

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

KUNG FU DO FIGHTING

INTERPRETATIVO
PODCAST

KUNG FU DO FIGHTING

Escrito, editado, revisado e publicado por:



Baseado em histórias do jogo **Kung Fu Do Fighting** e nas criações originais de **Iago Amorim** com auxílio de formatação e digitação de Chat GPT.

Revisado por **Thomas Rikelme**.

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 este livro.

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

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

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





Kung Fu Do Fighting é um jogo de luta 2D para celular, produzido pela WaGame, onde você escolhe entre dez personagens nos modos torneio ou survival. O jogo conta com belos gráficos, típicos dos jogos de luta da SNK e sofre do mesmo mal dos jogos menores desse estilo: *sprites* copiados — mas isso é um problema menor.

A jogabilidade é simplificada para celular com apenas um botão de ataque e direcional em *touch*. Após alguns golpes aparece o botão de especial (um golpe mais forte). Existem apenas duas dificuldades: Normal e Difícil, que mudam a coloração da tela de escolha de personagens e faz os oponentes serem mais ativos.

Falando sobre RPG, o jogo, apesar de investir na ideia de "melhores lutadores da Terra", não demonstra tal capacidade nos lutadores. Todos têm, por regra, *Jump* (pulam Fireballs), nenhum lutador tem *Thrown* (faltando até um representando de lutas de agarrão). Em compensação, alguns absurdos acontecem, pois é comum que lutadores tenham *Fireball* e todos têm um "Especial" — esse nem sempre sendo uma técnica de SUPER (como um *Shinku Hadouken*, por exemplo), com golpes que não fazem jus a personagens simples e, no RPG, iniciantes.

A seguir, a lista de personagens do jogo com suas devidas apresentações oficiais. Porém, nenhuma história de fundo de qualquer personagem é abordada, citada ou ao menos desenvolvida em qualquer momento do jogo. Logo, qualquer história ou motivação mais bem desenvolvida será apenas objeto de criação intelectual não oficial do jogo feita para que esses personagens sejam usados em mesa como NPC's (ou não, o Mestre decide se permite):

- **Chatchai:** lutador de Muay Thai no mesmo estilo de Joe Higashi (*Fatal Fury*);

- **Doris:** lutadora no estilo succubus, com chifres e vestido sensual;
- **Kim:** lutador baseado fortemente em Kim Kaphwan (*Fatal Fury*);
- **Laura:** lutadora de capoeira que se veste com mantos lilás, parecendo algo mais árabe;
- **Lee:** outro lutador feito nos moldes de Kim Kaphwan, ainda mais parecido pela cor da roupa;
- **Lei:** lutadora asiática que usa ataques de energia com chute e um "*kikoshou*";
- **Lord:** lutador mais diferente, talvez baseado em White (*Fatal Fury*);
- **Mike:** personagem boxeador, com *Fireball*;
- **Taro:** personagem ninja que lembra Stryder Hiryu;
- **Yang:** lutadora que só usa chutes, uma versão feminina de Kim e Lee.

Os estágios são incertos e não é dito se são "Arenas" de alguns personagens, nem onde se localizam, já que o jogo não tem um mapa demonstrativo de onde cada lutador se localiza. Os cenários são: uma praia com dragões de komodo, praça em frente à shopping center, meio fio de rua com trânsito pesado, cais em frente à lanchas, espaço em frente à templo Maia, muralha da China, templo histórico na Índia ou China, casa de show com apresentação de dança africana (esse faz sentido ser de Laura), interior de aeroporto e final de trilho de trem com tendas de vendas de frutas.



CHATCHAI

Chatchai é um jovem tailandês que pratica Muay Thai desde criança. Ele sempre teve uma paixão pela arte marcial, que considerava uma forma de expressar sua força e sua fé. Ele treinava duro todos os dias com diversos outros garotos, mas foi ele quem se destacou ao mostrar habilidade e determinação incomuns.

Um dia, Chatchai recebeu uma proposta que mudaria sua vida. Um homem misterioso, que se apresentou como Adon, o rei do Muay Thai, lhe fez um convite. Ele disse que estava impressionado com o potencial de Chatchai, e que queria lhe ensinar o verdadeiro Muay Thai, o Muay Thai que ele havia aperfeiçoado após derrotar Sagat, o antigo rei. Ele disse que Chatchai só precisava fazer uma coisa: se inscrever em torneios Street Fighter, e se destacar entre os melhores lutadores do mundo.

Chatchai ficou tentado com a oferta. Ele sabia quem era Adon, um lendário lutador de Muay Thai que havia se rebelado contra Sagat, e que havia criado seu próprio estilo, mais rápido e mais feroz. Ele também sabia do torneio Street Fighter, uma competição mundial que reunia os mais diversos e poderosos estilos de luta. Ele viu nisso uma oportunidade de aprender com Adon, e de provar seu valor como lutador de Muay Thai.

APARÊNCIA

Chatchai usa a vestimenta típica do Muay Thai com bermuda curta e faixas na cabeça e antebraços. Seu cabelo espetado é adornado com uma corda na

cabeça.

PERSONALIDADE

Chatchai é um lutador sério e disciplinado, que luta com respeito e honra. Ele tem um grande orgulho de sua arte marcial, e não tolera que ela seja desrespeitada ou subestimada. Ele também tem um grande senso de dever e lealdade, e segue as orientações de seu mestre e de Adon. Ele tem como objetivo se tornar um mestre de Muay Thai, e em honrar seu mestre, seu país e seu deus.

