



O JOGO DE RPG **ANIVERSÁRIO DE 20 ANOS**





CRÉDITOS / STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG - EDIÇÃO DE 20 ANOS

Compilado por: Eric M. Souza, Marcos Amaral, Victor Rocha e Luiz Fernando Duarte Jr
Edição: Odmir Fortes
Conceito da Capa: Rafael Bezerra
Layout: Odmir Fortes, Rafael Bezerra
Arte das capas: Wallace Pires (<https://www.artstation.com/wallacepires>); Chisato Mita
Textos adicionais: Davi Campino, Eric M. Souza, Marcos Amaral, Odmir Fortes
Versão: 2.062 (Fevereiro/2025)

Agradecimentos especiais a todos que tornaram Street Fighter: O Jogo de RPG possível!

Street Fighter: O Jogo de RPG
Escrito por: Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck
Desenvolvimento: Mike Tinney e Stephan Wieck, com Andrew "Rudolf the Red" Greenberg e Bill "Blanka" Bridges
Edição: Robert Hatch
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Kevin Murphy
Layout e Design: Michelle Prahler
Design da Capa: Chris McDonough, Larry Schnell
Mapas: Chris McDonough
Artes: John Bridges, Darryl Elliott, Tony Harris, Jeff Rebner, Joshua Gabriel Timbrook, Jennifer Yuh
Cores: Larry Schnell
Agradecimentos especiais à classe de David & Martha: Andrea, Anthony, Billy, Brendan, Caroline, Carry, Dave, David, DP, Elena, Elizabeth, Genni, Harding, Katie, Kelly G., Kelly M., Kyle, Laura, Lindsay H., Lindsay I., Michael, Mike, Mollye, Nick, Olivia, Pat, Rachel, Rae, Richie, Rob e Sean por sua ajuda nos testes deste jogo.

Edição Brasileira
Tradução: Carlos Eduardo Klimick
Revisão: Flávio Andrade
Edição: Marcelo Cassaro "Paladino"
Direção de Arte: Roberto Avelino
Capa e Ilustrações: Erica Awano, Wagner Fukuhara, Dino Gomes e Capcom Romstar do Brasil
Diagramação: Dawis Roos, Márcia M.S. Braga
Agradecimentos a: Eliane Bettoch; a J.D. "Guideon" Nunes, Flávio "Masked Malkavian" Ribeiro e Himsky "Skyfox" Massaoka - o grupo de Street Fighter mais aloprado que este país já viu!
Agradecimentos especiais a: Miti "Guy é poder", da Capcom Romstar do Brasil, e à Devir Livraria.

Aventura "Sangue de Lutador"
Publicada originalmente na revista Dragão Brasil, edições 56 e 57.
Escrita por: J.D. "Guideon" Nunes e Himsky Massaoka.

Secrets of Shadoloo
Escrito por: Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck
Desenvolvimento: Mike Tinney, Stephan Wieck
Edição: Brian Campbell
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Tony Harris
Design da Capa: Lawrence Snelly

Agradecimentos especiais a Valerie Alvarez, Hadzuki Kataoka e Alex Jiminex da Capcom USA por seu contínuo suporte.

Capcom, Street Fighter e os Guerreiros Mundiais são marcas da Capcom Co., Ltd.
Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas da Capcom Co., Ltd.

Layout: Aileen E. Miles
Artes: John Bridges, Tony Harris, Jeff Rebner, Joshua Gabriel Timbrook, Jennifer Yuh
Cores: Aileen R. Miles, Lawrence Snelly
Agradecimentos a Joshua "Mookie" Timbrook, Phil "Dr. Holocaust" Brucato, Mike "Sergeant Alex Stone" Tinney, Brian "Mindquake" Campbell, Steve "Maurice Jackson" Wieck, and Bill "Blanka" Bridges por testarem "Tourist Trap"

Shades of Gray
Escrito por: Mike Tinney
Desenvolvido por: Mike Tinney
Design Contributions: Ken Cliffe, Stephan Wieck, Phil Brucato, Bill Bridges e Brian Campbell
Edição: Oh Soon Shropshire e Cynthia Summers
Direção de Arte: Richard Thomas
Layout: Robert Dixon
Playtesting: Bill Bridges, Josh Timbrook, Jim Townsend, Richard Haight, Aileen Miles e Brian Campbell

Street Fighter Player's Guide
Escrito por: Andrew J. Lucas
Pré-lúdio Escrito por: Nigel Findley
Desenvolvido por: Mike Tinney
Editado por: Robert Hatch e Cynthia Summers
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Matt Haley
Design da Capa: Larry Snelly
Layout: Aileen E. Miles
Artes Internas: John Bridges, John Hartwell, Ron Spencer, Joshua Gabriel Timbrook, Gary T. Washington
Cores: Aileen E. Miles, Larry Snelly

The Perfect Warrior
Escrito por: John "The Gneech" Robey
Desenvolvido por: James Estes
Edição: Jennifer Clarke Wilkes
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Ron Spencer
Design da Capa: Lawrence Snelly
Layout: Aileen E. Miles
Artes Internas: John Bridges, Jim Daly & Hank Carlson, John Hartwell, Dave Johnson, Joshua Gabriel Timbrook
Cores: Aileen E. Miles, John Park, Lawrence Snelly
Mapas: Shaggy Dixon, John Park

Contenders
Escrito por: Phil Brucato, Mike Chaney, Alessandra Clayton, James Estes, Andrew Greenberg, Rob Hatch, Harry Heckel, Ross Isaacs, John Park, Erin Kelly, Andrew Lucas, John "The Gneech" Robey
Desenvolvido por: James Estes
Edição: David Remy
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Jeff Rebner e Robert Ro
Design da Capa: Larry Snelly
Layout: John E. Park
Artes Internas: John Heartwell
Cores: Larry Snelly, John E. Park
Agradecimentos a Thai Iced Tea.

SUMÁRIO

Capítulo 1: Introdução	4
Capítulo 2: Regras	12
Capítulo 3: Criação de Personagem	16
Capítulo 4: Características e Sistemas	25
Capítulo 5: Estilos	53
Capítulo 6: Manobras de Combate	75
Capítulo 7: Combate	117
Capítulo 8: Regras Expandidas	130
Capítulo 9: Narrando	144
Apêndice A: Guerreiros Mundiais	156
Apêndice B: Adversários	173
Apêndice C: Cartas de Combate	183
Estágio Bônus: Perguntas Frequentes	185





Capítulo 1

INTRODUÇÃO

Imagine o ruído surdo de uma multidão sedenta de sangue e o suor descendo pelo seu pescoço quando você encara o seu oponente ao longo de uma doca enevoada e escorregadia. Imagine o brilho do neon da cidade à noite, quando você dirige a toda velocidade por uma avenida, perseguindo o carro dos bandidos. Encolha-se diante dos golpes violentos desferidos pelos punhos de aço de Balrog ou flexione seus braços em triunfo quando você chega ao topo de uma montanha que poucos poderiam escalar. O mundo de Street Fighter é maior do que tudo: mais alto, mais rápido, mais violento. É um mundo de intrigas mortais, decisões rápidas e violência súbita. Nem sempre é um lugar agradável, mas nunca é entediante.

