

# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

CLUBE  
DA LUTA

CLUBE DA LUTA

INTERPRETATIVO  
PODCAST



# CLUBE DA LUTA

Escrito, editado, revisado e publicado por:

## INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do filme *Clube da Luta*, do jogo *Street Fighter* 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.

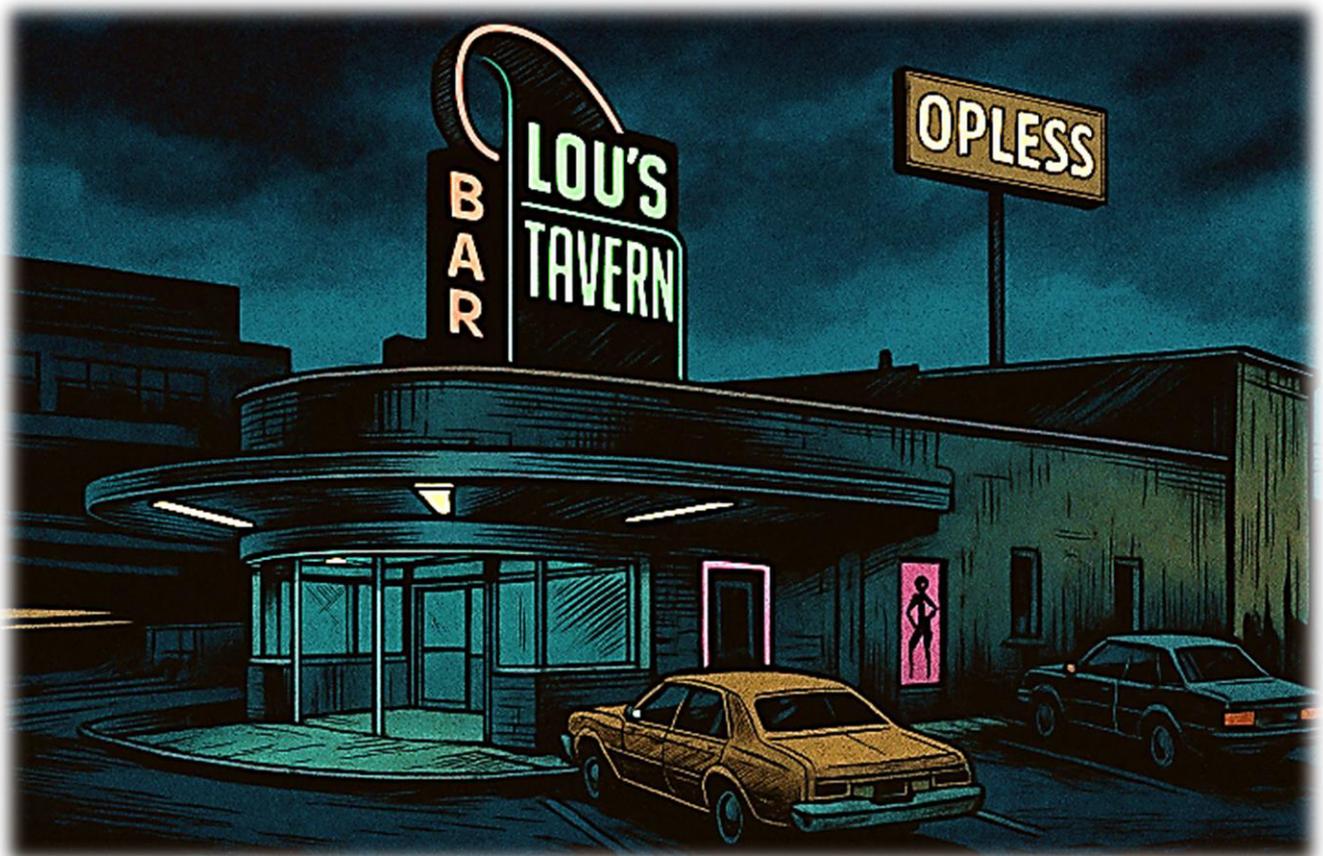
<https://www.sfrpg.com.br/>

<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.**



# O CLUBE DA LUTA

O Clube da Luta é uma aventura introdutória para *Street Fighter RPG* a ser usada como prelúdio, ou seja, antes de qualquer crônica começar e serve tanto para unir os PC's como para direcioná-los para o "caminho do guerreiro" e para o circuito *Street Fighter*. A aventura é baseada na história do filme Clube da Luta, mas toma algumas liberdades para que a história do filme se torne jogável.