MANOBRAS ESPECIAIS

Elbow Smash (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Tiger Knee (4 Pts);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 2; Empates: 2; Derrotas 0; K.O's: 2;

LEMA

"Meu esforço é a sua derrota"

Nome: Chatchai Estilo: Muay Thai Assinatura: Salto comemorativo			
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○
Habilidades		Manobras e Poderes	
Lábia	●●●○○	Arena	●●●○○
Perspicácia	●○○○○	Estilos	●●●○○
Furtividade	●●○○○	Mistérios	●●●○○
Luta às Cegas	●●●○○		○○○○○
Sobrevivência	●●○○○		○○○○○
Antecedentes		Velocidade	
Sensei	●●●○○		○○○○○
Apoio	●●○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
Técnicas		Dano	
Soco	●○○○○	Apresamento	○○○○○
Chute	●●●○○	Esportes	●●○○○
Bloqueio	○○○○○	Foco	○○○○○
Chi		Força de Vontade	
●●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●●●	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
Soco:		Velocidade	Dano
Jab	6	3	2
Strong	4	5	2
Fierce	3	7	1
Chute:	Velocidade	Dano	Movimento
Short	5	6	2
Forward	4	8	1
Roundhouse	3	10	1
Apresamento	4	3	Um
Bloqueio	8	—	—
Movimento	7	—	5
Elbow Smash	6	5	Um
Tiger Knee	7	8 (2Fv)	2
Jump	7	—	2
Kippup	—	—	—
Combos: Elbow Smash para Tiger Knee; 1 Ponto.			

DORIS

Doris era uma garotinha que morava em um orfanato em Berlim, onde sofria com a falta de carinho e atenção. Ela sonhava em ter uma família e uma vida melhor. Um dia, ela começou a ouvir uma voz em sua mente, que se apresentou como Rose, uma famosa lutadora que usava o poder da alma, ou Soul Power.

Rose revelou que Doris era a encarnação de uma demônio ancestral, que reencarnava de tempos em tempos para assolar o mundo e que ela tinha que treinar para despertar o seu potencial, mas usá-lo para o bem. Doris passou a receber ensinamentos mentalmente e desenvolveu as habilidades iniciais do Soul Power, um poder que vinha do coração e da vontade, e que podia se manifestar de várias formas, como projéteis, escudos, ilusões e cura.

Rose revelou a Doris que o seu maior inimigo era M. Bison, o líder da Shadaloo, uma organização maligna que queria dominar o mundo com o seu poder psíquico, chamado *Psycho Power*. Rose disse que M. Bison era o oposto do *Soul Power*, e que ele tinha matado muitas pessoas e que era o mal a ser combatido. Ela disse que Doris tinha que se preparar para enfrentá-lo, e que o melhor lugar para isso era o circuito *Street Fighter*, torneios de artes marciais pelo mundo.

APARÊNCIA

Doris se veste como uma *succubus* para externalizar sua verdadeira natureza e tirar a concentração dos oponentes com seu jeito inocente e sexy. Apesar disso, suas atitudes nessa encarnação demonstram

que ela não é nem um pouco má.

PERSONALIDADE

Doris impressiona a todos com a sua beleza, simpatia e talento. Ela usa um estilo de luta baseado no *Soul Power*, e transparece inocência em seus golpes, como em seu Fireball em forma de coração.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Fireball (3 Pts);
Improved Fireball (5 Pts).

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0;
Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"Você conheceu minha verdadeira face"

Nome: Doris Estilo: Soul Power Assinatura: Beijo no ar			
Força	●0000	Carisma	●●●00
Destreza	●●●●0	Manipulação	●●●●0
Vigor	●0000	Aparência	●●●00
Habilidades		Manobras e Poderes	
Intimidação	●●●00	Estilos	●●●00
Lábia	●●●00	Medicina	●●●00
Perspicácia	●0000	Mistérios	●●●00
Furtividade	●●000		00000
Luta às Cegas	●●000		00000
Antecedentes		Velocidade	
Sensei	●●●●●		
	00000		
	00000		
Técnicas		Dano	
Soco	●0000	Apresamento	00000
Chute	●0000	Esportes	00000
Bloqueio	00000	Foco	●●●●●
Chi		Força de Vontade	
●●●●●●●●●●		●●●●○○○○○○	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
		Movimento	
Soco: Jab	6	1	0
Strong	4	3	0
Fierce	3	5	-1
Chute: Short	5	2	0
Forward	4	4	-1
Roundhouse	2	6	-1
Apresamento	4	1	Um
Bloqueio	8	—	—
Movimento	7	—	3
Fireball	1	10(1Chi)	Nenhum
Improved Fireball	2	12(1Chi)	Nenhum
Combos:			

KIM

Kim é um jovem lutador de Tae Kwon Do que vive na Coreia do Sul. Ele tem um irmão mais novo, Lee, que também pratica a mesma arte marcial. Os dois são muito competitivos e sempre disputam entre si, tanto nos treinos quanto vida, mas tem suas diferenças claras. Tanto que Kim passou a focar nos chutes potentes ao invés dos rápidos, como seu irmão Lee, pois ele acreditava que a força era mais importante que a velocidade. Ele foi capaz de aprender o Flash Kick, um golpe especial de Guile, um guerreiro mundial americano. Kim aprendeu o golpe apenas assistindo aos vídeos de lutas de rua clandestinos, e adaptou o golpe ao seu estilo.