Então siga Ken, Blanka, Chun Li e outros! Jogue com um dos Street Fighters clássicos ou crie o seu próprio. Vislumbre, através de sua imaginação, a fúria rubra da batalha. A estrada para a vitória gloriosa ou a amarga derrota é sua para seguir, mesmo que apenas por algumas poucas horas. Siga-nos guerreiro, o destino o chama...

O MUNDO DE STREET FIGHTER

Das florestas do Sri Lanka aos penhascos castigados pelo vento da Escócia, dos becos de Las Vegas às selvas do Brasil, Street Fighters se reúnem para testar suas técnicas de luta. Movidos por vingança, glória, honra ou desespero, estes homens e mulheres colocam suas capacidades de combate contra o melhor que o mundo tem a oferecer. Sob a escuridão criada pelo cartel mundial do crime Shadaloo, esses samurais do asfalto lutam para devolver honra e respeito a um mundo de corrupção e brutalidade sem sentido. Bem vindo ao mundo de Street Fighter, onde perigo, aventura, glória e diversão estão ao seu alcance.

O RPG de Street Fighter é uma expansão do videogame de mesmo nome. Ele permite que os jogadores experimentem os triunfos e derrotas destes modernos gladiadores. Neste jogo, você pode travar suas batalhas em um mundo sombrio onde a honra pessoal e a habilidade são a diferença entre a esperança e o desespero.

Você está prestes a entrar em um mundo de perigo, intriga e heroísmo – um mundo onde cartéis do crime governam as ruas e o perigo é grande, pois uma organização maligna liderada por um único homem está a postos para tomar o controle do mundo. Apenas alguns poucos guerreiros estão no caminho do tirano. Bem vindo ao mundo de Street Fighter.

STREET FIGHTER

Quem são os heróis deste mundo, um mundo esmagado pelo submundo do crime e por poderosos tiranos? Eles são os Street Fighters, combatentes encontrados por todo o globo nos lugares mais inesperados, continuamente forjando a si mesmos no calor das batalhas. Aquele capanga no beco pode ser um Street Fighter, como também poderia ser aquela bela garota curtindo o sol na praia de manhã – mas que treina seus socos em um saco de areia à tarde. Street Fighters têm muitas faces e vêm de muitos países. Alguns nem são totalmente humanos, tais como mutantes que surgem dos recantos mais longínquos do mundo inexplorado.

Street Fighters nem sempre são heróis. Muitos, na verdade, são vilões – capangas e assassinos sob comando do submundo do crime. Estes trazem vergonha às honradas artes de luta, mas ainda assim controlam muitos torneios – neste mundo, poder equivale à influência. Influência, porém, não é tudo. Autoaperfeiçoamento é o objetivo mais elevado e a chave definitiva para a vitória, como Ryu, Grande Mestre dos Street Fighters, provou.

Muitos Street Fighters são heróis involuntários, cujos objetivos apenas coincidem com o caminho da honra. Vingança é um objetivo comum para os Street Fighters. Esta vingança é frequentemente alimentada por M. Bison, tirano cruel e senhor do crime. Bison tem uma lista de pessoas esperando para derrubá-lo. Isto é mais fácil de dizer do que fazer, porque Bison é um dos mais formidáveis lutadores de todos os tempos. Até que algum corajoso jovem lutador se erga e derrote Bison, o império da Shadaloo vai continuar a infligir dor e miséria por todo o mundo.

COMO JOGAR?

Primeiramente você precisará de um grupo de amigos, cerca de 3 a 5 são o suficiente. Precisarão de alguns dados de 10 faces (obtidos em lojas especializadas), uns 5 no mínimo. Papel e caneta serão muito úteis também. Neste livro você encontrará todas as informações que você precisa para jogar. Basicamente este é o material necessário para jogar.

Um dos jogadores será o Narrador, ele será o responsável por criar as aventuras e por conhecer a maior parte das regras e personagens do jogo. É bom que o Narrador esteja familiarizado com o sistema de regras e combate (disponíveis neste livro) antes de

narrar sua primeira sessão pois é ele quem os jogadores consultarão caso tenham dúvidas (e eles terão).

Os demais jogadores devem imprimir uma Planilha de Personagem cada um e uma ou duas folhas com Cartas de Combate. A planilha de personagem representa o lutador que será interpretado pelo jogador e deve ser preenchida de acordo com as regras presentes na seção Criação de Personagem.

Tendo o material necessário, conhecimento das regras e os personagens prontos, cabe ao Narrador criar e conduzir as aventuras pelo fantástico mundo de Street Fighter!

EXEMPLO DE JOGO

Já explicamos como uma sessão de RPG é jogada; agora vamos mostrar. Eric é o narrador, enquanto Odmir, Davi e Marcos são os jogadores. Vocês ainda não conhecem as regras do jogo, então as referências a elas estão omitidas. Outro exemplo de jogo, dado no capítulo 8, mostra como as regras de combate funcionam. Esse exemplo é projetado para ajudar você a entender o que acontece numa sessão de RPG.

Eric: Valeu por terem vindo, turma. Seus personagens estavam bem encrocados no final da última sessão. Será que conseguirão escapar?

Davi: Claro que conseguirão, pois o Controlador Mental vai liderar nossa vitória! (Controlador Mental é o personagem de Davi).

Odmir: É, do mesmo jeito que ele nos liderou até essa enrascada em primeiro lugar.

Davi: Você está é com inveja do intelecto do Controlador Mental.

Odmir: Ah, claro.

Marcos: Tá legal, chega. Vamos jogar (virando-se para Eric). Então, que tal recapitular a última história?

Eric: Da última vez que nos encontramos, seus personagens estavam cercados por capangas – lacaios armados de Lord Smythe, o grande chefe do crime. Controlador Mental tinha levado vocês até as Docas, onde ele acreditava que uma transação ilegal de armas iria acontecer – mas era uma armadilha. Eles estavam esperando vocês.

Davi: (Falando como personagem para os capangas) “Eu acho que vocês, idiotas, estão prestes a cometer um grande erro. Vocês não conseguiriam calcular as consequências, mas eu sim!”