O Narrador deve seguir a sugestão principal de fazer as fichas junto com os jogadores até metade do Passo Quatro, deixando em aberto as Manobras Especiais, e concedendo três Pontos de Força de Vontade (não defina estilo também). Para simular o pouco conhecimento sobre o mundo de lutas e o circuito *Street Fighter* o Narrador deve sugerir que os PC's gastem apenas, ou no máximo, 1 Ponto em Arena, Estilos ou Mistérios. Além disso, é proibido ter Arena, Sensei ou Staff como Antecedentes, Apoio ainda é possível, desde que não direcionado a artes marciais.

## SINOPSE

Um clube clandestino reúne pessoas comuns para que liberem o stress através da violência em lutas de contato total e desenfreado. Eles são liderados por um carismático líder com grandes sonhos para o futuro de todos.

## LINHA GERAL DA TRAMA

A aventura tem por objetivo mostrar um circuito de lutas ilegais até mesmo para o *Street Fighting* e que não deve ser levado a sério. A aventura joga os PC's, que são iniciantes, novatos e sem qualquer referência sobre o circuito *Street Fighter*, em um pseudo circuito de lutas que tem objetivos obscuros e criminosos.

Conforme os PC's se envolvem com o clube, e lutam com seus adeptos, passam a receber algumas sugestões de ações, mas sem que suspeitem de nada, até que, estranhamente, são convidados a coletar um recurso de forma ilegal. A partir daí, pistas são mais aparentes e as atitudes dos membros do clube se tornam mais parecidas com uma seita sobre lutas e anarquia do que sobre artes marciais, honra ou glória.

**Cena Um:** os PC's chegam à cidade e, por coincidência, param para jantar em um bar de beira de estrada, o Lou's Bar. Lá, eles ainda não se conhecem, mas podem interagir ao notar uma movimentação estranha do lado de fora e presenciar uma briga de rua que não deveria acontecer ali. Logo depois, são convidados para participar de uma, nos porões do bar e ficam sabendo da existência do Clube da Luta.

**Cena Dois:** os dias passam e os PC's realizam algumas lutas no clube. Eles passam a conhecer seu idealizador, Tyler Durden, e ganham sua confiança ao ganhar combates e se mostrarem prestativos.

**Cena Três:** alguns membros do clube faltam um compromisso importante por estarem machucados. Tyler pede que os PC's fiquem em seu lugar e os leva

à um lugar para roubar gordura humana. Isso faz os PC's questionarem algumas atitudes do clube.

**Cena Quatro:** os PC's começam a notar mais claramente algumas atitudes de membros do clube e questionam fortemente a existência do clube enquanto estão se recuperando de ferimentos em um hospital e são abordados e convidados à participar de algo ainda maior.

**Cena Cinco:** os PC's ganham uma única chance de se livrar da cilada e combater os membros do clube que servem Tyler Durden como um líder de seita. Tyler diz que lamenta a situação, mas tudo foi necessário e sugere que os PCs aprimorem sua capacidade de luta para serem lendas do verdadeiro circuito de lutas, o *Street Fighter*.

**Cena Epílogo:** os PC's se reúnem novamente e decidem juntos o que irão fazer com seus futuros, recebendo um folheto sobre uma academia de lutas recém-aberta ali perto.

## ATMOSFERA

A aventura leva em conta que os PC's são iniciantes, novatos e tem pouquíssimo conhecimento sobre o mundo de lutas. Porém, são entusiastas ou interessados em se tornarem lutadores profissionais. É interessante que os PC's sejam feitos com traumas ou tenham desistido das artes marciais e partido para a violência gratuita.

Além disso, o Narrador deve perguntar o motivo dos PC's estarem indo para a cidade — que pode ser qualquer cidade dos EUA que pode ou não ser em Wilmington ou Los Angeles, ou até mesmo na *Metrocity* de *Final Fight*. Dependendo da escolha, o ano pode ser importante, mas nada que vá alterar o resultado da aventura.

Não é necessário que os PC's se conheçam ou saibam algo uns dos outros, eles já chegam à cidade e fazem uma visita ao bar de estrada para a janta, logo, já estarão juntos ali, com fome, esperançosos de que algo vá acontecer em suas vidas e curiosos por algo diferente.

Para algo ainda mais próximo da atmosfera do filme, o Narrador pode preferir que cada PC atue em uma cidade diferente, pelo menos até a Cena Três, onde eles então se reúnem com a promessa de algo maior. Isso dará a ideia de ser algo muito maior e global.