Kim era um lutador talentoso e dedicado, que se destacava no mundo do Tae Kwon Do, mas passou a se interessar pelo circuito Street Fighter e descobriu que esse novo mundo era muito mais do que ele imaginava, e que havia muitos perigos e mistérios envolvidos. Ele descobriu a existência da Shadaloo e decidiu se fortalecer para combater a organização, pois sabe que Bison pode se interessar pelo seu estilo arrojado e fulminante.

APARÊNCIA

Kim veste o mesmo uniforme clássico do Tae Kwon Dô que seu irmão, mas contrasta com uma coloração escura e faixas avermelhadas.

PERSONALIDADE

Kim é corajoso e até um pouco sem noção ao entrar de cabeça no circuito. Ele não teme os adversá-

rios nem pensa em desistir de lutas. Ele apenas teme pela segurança de seu irmão, Kim e deseja voltar à Coreia como campeão.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Flash Kick (5);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 3;

LEMA

"Pronto para outra?"

Nome: Kim Estilo: Tae Kwon Dô Assinatura: Pose de Luta			
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○
Habilidades		Manobras e Poderes	
Intimidação	●●●○○	Arena	●●○○○
Lábia	●●●○○	Estilos	●●○○○
Perspicácia	●●●○○	Medicina	●○○○○
Furtividade	●○○○○	Mistérios	●●○○○
Luta às Cegas	●●●○○		○○○○○
Antecedentes		Manobras e Poderes	
Recursos	●○○○○		○○○○○
Arena	●○○○○		○○○○○
Sensei	●●●○○		○○○○○
Técnicas		Manobras e Poderes	
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○
Chute	●●●○○	Esportes	●●○○○
Bloqueio	●○○○○	Foco	●●○○○
Chi		Força de Vontade	
●●●●●●●●○○○		●●●●●●●●○○○	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□			
Manobras e Poderes			
	Velocidade	Dano	Movimento
Soco: Jab	6	2	2
Strong	4	4	2
Fierce	3	6	1
Chute: Short	5	6	2
Forward	4	8	1
Roundhouse	2	10	1
Apresamento	4	3	Um
Bloqueio	8	—	—
Movimento	7	—	5
Flash Kick	3	13 (1Chi1Fv)	Nenhum
Combos: Flash Kick para Flash Kick para Flash Kick; 2 Pontos.			

LAURA

Laura é uma jovem brasileira que ama dançar e praticar capoeira. Ela cresceu em uma comunidade pobre e violenta, onde a música e a arte eram as únicas formas de escapar da realidade. Ela aprendeu capoeira em projetos sociais do governo e descobriu novos valores e a história desta arte marcial. Ela também se apaixonou pela dança, especialmente pelo hip hop e pelo funk, que expressavam sua personalidade alegre e rebelde.

Laura sempre teve um espírito aventureiro e curioso, e gostava de explorar novos lugares e conhecer novas pessoas. Ela viajou pelo Brasil e pelo mundo, participando de festivais, competições e eventos culturais. Ela se tornou uma dançarina profissional, mas tinha deixado a capoeira de lado.

Um dia, Laura ouviu falar do torneio Street Fighter, uma competição mundial que reunia os melhores lutadores do mundo. Ela ficou fascinada pela ideia de enfrentar adversários de diferentes estilos e origens, e de testar seus limites e sua criatividade.

APARÊNCIA

Laura é atlética e usa seus castanhos cabelos encaracolados na altura do queixo. Ela prefere usar roupas folgadas, típicas da Capoeira, na cor lilás, com vários acessórios como pulseiras e cintos.

PERSONALIDADE

Laura é uma lutadora divertida e ousada, que luta com ritmo e ginga. Ela usa sua capoeira e sua dança para confundir e surpreender seus oponentes,

combinando golpes, acrobacias e movimentos graciosos. Ela também usa sua música e seu carisma para animar o público e os outros lutadores, criando um clima de festa e amizade.

MANOBRAS ESPECIAIS

Backflip Kick (2 Pts); Cartwheel Kick (2 Pts); Double Hit-Kick (2 Pts); Handstand Kick (2 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 2; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

“Dançar libera a alma e cura a dor”