Eric: (Falando como o líder dos capangas) “Cala a boca ou vou te encher de bala!” Ele aponta uma submetralhadora para você.

Odmir: Enquanto o líder está distraído, eu quero fazer um sinal para meu gato, que está escondido no beco, lembra?

Eric: Ahn? Ah, certo. Sua pantera. Que sinal você faz?

Odmir: Eu sinalizo para que ela se prepare para atacar.

Eric: Ok, faça um teste. (Eric faz Odmir testar as habilidades do personagem dele rolando dados de 10 lados; como você ainda não leu a sessão de regras vamos esquecer os detalhes. Odmir é bem-sucedido no teste). Certo, sua pantera está pronta para saltar. Nenhum dos capangas a vê nas sombras.

Marcos: Dali (O personagem de Marcos) se prepara para atingir o guarda mais próximo. Mas primeiro, ele diz: “Costuma-se dizer que apenas os covardes usam armas, meu amigo. Não é sábio”.

Eric: (Falando como o capanga mais próximo) “Covarde heim? Quer que eu demonstre parte dessa sabedoria, homem?”

Marcos: Que cretino! Dali dá um soco nele.

Eric: Ok, role os dados! (O combate começa, e dados são rolados para determinar se os personagens e valentões conseguem atingir e causar dano em seus oponentes) Bam! Você acerta bem no queixo e CRACK! Ele cai.

Davi: Antes do líder reagir, vou usar minha manobra esmaga cérebro para derrubá-lo.

Eric: Role os dados (Novamente os dados vão determinar se Davi conseguiu ou não). Uau, seu ataque deixou ele tonto! A velocidade do seu golpe confundiu os outros capangas.

Odmir: É aí que minha pantera ataca!

Eric: Ela salta do beco sobre as costas de um capanga. Ele grita e tenta se livrar, mas ela crava as garras nele.

Odmir: Eu não quero que minha pantera o mate, então Pantara (A personagem de Odmir; os jogadores podem ter personagens masculinos ou femininos, sem problemas) diz à pantera para parar.

Eric: Bem, ela não quer, mas obedece a você de qualquer jeito. O capanga está no chão, pedindo que você mantenha a pantera longe dele. Os outros capangas largam as armas e se rendem.

Marcos: Isso foi rápido, hora de conseguir algumas respostas. (Falando com personagem) “Onde estão as armas ilegais?”

Eric: (Como Capanga) “No... no depósito! Ali atrás!”

Davi: O Controlador Mental vai investigar!

Odmir: Espere um pouco! O que vamos fazer com esses caras?

Eric: Foi a Pantara que disse isso? Fale como o personagem se o seu personagem estiver falando com o Controlador Mental.

Odmir: Sim, ela disse isso.

Davi: “Ah, eu acho que você tem razão. Nós temos que amarrá-los, ou coisa parecida.”

Marcos: “Eu vi uma corda ainda agora, ali atrás perto das caixas.”

Eric: Bom. Certo, vocês os amarram e vão investigar o depósito...

Vamos deixar a cena aqui. Viram? Tudo o que é preciso para se divertir é estar disposto a usar a imaginação.

AVENTURAS

Torneios são eventos muito importantes no mundo de Street Fighter. São momentos em que um guerreiro pode demonstrar sua capacidade, derrotar seus oponentes e ganhar a admiração e respeito de seus fãs e colegas. Torneios são frequentemente os elementos principais de muitas histórias e aventuras.

Porém Street Fighters têm vidas alucinantes. Eles não apenas precisam provar suas habilidades em torneios, como muitas vezes buscam ou são levados a aventuras fora da arena. Lutadores ou times buscando quebrar o poder da Shadaloo irão certamente trabalhar para este fim entre os torneios.

Tais aventuras proporcionam as maiores oportunidades de interpretação no jogo de Street Fighter. Torneios são importantes para construir habilidades e reputação, mas aventuras servem para se atingir objetivos pessoais, a força que impulsiona um Street Fighter avante.

Incontáveis aventuras podem ocorrer no mundo de Street Fighter, de história no estilo Indiana Jones, cheias de ação e suspense, até tramas cheias de intriga e estratégicas missões de espionagem...

OS GUERREIROS MUNDIAIS

Certos Street Fighters são excepcionais mesmo entre os seus. Aqueles que se destacaram bem acima dos demais se tornaram lendas entre seus companheiros e fãs. Estes são os 16 Guerreiros Mundiais. Todos lutaram duro para atingir o seu status. Street Fighters menores sonham entrar na liga dos Guerreiros Mundiais. Com convicção, coragem e um pouco de sorte, eles podem conseguir. Os 16 Guerreiros Mundiais são descritos no Apêndice A.

CHI

Chi é o poder ou energia interna inerente a todos nós. Ele entra com a respiração e flui como água por todo o corpo. Contudo, ele enraíza o corpo na terra, tornando uma pessoa estável, e sua energia é como o fogo. Chi é todos os elementos harmonizados em um. Alguns acreditam que o Chi é mágico, enquanto outros tentam explicá-lo cientificamente. Chi é todas essas coisas e mais.

Os maiores mistérios das artes marciais são revelados apenas ao estudante que libera o poder do Chi e aprende a utilizar esta força vital. Aqueles que dominam seus segredos podem transcender para outro nível de consciência, como mestres de yoga antes de Dhalsim — ou podem se tornar os mais poderosos guerreiros, como Ryu.

Através da prática disciplinada das artes marciais, um lutador pode aprender a canalizar o Chi de formas impressionantes, de rajadas de fogo a descargas elétricas. Esses poderes especiais são o que distinguem o estilo individual de um Street Fighter de outros: todos conhecem Blanka por sua eletricidade, Guile por seu Sonic Boom e Dhalsim por seu Yoga Fire.

Mas existe um lado sombrio para o Chi, um caminho maligno para o domínio da energia interior. Este caminho é melhor exemplificado por M. Bison. Ninguém sabe como ele ganhou seus temidos poderes psíquicos, mas muitos têm certeza de que as habilidades dele estão ligadas a um lado negro da energia Chi. Liberando as mais profundas e malignas partes da sua mente interior, M. Bison se tornou capaz de desferir alguns golpes realmente devastadores, como seu famoso tornado Psycho Crusher. Mas a que custo para a alma dele?

TIMES

Apesar de lutadores experientes lutarem sozinhos, novatos costumam fazê-lo em times. Essa é a base para o Narrador manter um grupo de jogo unido.

Um time se mantém unido em seus objetivos fora da arena também, e talvez por isso que ele realmente exista. Quando há atritos, o time pode ser desfeito, e por essa razão sempre deve existir um líder.