## CENA UM

A vida leva os PC's a estarem em um bar de estrada, bem próximo à entrada da cidade e uma das primeiras opções baratas para quem quer acalantar o estômago.

O Lou's Bar é simples, com paredes desgastadas e bancos enfileirados à frente de um balcão onde um atendente limpa copos. Nas mesas, apenas um casal termina sua refeição enquanto, pouco a pouco, os PC's adentram e pedem a comida.



Pouco tempo depois, logo que eles finalizam os pratos, um vozerio é ouvido do lado de fora. O atendente parece nervoso e vai verificar também, juntando-se a confusão tão logo os PC's verificam o que é. Dois homens brigam de forma voraz no estacionamento do lugar, enquanto outro assiste. A técnica não é apurada e os homens parecem se divertir, mas o atendente é incisivo e aparta a briga, enquanto o casal de clientes deixa o lugar assustado. A plenos pulmões, ele brada: *"Aqui não, porra! Sabem que qualquer assunto deve ser resolvido no clube"*. Ambos entram no bar e seguem por um corredor até um aparta dos fundos, claramente descendo escadas.

Distraído, o atendente volta e acaba por notar os PC's. Ele bufa de raiva e sussurra algo antes de se direcionar aos PC's e falar: *"Vocês não deveriam ter ouvido aquilo... Nem visto. Mas muito bem, agora é tarde. Se quiserem podem descer também"*.

Descendo as escadas os PC's encontram um grande porão de atmosfera escura, suja e decadente, que reflete a natureza clandestina e caótica do lugar. A iluminação é fraca, criando sombras que intensificam a sensação de mistério e perigo. As paredes estão desgastadas e cobertas de *graffiti*, e o chão geralmente está sujo e manchado.

A luta que acontecia na superfície acontece agora no meio do salão e, além deles, um grupo de dez homens assiste a peleja. Em meio à luta, um homem discursa enquanto parece julgar o combate. Ele fala sobre o clube e que as regras não podem ser desrespeitadas.

As regras são:

1. Você não fala sobre o Clube da Luta.
2. Você não fala sobre o Clube da Luta.
3. Quando alguém gritar 'para', sinalizar ou desmaiar, a luta acaba.
4. Apenas duas pessoas por luta.
5. Uma luta de cada vez.
6. Sem camisa, sem sapatos.
7. As lutas duram o tempo que for necessário.

**8.** Se esta for sua primeira noite no Clube da Luta, você tem que lutar.

Ao final da luta os PC's são notados e o homem se apresenta como Tyler Durden. Ele é responsável pelo "Clube da Luta", que é como ele denomina aquele lugar. Por ser um clube secreto, os PC's não deveriam estar ali, mas já que estão, a regra 8 deve ser aplicada. Veja em Desafiante para as estatísticas dos membros do clube.

O Narrador deve ressaltar que as lutas acontecem de forma amigável, não há ódio, vingança ou qualquer sentimento ruim envolvido, no máximo rivalidades. Os homens ali no clube estão apenas para extravasar e liberar o stress do dia a dia. Os PC's, após lutar, são membros oficiais do clube e são convidados para irem quando quiserem, para lutar mais. Caso se recusem a lutar, os membros do clube se reúnem e atacam os PC's, para serem enviados ao hospital e nunca mais falar ou visitar o lugar.

## CENA DOIS

Os dias passam e os PC's realizam algumas lutas. O Narrador deve aproveitar as lutas para ensinar o sistema de combate para os jogadores, dar dicas para o futuro e tirar dúvidas. Narrativamente, os PC's ganham cada vez mais a confiança de Tyler Durden e recebem ajuda para se encontrarem e se manterem nos primeiros dias.

Os PC's notam, sem a necessidade de testes, que os membros do clube são pessoas comuns que trabalham e estudam pela cidade. Todos acabam por se conhecer e cada dia chegam mais pessoas, fazendo com que os caminhos sejam facilitados cada vez mais e tornando-se um ciclo.

Não é interessante que os PC's lutem entre si, mas que comecem a se destacar e isso os deixe cada vez mais próximos de Tyler Durden e conhecidos no clube.