Nome: Laura Estilo: Capoeira Assinatura: Salto acrobático																																																											
Força ●●○○○	Carisma ●●●●●	Percepção ●●○○○	Honra: 1																																																								
Destreza ●●●●●	Manipulação ●○○○○	Inteligência ●●○○○	Glória: 2																																																								
Vigor ●○○○○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●○○○	Posto: 1																																																								
Habilidades Lábia ●●●○○ Arena ●●●○○ Perspicácia ●●●○○ Estilos ●●○○○ Prontidão ●●●○○ Mistério ●●○○○ Liderança ●○○○○ ○○○○○ Luta às Cegas ●●●○○ ○○○○○		Manobras e Poderes <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Velocidade</th> <th>Dano</th> <th>Movimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco: Jab</td> <td>7</td> <td>1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Chute: Short</td> <td>6</td> <td>5</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Roundhouse</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>Um</td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>9</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>8</td> <td>—</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Double Hit-Kick</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bckflip Kick</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>Dois (Trás)</td> </tr> <tr> <td>Cartwheel Kick</td> <td>4</td> <td>6'(1 Fv)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Hanstand Front Kick</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>Um</td> </tr> </tbody> </table>			Velocidade	Dano	Movimento	Soco: Jab	7	1	3	Strong	5	3	3	Fierce	4	5	2	Chute: Short	6	5	3	Forward	5	7	2	Roundhouse	3	9	2	Apresamento	5	2	Um	Bloqueio	9	—	—	Movimento	8	—	5	Double Hit-Kick	3	6	2	Bckflip Kick	5	7	Dois (Trás)	Cartwheel Kick	4	6'(1 Fv)	4	Hanstand Front Kick	5	7	Um
	Velocidade	Dano	Movimento																																																								
Soco: Jab	7	1	3																																																								
Strong	5	3	3																																																								
Fierce	4	5	2																																																								
Chute: Short	6	5	3																																																								
Forward	5	7	2																																																								
Roundhouse	3	9	2																																																								
Apresamento	5	2	Um																																																								
Bloqueio	9	—	—																																																								
Movimento	8	—	5																																																								
Double Hit-Kick	3	6	2																																																								
Bckflip Kick	5	7	Dois (Trás)																																																								
Cartwheel Kick	4	6'(1 Fv)	4																																																								
Hanstand Front Kick	5	7	Um																																																								
Antecedentes Fama ●●●○○ ○○○○○ Recursos ●●○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○																																																											
Técnicas Soco ○○○○○ Apresamento ○○○○○ Chute ●●●○○ Esportes ●●●○○ Bloqueio ○○○○○ Foco ●●○○○																																																											
Chi ●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●●●●○○ □□□□□□□□□□																																																									
Saúde ●●●●●●●●○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□																																																											
Combos: Cartwheel Kick para Backflip Kick: 1 Ponto; 1+1 por hexágono percorrido.																																																											

LEE

Lee é um jovem lutador de Tae Kwon Do que vive na Coreia do Sul. Ele tem um irmão mais velho, Kim, que também pratica a mesma arte marcial. Os dois são muito competitivos e sempre disputam entre si, tanto nos treinos quanto na vida. Tanto que Lee seguiu os passos de seu irmão e partiu para se aventurar em um torneio de Street Fighter, mesmo ainda se sentindo muito inexperiente e inseguro. Ele sabia que precisava treinar mais e melhorar suas habilidades, mas também queria provar seu valor e enfrentar novos desafios.

Porém, enquanto buscava um torneio, Lee ficou sabendo das ações da Shadaloo e temeu por seu irmão. Ele sabe que o irmão pode se cuidar, mas prefere deixar a rivalidade de lado e unir forças ao irmão para combater a Shadaloo se for preciso. Para tal, treina suas combinações de chutes rápidos e mortais.

APARÊNCIA

Lee veste o clássico uniforme branco com listras azuis do Tae Kwon Dô, sempre de forma folgada para liberar seus movimentos rápidos de perna. Ele cultiva uma aparência atlética e um sorriso corajoso.

PERSONALIDADE

Lee é mais centrado na honra e no caminho do guerreiro. Ele enxerga o perigo mais fácil que seu irmão e tem aversão por tudo referente à Shadaloo.

MANOBRAS ESPECIAIS

Double Hit-Kick (2 Pts); Double Dread Kick (5 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 3;

LEMA

"A vida é uma disputa que eu saio campeão"

Nome: Lee Estilo: Tae Kwon Dô Assinatura: Chuta o ar			
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○	Honra: 3
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●●○○	Glória: 0
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●●○○	Posto: 1
Habilidades		Manobras e Poderes	
Perspicácia ●●●○○	Arena ●●●○○	Soco: Jab	7 2 2
Prontidão ●○○○○	Estilos ●●●○○	Strong	5 3 2
Furtividade ●●●○○	Investigação ●○○○○	Fierce	4 6 1
Liderança ●○○○○	Mistérios ●●○○○	Chute: Short	6 6 2
Luta às Cegas ●●●○○	○○○○○	Forward	5 8 1
Antecedentes		Roundhouse	3 10 1
Recursos ●○○○○	○○○○○	Apresamento	5 3 Um
Arena ●○○○○	○○○○○	Bloqueio	9 — —
Sensei ●●●○○	○○○○○	Movimento	8 — 5
Técnicas		Double Dread Kick	3 7/10(Fv) 3
Soco ○○○○○	Apresamento ○○○○○	Double Hit-Kick	3 7 2
Chute ●●●○○	Esportes ●●○○○	Kippup	— — —
Bloqueio ●○○○○	Foco ○○○○○	Jump	8 — 2
Chi		Força de Vontade	
●●●●●○○○○○	●●●●●○○○○○		
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□		
Saúde			
●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
Combos:			

LEI

Lei é uma jovem que vivia em Pequim, onde estudava e praticava Whu Shu, uma arte marcial chinesa que envolve movimentos acrobáticos e elegantes. Ela era apaixonada por Whu Shu, e sonhava em se tornar uma campeã mundial e uma celebridade.

Lei queria se destacar com seus chutes em voadoras, e por isso se dedicava a desenvolver suas próprias técnicas, inspiradas na natureza da tempestade. Ela criou o Thunder Kick, um chute que produz um som estrondoso e uma faísca elétrica que crepita de seu pé e cai destrutivamente sobre o oponente. Ela achava que esse golpe era o seu trunfo, e que ele iria impressionar a todos, mesmo assim, treinou outros como precaução.