Ao lutar, um time geralmente age em equipe, ajudando uns aos outros e com ataques em grupo. Maiores detalhes sobre lutas de times você confere nos Capítulos 7 e 8.

GEOGRAFIA

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 abaixo.

ARENAS

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...

AMÉRICA DO NORTE

Street Fighting é popular por todos os Estados Unidos e Canadá, com torneios acontecendo em ambos os países. De fato, muitos empresários estão tentando tornar Street Fighting um esporte reconhecido, como a luta livre, o boxe e o vale-tudo. Tiveram pouca sorte até agora: poucos estados ou províncias desejam legalizar eventos de luta tão brutais.

Ao invés disso, Street Fighting foi para o submundo. Torneios são realizados em localidades secretas — depósitos abandonados, sítios particulares, estacionamentos cobertos... A cada semana, outro milionário entediado patrocina um pequeno torneio. Embora a maioria destes torneios secretos seja dirigida por pessoas de má índole, o combate propriamente dito é honrado.

Este ambiente de submundo levou a mais ligações com o crime organizado e, portanto, a investigações da Interpol. Tanto os EUA quanto o Canadá apoiam fervorosamente organizações internacionais como a Interpol, mas sua jurisdição é assunto complicado — pois os Estados Unidos tentam envolver o FBI em investigações da Interpol em solo americano.

Os EUA são açoitados pelo crime e violência urbana. Aqui, mais do que em qualquer outro lugar do mundo, operam ligas criminosas que desafiam os planos de Bison para erguer uma organização criminal unificada. As ligas dos EUA e Canadá são antigas famílias da Máfia, indispostas a abrir mão de seu poder e controle em prol de uma organização emergente. Com este intuito, elas tentam “comprar” a polícia para que ignore as pequenas ligas enquanto ataca a Shadaloo. Além disso, eles frequentemente tentam contratar Street Fighters para combater os lacaios de Bison. A máfia de Las Vegas está furiosa com Balrog, que costumava lhes prestar serviços, mas agora trabalha para Bison.

EUA, Nordeste (docas do Ken): Este porto é um centro de comércio para o nordeste. Navios de carga, pesca e recreação vêm e vão. Uma doca em particular, contudo, é reservada para assuntos especiais: as lutas de Ken. Seus velhos amigos da marinha mercante se juntam para assistir as lutas, frequentemente vendendo ingressos para os fãs e dando festas enquanto assistem Ken lutar.

EUA, Las Vegas (Cassino de Balrog): Esta glamourosa arena, localizada ao lado de Las Vegas' Strip, é cercada por cassinos e luzes de néon. As pessoas chegam de todos os lugares para se divertir na cidade. Os shows de Balrog são legendários — poucos querem perder uma luta sua em casa. Seus desafiantes também são convidados a jogar um pouco no cassino.

EUA, Sudeste (Hangar de Guile): Este quente hangar em uma base militar no sudeste é lugar popular para assistir lutas violentas. Enquanto jatos decolam e pousam ao fundo, desafiantes podem trocar golpes com Guile. Companheiros do Exército com suas garotas frequentemente se reúnem para assistir as lutas, e convidam os vencedores e perdedores para tomar uma bebida nos bares da região — o que costuma diminuir as dores resultantes de uma luta com Guile...

AMÉRICA CENTRAL E CARIBE

O crime é um grande problema na América Central e Caribe. Corrupção e suborno costumam se estender aos mais altos níveis governamentais.

A Interpol é frequentemente obstruída por problemas políticos e diplomáticos quando tenta operar nesta área, o que permite à Shadaloo e algumas poucas ligas renegadas traficar drogas e cometer outros crimes com relativa facilidade.

A Jamaica, embora não vá tão mal quanto seus vizinhos, ainda sofre com o crime e corrupção governamental. Isso apenas faz com que heróis como Dee Jay se tornem mais populares; este audacioso astro pode ao menos fazer com que as pessoas esqueçam seus problemas por uma noite.

O México também abriga um crescente número de Street Fighters em potencial. Embora o esporte local seja a luta livre mexicana, apresentando heróis vestidos com máscaras chamativas, Street Fighting tem cativado muitos mexicanos — especialmente aqueles que assistiram T. Hawk em ação.

México (Praça de T. Hawk): Esta colorida e pitoresca vila é agora o lar de T. Hawk, expulso de sua reserva indígena pela traição de Bison. Fez muitos amigos no local, que se reúnem para torcer por ele a cada luta. São uma turma amigável; oferecem frutas saborosas e bebidas locais para os visitantes enquanto assistem as lutas.

Jamaica (O Show de Dee Jay): Este local de festas para turistas se torna "o local" quando Dee Jay luta, a hora do show. Uma banda local de reggae dá o ritmo da festa quando todos se reúnem para assistir à dança de golpes. Desafiantes são convidados para se divertir na festa antes e após a luta, e a música faz com que os perdedores esqueçam a dor da derrota.

AMÉRICA DO SUL

As inexploradas e misteriosas selvas da América do Sul abrigam plantas e animais exóticos, e igualmente exóticas tribos nativas.



Rumores descrevendo cidades perdidas de ouro e outros vestígios de antigas civilizações são ouvidos em bares e vilarejos ao longo dos rios, tentando os Street Fighter a partir em sua busca. Histórias sobre estranhos mutantes também são comuns, mas a maioria dos Street Fighters conhece a verdade oculta nessas histórias: Blanka, o Guerreiro Mundial.

Brasil é o lar dos melhores lutadores de Capoeira, que agora treinam com afinco esperando se igualar a Blanka. Um número crescente de torneios locais dá a estes jovens uma chance de glória.

O crime pode ser encontrado escondido nas florestas, na forma de bases secretas de contrabandistas ou esconderijos de ex-nazistas. Aventureiros intrépidos devem desbravar os segredos das selvas para acabar com esses lugares.

Outro problema é o rápido desmatamento da floresta amazônica, onde as árvores são derrubadas para criar pasto para gado. Isso põe em perigo a ecologia e a própria atmosfera da Terra. Ainda assim os governos continuam a patrocinar tais atividades, ricamente recompensando aqueles que podem desenvolver a terra mais rápido. Rumores dizem que a Shadaloo está por trás disso — porém, com que intuito, ainda é incerto.

Brasil (vila de pesca do Blanka): Esta pequena vila de pesca perto da foz do Amazonas, se tornou um imã para os jornalistas de tabloides — que compram fotos tiradas pelos habitantes do vilarejo, de uma fera chamada Blanka. Quando Blanka luta, é um grande evento tanto para moradores locais quanto visitantes. As selvas são aterradoras para os urbanóides, mas os habitantes do vilarejo são amigáveis e oferecem peixe assado como refeição.