## CENA TRÊS

Após alguns dias visitando o clube, e conhecendo alguns membros por nome, além do próprio Tyler Durden, os PC's notam que, nos últimos dois dias, um trio não mais aparecer e, de fato, eles se machucaram muito nas últimas lutas. Tyler procura os PC's para uma conversa dizendo que esse trio o ajudava na produção de sabonetes, os quais ele vende para sustentar o clube.

Tyler leva os PC's para uma clínica de lipoaspiração, mas ele não informa (até ser pressionado) o que está fazendo ali, mas pede que não deixem ninguém atrapalhar. Ele invade o lugar atrás de sacos de gordura. Porém, o local é guardado por um trio de seguranças (use a ficha do policial, pág. 176 do livro básico) que, em algum momento, percebem o roubo e tentam impedir a fuga.

Após o roubo, Tyler diz que a gordura humana é a melhor para se produzirem sabonetes de altíssima qualidade e vender para as madames da alta sociedade, o que ele faz durante os finais de semana.

O importante dessa cena é fazer parecer algo corriqueiro na vida de Durden e normal, pelo menos para ele. O ato ser ilícito ou amoral e não deve ser questionado, apenas os jogadores devem discutir isso entre si.

## CENA QUATRO

Após alguma luta, quando os PC's estiverem se recuperando no hospital. Um dos médicos chega e os atende. Esse médico também participa do clube, mas conversa com todos em particular, após a chegada de dois enfermeiros e um segurança, também membros do clube. Na sala, Tyler Durden os espera e convida a todos para sua nova empreitada, denominada Projeto Mayhem, cujo objetivo é expandir as ações do clube para melhorar a sociedade. Todos ali presentes estão fechados com Tyler Durden, que espera que os PC's também estejam.

Caso a resposta seja sim, os enfermeiros aplicam uma medicação que dará ânimo aos PC's, pois irá paralisar os efeitos do analgésico que eles estavam tomando. Caso a resposta seja negativa, porém, Tyler Durden se despede e agradece todos eles pelos dias no clube, mas, aos poucos, todos eles se sentem sonolentos e desmaiam.

Caso aceitem o convite, eles estarão lúcidos e Tyler os levará a um andar vazio de um prédio comercial pela madrugada. Lá ele contará que o Projeto Mayhem se iniciará com a demolição de prédios financeiros para que a sociedade não tenha mais dívidas e as pessoas possam recomeçar suas vidas. O local tem um corpo de cinco seguranças, mas um deles, o chefe, faz parte do clube e tranca os outros em uma sala.

Caso contrário, acordarão em uma sala vazia sentados em cadeiras de escritório. Um telefone toca e Tyler Durden avisa que os PC's levarão a culpa pelo "atentado" e serão procurados pela polícia quando as câmeras de segurança forem investigadas. Tyler e um membro do clube que trabalham ali apagaram e reeditaram as câmeras para mostrar apenas os PC's no prédio. Para se libertar os PC's devem passar em teste de Destreza + Segurança ou Força + Apreensão.

## CENA CINCO

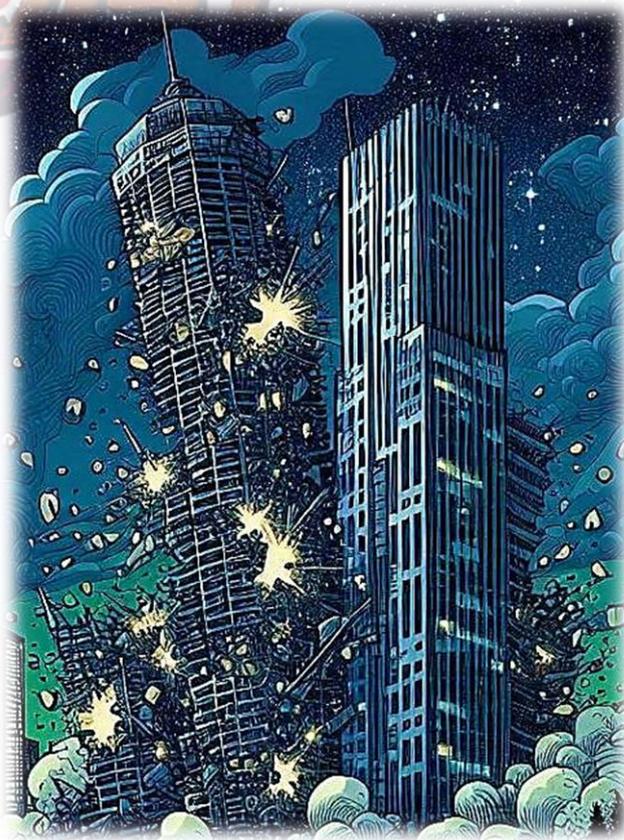
Libertos, os PC's sabem que Tyler Durden só pode ser encontrado em dois lugares, no clube ele não está, pois não existe mais o clube. Sua casa seria a outra opção, mas foi explodida enquanto ele produzia sabonetes (é o que ele conta). Nesse caso, Tyler e outros antigos membros do clube poderão ser encontrados em uma mansão abandonada localizada em um bairro decadente da cidade.