Porém, Lei nunca conseguiu projetar um Fireball. Então, decidiu fazer um Energy Ball, produzindo o que conseguia do Fireball e atacando o oponente à frente, já que não conseguia disparar.

APARÊNCIA

Lei tem uma aparência típica chinesa e dá ênfase as pernas com seus chutes acrobáticos e poderosos. Ela prende o cabelo e usa um vestido chamativo com fendas que permitem a livre movimentação de seus chutes.

PERSONALIDADE

Lei é voraz quando enfrenta seus desafios, ela tenta sempre se destacar por suas atitudes mais do que por suas palavras e isso influencia muito seu jeito de lutar, sempre provocante e enérgica.

MANOBRAS ESPECIAIS

Energy Ball (2 Pts); Jump (1 Pt);
Thunder Kick (3 Pts).

CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 3; Empates: 0;
Derrotas 0; K.O's: 3.

LEMA

“Sou muito boa no que faço”

Nome: Lei Estilo: Wu Shu Assinatura: Vira de costas			
Força ●●○○○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●○○○	Honra: 0
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○	Glória: 3
Vigor ●●○○○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●○○○	Posto: 1
Habilidades		Manobras e Poderes	
Lábia ●●●○○	Arena ●●○○○	Velocidade	Dano
Manha ●○○○○	Estilos ●●○○○	Movimento	
Furtividade ●●●○○	Investigação ●●●○○	Soco: Jab 7 1 3	
Segurança ●●○○○	Mistérios ●●○○○	Strong 5 3 3	
Sobrevivência ●●○○○	○○○○○	Fierce 4 5 2	
Antecedentes		Chute: Short 6 5 3	
Fama ●●○○○	○○○○○	Forward 5 7 2	
Sensei ●●○○○	○○○○○	Roundhouse 3 9 2	
Recursos ●○○○○	○○○○○	Apresamento 5 2 Um	
Técnicas		Bloqueio 9 (-3 Abs) —	
Soco ○○○○○	Apresamento ○○○○○	Movimento 8 — 6	
Chute ●●●○○	Esportes ●●●○○	Energy Ball 4 5 —	
Bloqueio ●○○○○	Foco ●●○○○	Jump 8 Nenhum 3	
Chi		Thunder Kick 4 11 (1Chi) Um	
●●●●●●○○○○	Força de Vontade		
□□□□□□□□	●●●●●○○○○		
	□□□□□□□□		
Saúde			
●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□			
Combos: Foward para Thunder Kick; 1 Ponto;			

LORD

No testamento de Charles, pai adotivo de Luke, o jovem descobriu que ele era um clone de M. Bison, o líder da organização criminosa Shadaloo, que buscava dominar o mundo com seu Psycho Power, uma forma de energia psíquica que lhe dava habilidades sobre-humanas. Luke era um dos vários clones que foram criados em um laboratório secreto da Shadaloo, mas ele foi o único que sobreviveu a uma operação conjunta da Interpol com as forças da ONU, que invadiram o local e destruíram os experimentos. Charles, que era um agente infiltrado da Interpol na época, resgatou Luke e o levou para o país de Gales, onde o criou como seu filho.

Luke ficou chocado e confuso com essa revelação, mas também sentiu uma curiosidade sobre sua origem e seu potencial. Ele começou a pesquisar sobre M. Bison e o circuito Street Fighter, descobrindo que Bison participava desse torneio e que tinha vários inimigos pelo mundo.

Luke decidiu que queria conhecer Bison e confrontá-lo, mas antes, ele precisava se preparar e testar seus próprios poderes. Ele se inscreveu no circuito Street Fighter e começou a treinar sua arte marcial, o Ler Drit, oriundo de suas memórias biológicas em ser um clone de Bison. Ele usava projeções psíquicas em forma de disparos elétricos, mas conseguia apenas levantar poucos centímetros do chão com eletricidade nas mãos. Ele sabia que tinha muito a aprender e aperfeiçoar, mas também tinha uma determinação e uma coragem que o impulsionavam.

Luke abandonou seu nome no circuito e passou a ser chamado apenas de Lord, devido à pompa com a qual se veste, sempre com ternos caríssimos, uma bengala típica de sua família adotiva e luvas brancas.

PERSONALIDADE

Luke é curioso e corajoso a ponto de não temer os perigos que a Shadaloo representa. Por ter conhecido apenas a excelente vida de um nobre galês, Luke só sabe se comportar como tal.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1); Haymaker (2 Pts); Fireball (5 Pts);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

“Eu sou essencialmente superior”

APARÊNCIA

Nome: Lord Estilo: Ler Drit Assinatura: Levita com mãos eletrificadas			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○
Habilidades		Manobras e Poderes	
Interrogação	●●●○○	Estilos	●●○○○
Intimidação	●●●○○	Investigação	●●○○○
Perspicácia	●●●○○	Mistérios	●●●○○
Liderança	●●●○○		○○○○○
Luta às Cegas	●○○○○		○○○○○
Antecedentes		Velocidade	
Recursos	●●●●●		
Staff	●●○○○		
	○○○○○		
Técnicas		Dano	
Soco	●○○○○	Apresamento	○○○○○
Chute	●○○○○	Esportes	●●○○○
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●○○
Chi		Força de Vontade	
●●●●●●●●●●		●●○○○○○○○○○○	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			
		Movimento	
Soco: Jab	4	2	2
Strong	2	4	2
Fierce	1	6	1
Chute: Short	3	3	2
Forward	2	5	1
Roundhouse	0	7	1
Apresamento	2	2	Um
Bloqueio	6	—	—
Movimento	5	—	5
Jump	5	—	2
Haymaker	0	7	4
Fireball	2	9(1Chi)	Nenhum
Combos: Fireball para Fireball; 1 Ponto;			