EUROPA

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. O Delta Red está preocupado e não pode deixar de agir por mais tempo. O destino das nações está em risco: a Shadaloo deve ser detida.

Inglaterra (castelo de Cammy): Este antigo castelo se ergue há séculos ao lado das montanhas da Escócia, com uma bela vista da Aurora Boreal. Uma pequena vila embeleza o vale abaixo. O castelo parece velho e assombrado, com suas antigas armaduras e pedras desgastadas pelo tempo — mas é bem confortável por dentro, como os desafiantes descobrem quando ficam em um de seus cem quartos. Existe até mesmo um mordomo para atendê-los. Turistas são algumas vezes permitidos no castelo, especialmente quando Cammy luta com alguém em suas ameaças.

Espanha (Arena de Vega): Esta área de luta é cercada pelo restaurante El Toreador, que providencia uma refeição farta para quaisquer desafiantes. Música flamenca toca sem parar e seu ritmo é bem ao gosto de Vega quando ele luta. Gritos triunfantes de “olé!” podem ser ouvidos de



visitantes e espectadores. Visitantes também podem ver as touradas locais e, talvez, a corrida de touros — um festival anual durante o qual touros são soltos pelas ruas da cidade, perseguindo todos que ousar correr diante deles.

RÚSSIA

A União Soviética se dissolveu em vários estados menores, e o novo parlamento está dividido em muitos sentidos. Mas o povo russo ainda é um só, apesar de pequenas diferenças culturais. Entre as dificuldades econômicas e a turbulência social, Street Fighting se tornou uma popular válvula de escape para a agressividade dos lutadores e da platéia. Zangief é um herói, um exemplo que sobreviveu à queda de seu amado governo.

Shadaloo não está isenta da culpa pela confusão e sofrimento na região. De fato, por razões misteriosas, Bison quer a Mãe Rússia de joelhos e está fazendo tudo para impedir sua recuperação. Alguns dizem que ele trabalhou para a inteligência soviética durante seus dias de ditador da Tailândia, e traído por seus superiores quando deposto por uma revolta popular. Agora, imaginam, Bison quer vingança.

Rússia (fábrica de Zangief): Este modelo de eficiência russa nunca pára de trabalhar, mas pausas são permitidas quando Zangief luta. Trabalhadores se amontoam para torcer por seu campeão e vaiar o desafiante, mas tentarão trocar mercadorias com estrangeiros. São especialmente interessados em jeans e CDs de rock.

ÁFRICA

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.

ORIENTE MÉDIO

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.

ÍNDIA

Mesmo nesta 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.

Índia (templo de Dhalsim): Elefantes ficam em linha nas paredes do templo, prontos para trombetear o vencedor de uma luta, seja ele Dhalsim ou outro. Uma grande serpente também vive aqui, em uma grande urna de ouro. A cobra está sob o completo controle de Dhalsim, e portanto os desafiantes não precisam se preocupar com ela. Quaisquer desafiantes precisam viajar muito para alcançar o templo, isolado em um vale escondido. Os habitantes locais não apenas ajudarão os desafiantes a achar o templo, como também oferecem hospitalidade e até mesmo conselhos para o caminho da iluminação.

SUDESTE ASIÁTICO

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.

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.

Mriganka (nação de M.Bison): O pequeno país insular de Mriganka abriga o quartel-general da Shadaloo e a arena de M. Bison. Apenas os maiores lutadores do mundo são convidados a lutar aqui. Muitos lacaios da Shadaloo e servos “motivados” se reúnem para assistir a luta e torcer por Bison. Há rumores de que existe abaixo da arena uma vasta base subterrânea, com calabouços cheios de prisioneiros políticos. Todas as cidades são secretamente dirigidas por Bison, e qualquer atividade envolvendo Street Fighters sempre é relatada a ele.

Tailândia (refúgio de Sagat): Uma grande estátua de Buda observa serenamente a arena de Sagat. À distância, antigos templos podem ser vistos. O silêncio é profundo, quebrado apenas pelos golpes de Sagat, treinando para reaver seu título. A vila mais próxima fica a uma longa caminhada, e a hospitalidade não é barata. Os habitantes da vila são pobres, calados e temem Sagat e M. Bison.

CHINA

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.

China (Mercado da Vila de Chun Li): Este mercado de rua está cheio de vizinhos de Chun Li, gentis habitantes locais sempre dispostos a estender sua hospitalidade a visitantes. Todos adoram ver Chun Li lutar e têm esperanças de que ela consiga vingar a morte de seu pai. Os mais velhos esperam que ela então abandone as lutas, mas os mais jovens a entendem melhor. Os mais velhos tentam dar conselhos similares a outros lutadores.

Hong Kong (Templo de Fei Long): Este lindo templo foi cuidadosamente planejado usando Feng Shui, a arte chinesa da geomancia, na qual a boa fortuna pode ser predita pelo estudo metucioso da terra. Isso dá a Fei Long uma sorte especial quando combate desafiantes aqui. Bonecos que se movem representando animais místicos no fundo da arena lembram a Fei Long estilos especiais de Kung Fu quando ele mais precisa usá-los.

JAPÃO

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 laiaio da Shadaloo. Além disso muitas casas Ninja secretas não aceitam se curvar ante Bison.

Japão (Topo do Dojô de Ryu): Ryu mantém uma arena no topo de uma casa isolada na área rural japonesa. Ele luta apenas à noite, quando o céu está límpido e as estrelas brilham. Este momento de quietude lhe dá força espiritual e ajuda a derrotar seus oponentes. Porém, ele é um anfitrião gentil e permite que seus desafiantes fiquem nos quartos providenciados para eles na casa. Ele também conduz meditações diárias junto a uma fonte ali perto. Visitantes partem com uma profunda sensação das qualidades espirituais das artes marciais.

Japão (Casa de Banho de E. Honda): Esta popular casa de banhos é um lugar de descanso e prática para muitos lutadores de Sumô do Japão, por cortesia de E. Honda. As lutas acontecem em um escorregadio piso de ladrilhos, ao lado de uma grande piscina de banho. Honda costuma convidar seus desafiantes a relaxar em uma jacuzzi antes e depois das lutas, atendidos por lindas garotas geisha.

AUSTRÁLIA

A Austrália ainda não produziu um guerreiro mundial, mas o esporte está crescendo aqui. Nos bares do interior, as bebidas voam quando minitorneios 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.