O local não é difícil de achar, pois era sabido dentre os membros do clube e, ao chegar lá, os PC's encontram um lugar sujo, bagunçado e mal iluminado desde os arredores. O clima é de hostilidade e degradação e os membros da seita são sempre agressivos e estão ordenados a acabar com opositores. Ao todo são 10 membros que estão ali no momento, ou 3x o número de PC's, separados por andares e que atacam em onda de número igual de PC's por andar.

Tyler Durden, porém, faz um discurso dizendo que os PC's tem um talento nato para as lutas e deveriam buscar um dojô, um sensei e lutar no *Circuito Street Fighter*, no qual Durden se inspirou para fazer seu clube da luta. Ele, agora que foi encontrado em um sótão, lutará até a morte.

## EPÍLOGO

Com o fim do clube, e de seu proprietário (preso ou morto) os PC's se reúnem para lamber as feridas e projetar seu futuro. Eles sentam em um banco de uma praça e, enquanto eles conversam, um homem de porte físico invejável passa entregando um panfleto, juntamente com outros jovens. O panfleto é sobre uma academia de artes marciais que funciona próximo ao parque. Os PC's se recordam das últimas boas palavras de Tyler Durden e tem uma decisão a tomar.



# DESAFIANTES

A aventura tem a ideia de ser uma apresentação do sistema de SFRPG, principalmente a parte de combate, para iniciantes. Dessa forma, os desafiantes são pessoas mundanas, porém violentas, que podem gerar boas lutas para os PC's ainda sem técnica apurada ou treinamento apropriado.

Essas pessoas passam despercebidas pela sociedade e não possuem qualquer qualidade que as diferencie de pessoas comuns encontradas no dia a dia de uma cidade. São pessoas comuns, mas que frequentam o Clube da Luta. O Narrador define se essas pessoas são apenas homens ou incluirá mulheres, decidindo, novamente, dividir ou não por categoria de feminino e masculino os combates dentro do clube.

## STREET FIGHTERS

Caso o Narrador e os Jogadores prefiram algo mais complexo, pode usar a aventura como um "Circuito *Street Fighter*" separado, algo exclusivo. A ideia, nesse sentido, seria sobre lutadores iniciantes que começam a praticar entre si em combates reais e Tyler Durden como um tipo de Sensei, que só conhece a parte prática da coisa. Os PC's seriam, então, de Posto 01 e os Desafiantes continuariam com as fichas como estão. Nenhuma luta seria contada para o cartel do Circuito *Street Fighter*, mas sim para o Cartel do Clube da Luta, já que é outro circuito de lutas. Assim que conseguissem três vitórias os PC's seriam considerados veteranos, campeões com cinco vitórias e lendas do circuito com 10 vitórias, o que pode parecer pouco, mas é um circuito exclusivo.

O intuito de Tyler Durden é fazer o Projeto *Mayhem*, logo, muito em breve o Circuito Clube da Luta seria desfeito de qualquer forma, dando lugar ao projeto, uma ideia embrionária de algo que pode escalar e competir com a *Shadaloo*.

Alternativamente, ainda, o Clube da Luta pode

servir como iniciação indireta da *Shadaloo* e Tyler Durden ser um dos membros de alto cargo, abaixo de Balrog, Sagat, Vega e M. Bison, por exemplo, mas ainda secreto a ponto de ninguém na organização criminosa conhecê-lo, a não ser M. Bison, e suspeitar de qualquer ligação da *Shadaloo*. Essa ideia é ideal para Crônicas onde a luta contra a *Shadaloo* será dominante, ao invés de segredos e mistérios das artes marciais, em clima de total conspiração, onde a *Shadaloo* pode ter olhos nos quatro cantos do mundo e estaria sempre vigiando, ou seja, a um passo da dominação mundial.