MIKE

e

Mike é um jovem brasileiro que cresceu em uma família rica e famosa. Seu pai, Arcélio, foi um campeão mundial de boxe que derrotou vários adversários em lutas memoráveis. Mike sempre admirou seu pai e sonhou em seguir seus passos no ringue. Ele treinava boxe desde criança e mostrava muito talento e determinação.

No entanto, a vida de Mike mudou drasticamente quando ele descobriu que seu pai estava envolvido com a Shadalo, uma organização criminosa liderada pelo tirano Bison. Arcélio havia aceitado dinheiro e favores da Shadalo em troca de participar de lutas clandestinas e manipuladas.

Mike ficou arrasado ao ver seu pai se tornar um fantoche da Shadalo e um fracasso como boxeador. Ele decidiu se afastar de sua família e buscar seu próprio caminho. Foi então que ele soube da existência do torneio Street Fighter, uma competição mundial que reunia os melhores lutadores do mundo. Ele viu nisso uma oportunidade de provar seu valor e de se vingar de Bison.

APARÊNCIA

Mike gosta de seu cabelo com trançados e com dreadlocks. Ele gosta de exibir seu físico andando sempre de regatas e roupas esportivas que declarem seu amor ao boxe.

PERSONALIDADE

Mike é um lutador corajoso e honrado, que luta com paixão e justiça. Ele tem um forte senso de dever

lealdade, e não hesita em ajudar os que precisam. Ele também tem um lado divertido e brincalhão, e gosta de fazer amigos e conhecer novas culturas. Ele tem um grande respeito pelos outros lutadores, especialmente pelos que usam o boxe como estilo de luta.

MANOBRAS ESPECIAIS

Dashing Punch (4 Pts); Sonic Boom (4 Pts); Jump (1 Pt);

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

LEMA

"A vitória é o meu legado"

Nome: Mike Estilo: Boxe Assinatura: Gancho no ar																																																							
Força ●●●●○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●○○○	Honra: 0																																																				
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○	Glória: 3																																																				
Vigor ●●●●○	Aparência ●●●○○	Raciocínio ●●○○○	Posto: 1																																																				
Habilidades Interrogação ●●●○○ Segurança ●○○○○ Perspicácia ●●●○○ Arena ●●○○○ Prontidão ●●●○○ Estilos ●●○○○ Furtividade ●○○○○ Investigação ●○○○○ Luta às Cegas ●●○○○ Medicina ●●○○○		Manobras e Poderes <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Velocidade</th> <th>Dano</th> <th>Movimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco: Jab</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>2</td> <td>9</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>1</td> <td>11</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chute: Short</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Roundhouse</td> <td>0</td> <td>8</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>Um</td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>6</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>5</td> <td>—</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Dashing Punch</td> <td>2</td> <td>12 (1 Fv)</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>5</td> <td>—</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Sonic Boom</td> <td>-1</td> <td>9 (1 Chi)</td> <td>Nenhum</td> </tr> </tbody> </table>			Velocidade	Dano	Movimento	Soco: Jab	4	7	1	Strong	2	9	1	Fierce	1	11	0	Chute: Short	3	4	1	Forward	2	6	0	Roundhouse	0	8	0	Apresamento	2	0	Um	Bloqueio	6	—	—	Movimento	5	—	4	Dashing Punch	2	12 (1 Fv)	3	Jump	5	—	1	Sonic Boom	-1	9 (1 Chi)	Nenhum
	Velocidade	Dano	Movimento																																																				
Soco: Jab	4	7	1																																																				
Strong	2	9	1																																																				
Fierce	1	11	0																																																				
Chute: Short	3	4	1																																																				
Forward	2	6	0																																																				
Roundhouse	0	8	0																																																				
Apresamento	2	0	Um																																																				
Bloqueio	6	—	—																																																				
Movimento	5	—	4																																																				
Dashing Punch	2	12 (1 Fv)	3																																																				
Jump	5	—	1																																																				
Sonic Boom	-1	9 (1 Chi)	Nenhum																																																				
Antecedentes Sensei ●○○○○ ○○○○○ Fama ●●○○○ ○○○○○ Empresário ●●○○○ ○○○○○																																																							
Técnicas Soco ●●●●○ Apresamento ○○○○○ Chute ○○○○○ Esportes ●○○○○ Bloqueio ●○○○○ Foco ●●●○○																																																							
Chi ●●●○○○○○○○○ □□□□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●○○○○○ □□□□□□□□□□																																																					
Saúde ●●●●●●●●○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□																																																							
Combos:																																																							

TARO

Taro era um ninja que pertencia ao clã Koga, uma antiga linhagem de guerreiros que se dedicavam à arte da espionagem e do assassinato. Ele era um dos mais jovens discípulos do seu mestre, que lhe ensinou os segredos do ninjutsu, um estilo de luta que usava armas, técnicas furtivas e ilusões.