PROBLEMAS: SHADALOO

Shadaloo. A própria palavra traz arrepios aos oprimidos em todo o mundo. Jamais existiu tão eficiente organização de crime e terror. O mundo está lentamente sendo envolvido nos tentáculos criminosos desta entidade maligna, totalmente controlada por M. Bison, ex-ditador da Tailândia. Logo, todas as organizações criminosas vão jurar lealdade a Shadaloo. Uma vez que isso ocorra, Bison vai começar a tomar os governos do mundo, eventualmente atingindo seu objetivo de se tornar o grande ditador mundial.

Ninguém sabe muito sobre M. Bison. Quando foi finalmente expulso da Tailândia, ele escapou da justiça e desapareceu. Anos mais tarde apareceu novamente, desta vez liderando uma organização criminosa e buscando consolidar o crime ao redor do globo. Muitos sentiram o ferrão amargo do toque de Bison: Chun Li, que teve o pai assassinado por operativos da Shadaloo; Guile, cujo melhor amigo foi morto por Bison; e T. Hawk, cuja reserva indígena foi desfeita por um esquema planejado por Bison.

Bison é reconhecido como o maior lutador do mundo — exceto por Ryu, que não perdeu seu título de Grande Mestre. Bison queima com ódio de Ryu, pois ele representa tudo que Bison combate: honra, sabedoria, autossuficiência e disciplina pessoal. Bison está tentando atrair Ryu para que ele lute novamente, esperando derrotá-lo e humilhá-lo diante do mundo. Porém, ele odeia todos os Guerreiros Mundiais honrados e planeja o fim deles também.

OS VÁRIOS TENTACULOS DA SHADALOO

Embora a principal base de operações da Shadaloo fique em Mriganka, várias bases menores operam em todo o mundo. Criminosos de todos os tipos e nações trabalham para a Shadaloo — alguns sabendo disso, alguns não. De fato, a maioria não tem ideia da extensão com que a Shadaloo se estabeleceu no mundo do crime. Se soubessem, talvez lutassem contra uma organização tão monstruosa, temendo tanto poder nas mãos de um só homem.

Mas eles não sabem, pois a ignorância impera entre os criminosos e a paranóia os impede de fazer perguntas. Portanto, o tráfico de drogas continua — e também os assaltos a bancos, fraudes, chantagens e assassinatos. Tudo para alimentar o poder da Shadaloo.

SERVOS, LACAIOS E CAPANGAS

Shadaloo tem muitos lacaios, desde figuras do submundo do crime — pequenas gangues, guardas corruptos, simples ladrões a mercenários, pistoleiros e assassinos. Qualquer um ganhando a vida através dos aspectos mais baixos da existência humana pode ser empregado pela Shadaloo.

Mesmo alguns dos Guerreiros Mundiais têm trabalhado ocasionalmente

para a Shadaloo. Balrog já se empregou como lutador para Bison, espancando pessoas que atrapalhavam os negócios dele. Vega já foi contratado como assassino, matando alguns políticos do Terceiro Mundo que ameaçavam os planos de Bison. Sagat jurou ajudar Bison

em troca de ajuda para derrotar Ryu. Estes lutadores podem ter ganhado imensa glória, mas nenhuma honra vem para aqueles que trabalham com a Shadaloo.

OFICIAIS DA LEI

O mundo de Street Fighter difere do nosso em alguns detalhes: as organizações criminosas são mais fortes em muitas partes do mundo, obrigando as organizações policiais e de inteligência a trabalhar mais duro para alcançá-las. Porém, os criminosos têm maiores recursos e ficam mais ricos a cada sucesso. Enquanto isso a polícia fica cada vez mais aturdida, tentando desesperadamente cortar cada tentáculo do crime antes que ele estrangule mais vítimas.

Aplicação secretamente valoriza os Street Fighters, alguns dos quais são foras da lei. Mais de um Street Fighter já foi convidado a se tornar um operativo para organizações de polícia ou de espionagem, para ajudar na luta contra o crime mundial. Isto é raramente feito às claras, pois poucas organizações querem admitir que dependem de indivíduos violentos e frequentemente egoístas. Portanto, poucos Street Fighters recebem a aclamação que lhes é devida por suas atividades fora da arena. Porém, a fama não é importante no fim, mas sim a honra.

LIGAS RENEGADAS DE CRIME

A Shadaloo não foi capaz de subjugar todas as organizações criminosas — ainda. Existem muitas pequenas ligas operando por todo o mundo, todas tentando permanecer independentes e evitar o controle da Shadaloo. Estes criminosos “renegados”, desafiando os desejos de Bison, tentam ganhar a vida escondidos, nas sombras. Eles esperam que a Shadaloo atraia toda a atividade policial e, portanto, os deixe livres para agir.

Guerras entre estas ligas e a Shadaloo não são desconhecidas. Elas normalmente levam a confrontos sangrentos e à violência de gangues nas ruas. Ambos os lados tentam manipular agentes da lei para que destruam o outro grupo. Ligas renegadas de crime algumas vezes tentam contratar ou enganar os Street Fighters para que eles as defendam, mostrando a Shadaloo como isca para eles.

ATACANDO A SHADALOO

Um dos temas principais do RPG Street Fighter é a campanha contra a Shadaloo. Esta campanha é usualmente feita atacando as operações da Shadaloo ou enfrentando os Guerreiros Mundiais aliados a ela. Derrotar a Shadaloo não acontecerá de um dia para o outro, entretanto, e pode ser quase impossível. Mas deve ser feito, se não pelos personagens, então por outros. Se não, Bison vencerá, e a honra se tornará algo sem valor. Todos os ideais das artes marciais serão esmagados pelos métodos brutais e pelo regime tirânico de Bison.

Muitos tipos de histórias podem ser contadas sobre a Shadaloo, pois o crime tem muitas faces. Que Bison deve ser detido, está claro. Mas você está à altura do desafio? Um personagem forte tem uma chance melhor de derrubar uma porta que um personagem fraco.



Todos os jogos têm regras. Alguns, como o Jogo da Velha, têm regras simples. Outros, como o Bridge, têm muitas regras complicadas. Street Fighter tem algo em comum com ambos — ele tem apenas algumas regras simples, mas você pode usar estas regras de muitas formas diferentes para descrever o que acontece em uma história.

Este capítulo fornece as regras básicas de Street Fighter. Regras de Combate são apresentadas no seu próprio capítulo, o Capítulo 7. Se você está conhecendo este jogo pela primeira vez, passar os olhos por este capítulo vai ajudá-lo. Fazer isto vai dar uma ideia sobre como são as regras e explicar certas palavras-chave que aparecem nos outros capítulos. Conhecendo essas regras e termos, o resto fará mais sentido.