## POSTOS MAIS ALTOS

A ideia original não comporta PC's acima de Posto 01, a não ser que sejam dissidentes do Circuito *Street Fighters*, seja por não terem tido sucesso, ou por simples abandono de treino marcial. Dessa forma, a aventura pode seguir com os membros do clube seguindo a mesma ideia, ou seja, ex-lutadores que agora lutam apenas por emoção sem qualquer treino e, assim, comportam qualquer posto. Utilize os diversos NPC's presentes nas aventuras já publicadas, sempre dois a três Posto abaixo dos PC's, ou utilize fichas do Guia do Circuito (as de Posto 04).

Essa proposta de narrativa pode recuperar times de *Street Fighters* que tenham perdido algum torneio ou introduzir novos personagens em uma Crônica que algum PC tenha morrido.



# MEMBROS DO CLUBE

Os membros do Clube da Luta são compostos, em grande parte, por homens insatisfeitos com suas vidas cotidianas, buscando uma forma crua de escapismo e auto expressão. Eles se envolvem em combates físicos clandestinos, seguindo regras rígidas, incluindo a famosa primeira regra: "Você não fala sobre o Clube da Luta." Esses membros veem as lutas como uma maneira de recuperar um senso de controle e identidade em um mundo consumido pelo materialismo e pela alienação.

Com o tempo, o clube evolui de simples combates para uma organização conhecida como Project Mayhem, onde os participantes assumem papéis mais estruturados e se envolvem em atividades de rebelião contra o sistema. Essas ações refletem uma crítica social mais ampla, mostrando o impacto do descontentamento coletivo e da desconexão emocional. Os participantes, em sua maioria anônimos, seguem cegamente o líder do movimento, exemplificando a perda de individualidade em nome de um propósito maior, o que levanta reflexões sobre conformidade, identidade e resistência.

## APARÊNCIA

Os membros do clube da luta apresentam uma aparência variada, mas frequentemente marcada por sinais de desgaste físico e cicatrizes resultantes dos combates. As roupas geralmente refletem simplicidade e funcionalidade, como camisetas, jeans e calça-

dos casuais, revelando a desconexão com preocupações materiais ou a busca de status social. Após as lutas, hematomas, cortes e machucados tornam-se uma característica comum, simbolizando a intensidade das batalhas e a transformação física e emocional dos participantes.

## PERSONALIDADE

Os membros tendem a compartilhar traços como insatisfação com a rotina convencional e um desejo profundo por significado e autodescoberta. Muitos demonstram uma natureza introvertida ou ressentida inicialmente, mas encontram no clube um canal para expressar emoções reprimidas, como raiva e frustração. À medida que se envolvem mais profundamente, alguns desenvolvem uma mentalidade coletiva, priorizando a lealdade ao grupo e aos seus ideais acima da individualidade.

## LEMA

"Da destruição vem a verdadeira transformação."

<b>Nome:</b> Lutador do Clube		<b>Estilo:</b> Nenhum		<b>Assinatura:</b> Grito	
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●○○○○	<b>Percepção</b>	●○○○○
<b>Destreza</b>	●●○○○	<b>Manipulação</b>	●○○○○	<b>Inteligência</b>	●○○○○
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●○○○○
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>		
Intimidação	●●●○○	Mistérios	●○○○○	Velocidade	Dano
Manha	●●●○○		○○○○○	<b>Soco:</b> Jab	4
Lábia	●○○○○		○○○○○	Strong	2
Prontidão	●●○○○		○○○○○	Fierce	3
Segurança	●●○○○		○○○○○	<b>Chute:</b> Short	3
Sobrevivência	●○○○○		○○○○○	Forward	2
Investigação	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	0
<b>Antecedentes</b>			<b>Apresamento</b>		
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	6
	○○○○○		○○○○○	Movimento	5
	○○○○○		○○○○○		(-3 Abs)
<b>Técnicas</b>					
<b>Soco</b>	●○○○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○		
<b>Chute</b>	●○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○		
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○		
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>			
●○○○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
<b>Saúde</b>					
●●●●●●●●○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
<b>Combos:</b> Strong para Strong;					









**SOBREVIVA A LOUCURA DE UMA  
REALIDADE VIOLENTA!**

CLUBE DA LUTA É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA  
**STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG**  
QUE LEVA OS JOGADORES A MERGULHAR NO MUNDO VIOLENTO  
E DELIRANTE FORJADO POR UM LÍDER ACIMA DE SUSPEITAS!

**STREET  
FIGHTER**  
O JOGO DE RPG

**INTERPRETATIVO  
PODCAST**