Um dia, o seu clã foi atacado por um grupo de mercenários, que usavam armas de fogo, granadas e helicópteros. Eles mataram quase todos os membros do clã, incluindo seus pais, e incendiaram o seu dojo. Taro foi um dos poucos sobreviventes, e conseguiu escapar por pouco. Ele ficou sabendo que o ataque foi ordenado por M. Bison, o líder da Shadaloo, uma organização criminoso que queria dominar o mundo com o seu poder psíquico, chamado Psycho Power. Ele descobriu que o seu clã tinha sido contratado por um rival de M. Bison, que queria obter informações sobre a Shadaloo, e que M. Bison quis eliminar qualquer vestígio da sua existência.

Taro jurou vingança contra M. Bison, e decidiu que tinha que infiltrar-se na Shadaloo, para descobrir os seus planos e destruí-los por dentro. Ele soube que o melhor lugar para isso era o circuito Street Fighter e passou a buscar algum torneio pelo mundo.

APARÊNCIA

Taro tem a vestimenta azul moderna de seu clã como marca registrada. Ele usa ombreiras e um lenço para completar o uniforme, pois gosta de como esses acessórios lhe fazem parecer mais imponente.

PERSONALIDADE

Taro é tímido e fala pouco. Ele pensa bastante nas suas atitudes e no que vai falar. É leal com aqueles que estão ao seu lado e mortal contra seus inimigos.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Haymaker (2 Pts); Widowmaker (1 Pt);

CARTEL

Combates: 0; Vitórias: 0; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

"Minha vitória é dedicada à meu clã"

Nome: Taro Estilo: Ninjutsu Assinatura: Cumprimento Ninja			
Força	●●○○○	Carisma	●○○○○
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●●○○
Habilidades		Manoabras e Poderes	
Intimidação	●●●○○	Segurança	●○○○○
Manha	●●●○○	Investigação	●●○○○
Percepção	●●●○○	Mistérios	●●○○○
Furtividade	●●●○○		○○○○○
Luta às Cegas	●●●○○		○○○○○
Antecedentes		Manoabras e Poderes	
Recursos	●●○○○		○○○○○
Sensei	●●●○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○
Técnicas		Manoabras e Poderes	
Soco	●●●○○	Apresamento	○○○○○
Chute	○○○○○	Esportes	●●●○○
Bloqueio	●○○○○	Foco	○○○○○
Chi		Força de Vontade	
●●●●●○○○○○		●○○○○○○○○○	
□□□□□□□□□		□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□			
		Manoabras e Poderes	
		Velocidade	Dano
			Movimento
Soco:	Jab	7	4
	Strong	5	6
	Fierce	4	8
Chute:	Short	6	2
	Forward	5	4
	Roundhouse	3	6
Apresamento		5	0
Bloqueio		9	—
Movimento		8	—
	Jump	8	—
	Haymaker	3	9
	Widowmaker	2	10
			Dois
Combos: Haymaker para Haymaker para Widowmaker (Dizzy); 3 Pontos.			

YANG

Yang é uma jovem chinesa que se interessou pelas artes marciais quando era estudante. Ela sempre foi uma aluna dedicada e inteligente, mas sentia que faltava algo em sua vida. Ela queria se desafiar e se expressar de uma forma diferente. Ela começou a pesquisar sobre as diferentes artes marciais, e se encantou pelo Kickboxing, uma arte marcial que combinava golpes de perna e de braço, e que exigia velocidade, força e agilidade.

Yang não tinha dinheiro para pagar uma academia ou um professor, então ela decidiu aprender sozinha. Ela assistia a vídeos, lia livros e revistas, e praticava em casa, no parque ou na escola. Ela também se inspirava em outros lutadores famosos, no geral, todos os guerreiros mundiais.

Yang ficou fascinada pelo conceito de Chi, e quis aprender a controlá-lo. Ela estudou sobre a medicina tradicional chinesa, o taoísmo e o budismo, e tentou aplicar os princípios dessas filosofias em sua vida e em sua luta. Ela meditava, respirava e se concentrava, e aos poucos foi sentindo o fluxo de Chi em seu corpo. Ela conseguiu desenvolver sua própria técnica de Chi, o Yangken, que lhe permitia aumentar sua energia interior.

Um dia, Yang decidiu se testar e partiu para o mundo para encontrar oponentes em torneios de Street Fighting. Ela busca entender melhor todo o funcionamento do Chi e como usa-lo nas artes marciais e além.

tante movimento. Geralmente luta com apenas um top e calças largas, deixando o cabelo castanho preso em rabo de cavalo.

PERSONALIDADE

Aqui Yang é uma lutadora determinada e otimista, que luta com coragem e alegria. Ela usa sua agilidade para se defender e atacar, combinando golpes rápidos, precisos e potentes. Ela também usa sua inteligência e sua criatividade para se adaptar e improvisar, e para encontrar soluções para os problemas.