Finalmente, antes que você comece a ler, lembre-se de que todas as regras existem para tornar sua história melhor. As regras nunca devem ser um obstáculo à diversão. Se uma regra está deixando o jogo lento ou atrapalha a diversão, então a ignore ou mude-a.

TEMPO

A primeira coisa que você precisa aprender é como o tempo passa em Street Fighter. Há seis unidades diferentes de tempo, indo da menor para a maior.

- **Turno:** Uma unidade de tempo dentro de uma cena, qualquer coisa de 3 segundos a 3 minutos de extensão. Um turno é o suficiente para fazer uma ação (discutida abaixo).
- **Rodada:** Uma série de 10 turnos. A maioria dos duelos formais leva uma rodada.
- **Cena:** Um período compacto de ação e interpretação que toma lugar em um único local. Uma cena é feita de um número variável de turnos (quantos levarem para completá-la); ela também pode ser preenchida só com interpretação, que não pede o uso de turnos.
- **Capítulo:** Uma parte independente da história, quase sempre jogada em uma sessão de jogo. É feito por um número de cenas conectadas.
- **História:** Uma história completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que frequentemente leva vários capítulos para ser concluída.
- **Crônica:** Uma série inteira de histórias conectadas pela vida dos personagens, talvez por um tema geral, e uma grande trama. Uma crônica é simplesmente a história sendo contada no momento por você e seus jogadores.

Além de interpretar falas e conversas, os jogadores vão querer que seus personagens realizem (ou tentem realizar) as ações que eles descrevem ao Narrador. Uma ação pode ser qualquer coisa, desde saltar sobre um precipício a olhar por cima do ombro para ver se alguém o está seguindo. O jogador diz ao Narrador aquilo que o personagem dele quer fazer e detalha os procedimentos que vai usar.

Muitas ações são automáticas. Por exemplo: quando uma jogadora diz ao Narrador que sua personagem atravessa a rua até o depósito, tudo o que o Narrador precisa fazer é prestar atenção em onde a personagem está e o que ela está fazendo. Porém, certas ações requerem um rolamento de dados para determinar sucesso ou falha.

ROLANDO DADOS

Sempre existe o aleatório na vida. Há uma chance de que você vença a loteria, uma chance de que você morra em um desastre de avião. O aleatório tem importância em Street Fighter também, mas aqui os jogadores usam dados para simular a duplicidade da sorte.

O RPG Street Fighter requer o uso de dados de 10 lados, que podem ser comprados em lojas especializadas. Se você é o Narrador, vai precisar de muitos dados — pelo menos dez — para você mesmo. Como jogador, você também precisará de dados, mas pode compartilhar os seus com os outros jogadores.

Sempre que o sucesso de uma ação estiver em dúvida, ou sempre que o Narrador achar que existe uma chance de falha para seu personagem, o jogador deve rolar dados. Isso dá ao personagem uma oportunidade para mostrar suas fraquezas e forças, revelando assim alguma coisa de sua verdadeira natureza a você e aos outros jogadores.

NÍVEIS

Um personagem é descrito por suas Características — as habilidades inatas e aprendidas e as aptidões que ele possui. Características são definidas por números: cada Característica tem um nível que vai de 1 a 5. Um é péssimo; 5 é incrível. Esta escala de 1 a 5 lembra a escala de “estrelas” dos hotéis e restaurantes.

Você deve considerar que a faixa dos humanos normais vai de 1 a 3, sendo 2 considerado mediano. Porém, pessoas excepcionais podem ter Características 4 (excepcional) ou 5 (incrível), ou até mesmo 0 (o que é extremamente raro, mas não desconhecido). Por exemplo: um personagem com um Atributo Força 2 seria tão forte quanto um humano normal, enquanto alguém com Força 4 seria excepcionalmente forte.

NÍVEIS DE SUCESSO

Um sucesso	marginal
Dois sucessos	moderado
Três sucessos	completo
Quatro sucessos	excepcional
Cinco sucessos	fenomenal

Cada ponto permite que você role um dado em situações relevantes para aquela Característica. Portanto, se o seu personagem tem 4 pontos em Força, você rola 4 dados. Se ele tivesse um ponto em Percepção, você rolaria apenas um dado. Porém, você quase nunca rola apenas os dados que você tem em um Atributo, que define as características intrínsecas do personagem. O normal é adicionar um Atributo a uma Habilidade apropriada. Habilidades são outro tipo de Característica; elas descrevem coisas que um personagem conhece e aprendeu.

Então, se o Narrador quer descobrir se os personagens percebem um agente da Shadaloos seguindo-os, ele pede aos jogadores para rolar Percepção + Prontidão — um Atributo + uma Habilidade. Cada jogador pega uma quantidade de dados equivalente à quantidade de pontos tem em Percepção, e também uma outra quantidade equivalente aos pontos em Prontidão, junta tudo e joga. Este grupo de dados é chamado de Parada de Dados. A Parada de Dados é o número total de dados que um jogador rola em um único turno — usualmente para uma única ação. Mas um jogador pode dividir sua Parada de Dados para realizar mais de uma ação. Muitas ações não requerem ou não têm uma Habilidade apropriada. Um exemplo disso é quando um personagem quer quebrar uma porta. Nestes casos, o jogador usa apenas o Atributo, rolando o número de dados listado para aquele Atributo — neste caso, Força.

Finalmente, algumas Características, como Força de Vontade e Chi, têm tanto um nível permanente (mostrado com círculos na planilha do personagem) e um nível atual (mostrado com quadrados). Sempre que um personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade, o nível permanente é quase sempre usado. Mas quando um personagem precisa gastar um ponto de Força de Vontade (para executar uma Manobra Especial, por exemplo), o jogador marca um quadrado retirando-o do nível atual da Característica.

DIFICULDADES

Agora você vai descobrir o que precisa procurar quando rola os dados. O Narrador dá a cada ação uma dificuldade. A dificuldade é sempre um número entre 2 e 10. Você precisa tirar aquele número ou mais em pelo menos um dos dados da sua Parada de Dados para ser bem sucedido. Cada vez que você consegue, isso é chamado de um sucesso. Se a dificuldade é 6 e seu rolamento foi 2, 3, 5, 6 e 9, você teve dois sucessos (6 e 9).

Embora você normalmente precise de apenas um sucesso para conseguir, quanto mais sucessos tiver, melhor terá realizado a ação. Apenas um sucesso é considerado um sucesso marginal (você se lançou sobre o abismo e mal conseguiu agarrar a borda no outro lado com uma das mãos, levando vários momentos para conseguir subir). Três sucessos vale um sucesso

completo (você graciosamente salta sobre o abismo e continua sua perseguição sem perder velocidade). Cinco sucessos é um grande feito (você voa sobre o abismo e cai diante de seu inimigo em fuga).

