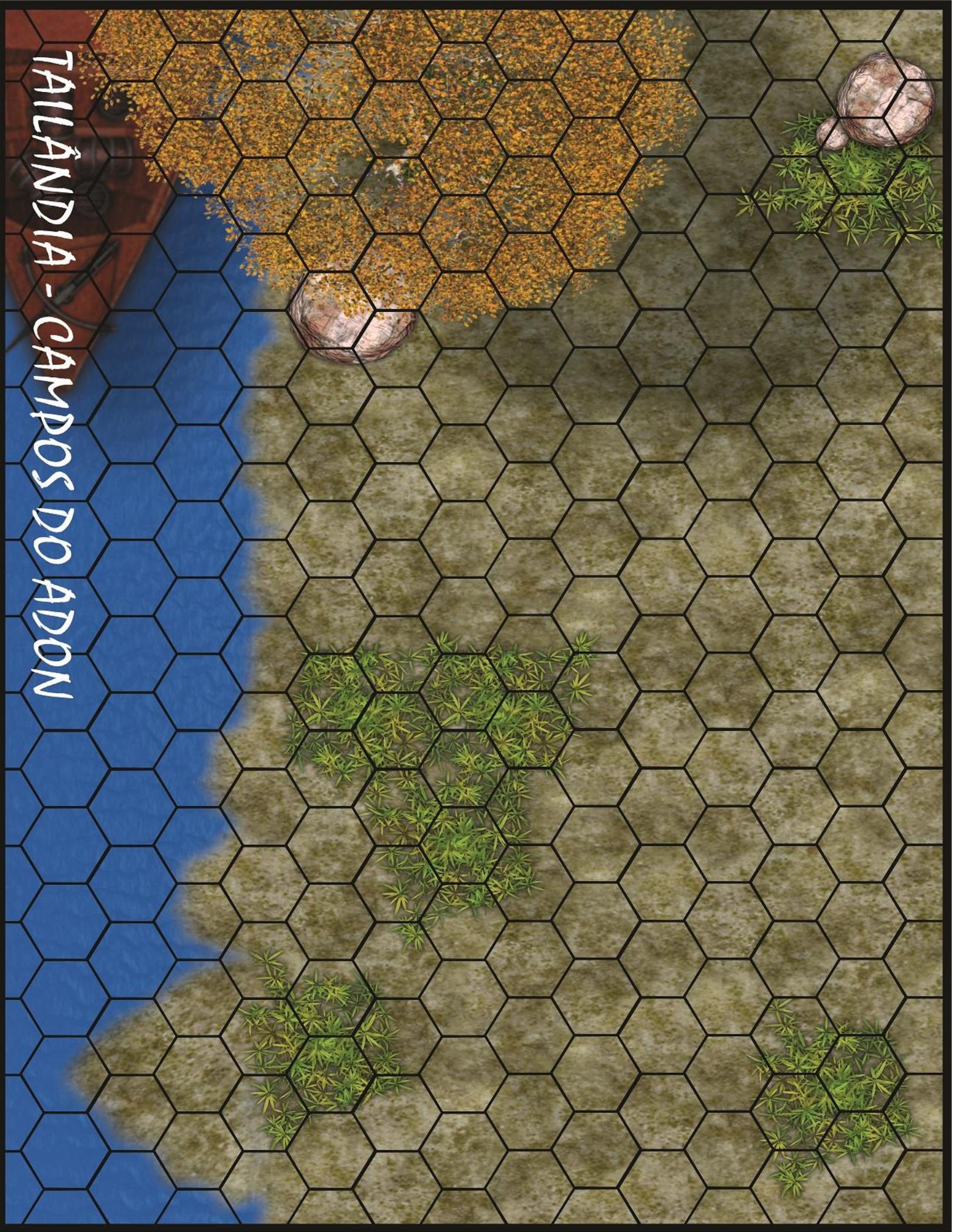


NAGOYA TEMPLE, JAPÃO

# SENTO 銭湯 JADÃO



# TAILÂNDIA - CAMPOS DO ADON



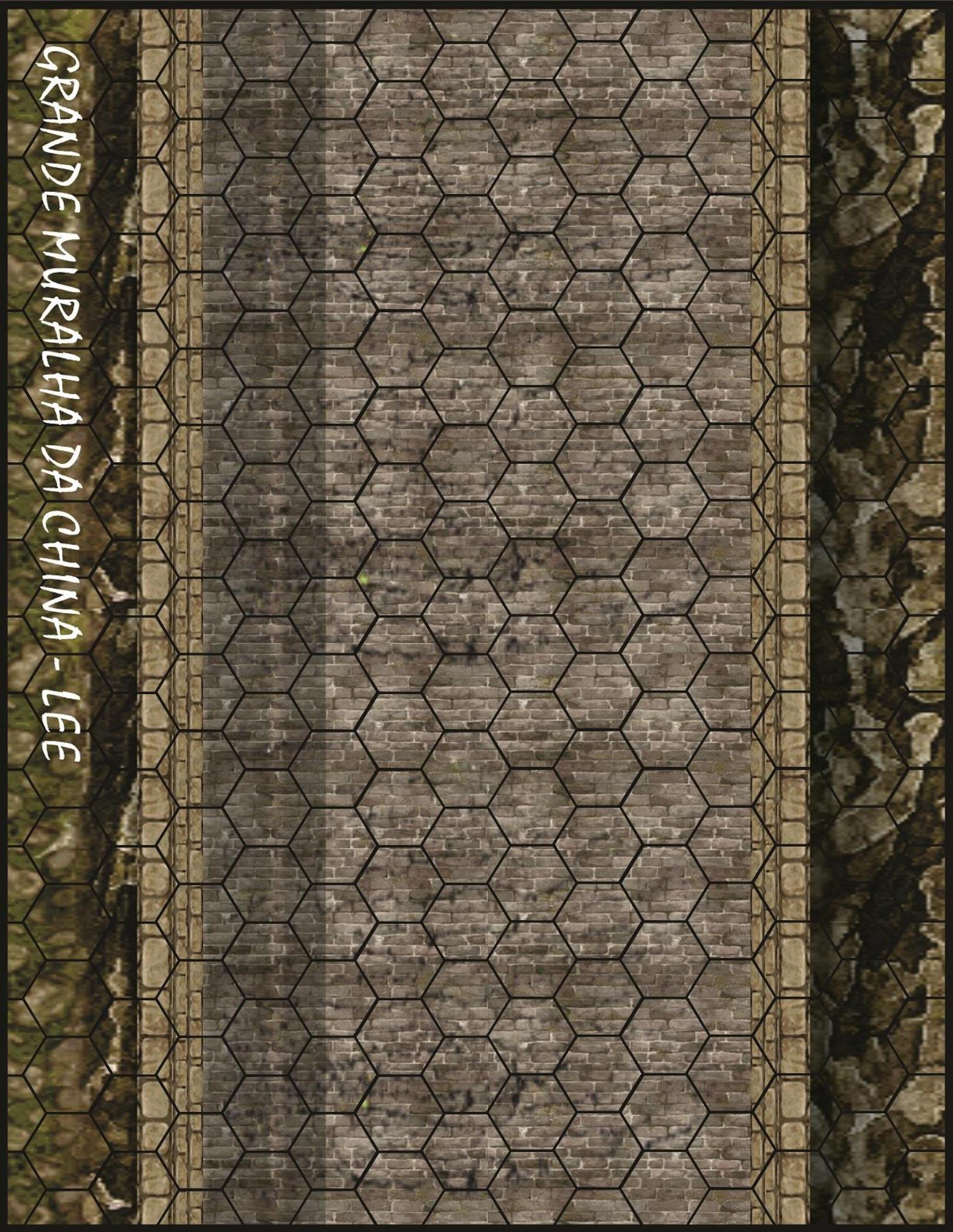
# PARKING ARENA, CHINA



# SHANGHAI STREET, CHINA



GRANDE MURALHA DA CHINA - LEE



# RETSU MONASTERY, JAPAN

# GOKUENTOU ISLAND, AKUMA CAVE

# GOKUENTOU ISLAND



# STREET FIGHTER

## WORLD TOUR

### UM MUNDO DE GUERREIROS!

*World Tour é um suplemento que realiza os sonhos de 10 em cada 10 jogadores e Narradores de Street Fighter: O Jogo de RPG: Arenas de Guerreiros Mundiais e grandes lutadores pelo mundo!*

*World Tour contém:*

- *Arenas de todos os Guerreiros Mundiais apresentados em Street Fighter!*
- *Arenas de outros lutadores promissores e de antigos Guerreiros Mundiais!*
- *Descrições de locais do mundo de Street Fighter!*

*Este suplemento deve ser usado em conjunto com Street Fighter: O Jogo de RPG.*