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Fireball (5 Pts); Repeating Fireball (4 Pts)

CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 2; Empates: 2; Derrotas 0; K.O's: 0;

LEMA

"Minha vitória vem da minha estratégia perfeita"

APARÊNCIA

Yang gosta de usar roupas que lhe permitam bas-

Nome: Yang Estilo: Kickboxing Assinatura: Pose de Luta																																																			
Força	●○○○○	Carisma	●○○○○																																																
Destreza	●●●●●	Manipulação	●○○○○																																																
Vigor	●○○○○	Aparência	●●●●○																																																
Habilidades		Manobras e Poderes																																																	
Lábia	●●●○○	Arena	●●○○○																																																
Perspicácia	●●●○○	Estilos	●●○○○																																																
Prontidão	●○○○○	Investigação	●○○○○																																																
Furtividade	●●○○○	Medicina	●●○○○																																																
Luta às Cegas	●●○○○	Mistérios	●●○○○																																																
Antecedentes		Velocidade																																																	
Aliados	●○○○○																																																		
Recursos	●●○○○																																																		
Staff	●●○○○																																																		
Técnicas		Dano																																																	
Soco	○○○○○	Apresamento	○○○○○																																																
Chute	●●○○○	Esportes	●○○○○																																																
Bloqueio	○○○○○	Foco	●●●●●																																																
Chi		Força de Vontade																																																	
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○																																																	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																	
Saúde																																																			
●●●●●●●●●○○○○○○○○																																																			
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																			
		Combos:																																																	
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Velocidade</th> <th>Dano</th> <th>Movimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco: Jab</td> <td>7</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chute: Short</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Roundhouse</td> <td>3</td> <td>7</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>Um</td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>9</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>8</td> <td>—</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Fireball</td> <td>2</td> <td>6 (1 Chi)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Repeating Fireball</td> <td>2</td> <td>4 (2 Chi)</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Soco: Jab	7	0	1	Strong	5	2	1	Fierce	4	4	0	Chute: Short	6	3	1	Forward	5	5	0	Roundhouse	3	7	0	Apresamento	5	1	Um	Bloqueio	9	—	—	Movimento	8	—	4	Fireball	2	6 (1 Chi)	—	Repeating Fireball	2	4 (2 Chi)	—
Manobra	Velocidade	Dano	Movimento																																																
Soco: Jab	7	0	1																																																
Strong	5	2	1																																																
Fierce	4	4	0																																																
Chute: Short	6	3	1																																																
Forward	5	5	0																																																
Roundhouse	3	7	0																																																
Apresamento	5	1	Um																																																
Bloqueio	9	—	—																																																
Movimento	8	—	4																																																
Fireball	2	6 (1 Chi)	—																																																
Repeating Fireball	2	4 (2 Chi)	—																																																

MANOBRAS ESPECIAIS

As Manobras vistas no jogo podem ser emuladas com as já vistas no manual de SFRPG, porém, duas Manobras (mais precisamente da personagem Lei) precisam de algumas regras novas. O Mestre pode modificar as Manobras a seguir como bem entender.

CHUTE

As Manobras de chute do jogo são todas simples, mas a personagem Lei apresenta um tipo de chute elétrico com Chi, representado a seguir.

Thunder Kick

Pré-requisitos: Chute •••, Foco ••

Pontos De Poder: Forças Especiais, Whu Shu 3, Kickboxing, Muay Thai 4, Outros 5

O lutador usa o Chi para eletrificar o pé enquanto o máximo possível para, então, descer como flagelo trovejante em cima do oponente.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um



FOCO

Não existem Manobras mirabolantes com Foco no jogo, apenas uma chama a atenção. Novamente a personagem Lei executa um "Kikousho", algo não necessariamente presente nas regras oficiais, apesar de adaptável com um Shock Treatment. Porém, a Manobra vista no jogo é muito mais simples, quase um soco em alcance, e somente causa mais dano por ser um "Especial". Após ela, outras manobras derivadas que podem ser usadas com aprovação do Narrador, mostrando apenas versões mais poderosas com custo em Chi e extras.

Focus Blaze

Pré-requisitos: Foco ••••, Focus Blow

Pontos De Poder: Qualquer Estilo 3.

Alguns raros lutadores decidiram manter o Focus Blow e aumentaram a energia acumulada sem disparar. O ataque aparenta uma chama ou esfera saindo do corpo do lutador.

Sistema: A manobra não é um disparo de projétil, logo, não pode ser refletida, mas pode ser bloqueada. O Dano é rolado duas vezes.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Nenhum

Focus Blow

Pré-requisitos: Foco ••

Pontos De Poder: Qualquer Estilo 2.

Muitos lutadores não compreendem o suficiente para realizar um Fireball, então, decidem manter-se com o que conseguiram. O Focus Blow é exatamente isso, apenas um acúmulo pequeno de energia que surge nas mãos do lutador e não é disparada, mas estoura ou soprada contra o corpo da vítima.

Sistema: A manobra não é um disparo de projétil, logo, não pode ser refletida, mas pode ser bloqueada.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

Focus Blast

Pré-requisitos: Foco •••••, Focus Blaze

Pontos De Poder: Qualquer Estilo 5.

Toda a energia acumulada e não disparada pode ser transformada em uma explosão de energia.

Sistema: A manobra não é um disparo de projétil, logo, não pode ser refletida, mas pode ser bloqueada. Ela causa Knockdown se causar dano e afeta manobras aéreas. Seu dano é rolado três vezes.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2.

Dano: +2.

Movimento: Nenhum



STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

O INTERPRETATIVO PODCAST ORGULHOSAMENTE APRESENTA:

Kung Fu Do Fighting

Uma adaptação para Street Fighter: O Jogo de RPG

INTERPRETATIVO PODCAST