A menos que o Narrador diga o contrário, a dificuldade para uma tarefa é sempre 6. Esta é a **dificuldade padrão**; quando nenhum número é dito, a dificuldade será sempre 6. Você pode notar que, com uma dificuldade for baixa, é mais fácil ter sucessos que com uma dificuldade alta. O Narrador vai designar dificuldades mais altas para ações mais difíceis — mas também pode deixá-lo fazer algo automaticamente, sem testes (porque seus Atributos e Habilidades são altos o bastante), ou dar uma dificuldade mais baixa para uma ação particularmente fácil.

DIFICULDADES

Três	Fácil
Quatro	Rotineiro
Cinco	Simple
Seis	Padrão
Sete	Desafiador
Oito	Difícil
Nove	Extremamente Difícil

Embora estes valores não estejam na lista acima, você, como Narrador, também pode designar dificuldades 2 e 10. Porém, estas quase nunca devem ser usadas. Dificuldade 2 é tão pateticamente fácil que nem vale a pena perder tempo jogando dados. E uma dificuldade 10 é tão alta que as chances de uma falha catastrófica (descrita abaixo) e sucesso são iguais, não importando quantos dados o jogador role. Uma ação com dificuldade 10 é virtualmente impossível. Nas raras ocasiões em que você anunciar uma dificuldade 10, saiba quão impossível é a chance de sucesso que você estipulou.

Algumas tarefas são impossíveis desde o começo. Estas ficam a critério do Narrador. Se o Narrador decide que uma tarefa é impossível, ela simplesmente não pode ser feita. Mantenha em mente que uma tarefa impossível é uma tarefa que obviamente o é. Quebrar um lápis em dois nunca poderá ser uma tarefa impossível. Porém, se Chun Li quiser pegar um tanque de guerra e jogá-lo em M. Bison, esta tarefa será claramente impossível.

A REGRA DO UM

A última coisa que você precisa saber sobre rolar dados é a “regra do um”. Sempre que você rolar um “1”, ele cancela um sucesso. Ele o anula completamente. Você remove o dado de “sucesso”, o dado de “1” e esquece-se deles. Por exemplo: Joe está jogando com o seu próprio Street Fighter chamado Tsunami. Tsunami está tentando entrar em um depósito da Shadaloos sem ser visto pelo cão de guarda. Joe rola o Atributo Destreza de Tsunami (2) mais a sua Habilidade de Furtividade (2) enquanto ele tenta caminhar quietamente sobre uma área coberta por cacos de vidro (dificuldade 6). Ele rola quatro dados e obtém 1, 3, 5 e 8. Normalmente, Tsunami teria um sucesso (aquele 8), mas ele também rolou um 1, que cancelou o sucesso. Tsunami falha no rolamento, e o cão começa a latir ao som dos passos.

Se você rolar mais “1” do que sucessos, um desastre ocorrerá; isso é algo chamado de “falha crítica” (ou “botch”). Não conte os “1” que cancelaram os sucessos, mas se um único “1” sobrar após todos os sucessos

terem sido cancelados, uma falha crítica acontece. Ter um “1” ou cinco “1” tem o mesmo resultado na maioria dos casos. As circunstâncias envolvendo a falha determinam se ela é catastrófica ou cômica. Se não sobrarem “1” ou sucessos, você simplesmente falhou.

Por exemplo, se Tsunami tivesse rolando 1,*1, 4 e 9, teria sido bem pior. O primeiro 1 cancelou o 9, e ainda sobrou um 1 – então é falha crítica. Tsunami não apenas foi ouvido pelo cão, como também pisou no vidro quebrado e cortou o pé!

REGRA DO UM ATUALIZADA

A Regra do Um é um elemento importante de Street Fighter, provocando caos na luta e aumentando as chances de personagens lentos com muita Força e Vigor. Alguns jogadores, contudo, se incomodam com ela, e usam variações, como a regra que se popularizou nas edições de 20 anos do Mundo das Trevas: apenas ocorre falha crítica se nenhum sucesso tiver sido rolando. Assim, se Ken rolou 6, 5, 3, 1, 1, originalmente ele tiraria uma falha crítica, mas como houve um sucesso, foi apenas uma falha normal. Se for utilizar essa ou outra variante, lembre que Street Fighter foi projetado pensando na Regra do Um, e mudanças afetarão o balanceamento do jogo.

SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Você não quer ficar rolando dados o tempo todo; isso pode atrapalhar a interpretação. Street Fighter emprega um sistema bem simples para sucessos automáticos — liberando, portanto, os jogadores de rolamentos para tarefas que seus personagens poderiam fazer de olhos fechados.

Funciona assim: se o número de dados que você tem em sua Parada de Dados na tarefa igualar ou superar a dificuldade da tarefa, seu personagem tem sucesso automaticamente. Porém, como esse sucesso é considerado marginal (o mesmo que ter apenas um sucesso), algumas vezes o jogador vai querer rolar de qualquer jeito na tentativa de obter mais sucessos. Mas, para ações bem simples e repetitivas, sucessos automáticos podem evitar perda de tempo.

Por exemplo: digamos que Joe quer ver se seu Street Fighter, Tsunami, consegue encontrar um arquivo da Shadaloos escondido em algum lugar do escritório do corrupto chefe de polícia. O Narrador informa a Joe que ele deve rolar Percepção + Investigação contra uma dificuldade 6. Tsunami tem um Atributo Percepção 3 e uma Habilidade de Investigação 4 – sete pontos no total. O Narrador permite que Joe use o sistema de sucesso automático.

Como Joe tem sete pontos e a dificuldade é 6, então Tsunami encontra o arquivo da Shadaloos sem precisar rolar dados. Outra maneira pela qual um jogador pode obter um sucesso automático é gastando um ponto de Força de Vontade. Você não vai querer fazer isso com frequência, mas pode ser bem vantajoso quando se tenta certos feitos heroicos. É claro que o gasto de Força de Vontade apenas conta como um sucesso se múltiplos sucessos forem necessários. Além disso, mesmo a Força de Vontade não será suficiente para que um personagem seja bem sucedido em um feito que o Narrador determinou como sendo impossível.

Quando jogamos, usualmente fazemos uma combinação de rolamentos e sucessos automáticos. Durante a maioria das cenas — especialmente quando estamos profundamente envolvidos na história — nós nem mesmo rolamos dados, preferindo interpretar sem interrupção. Porém, quando estamos no clima de *jogar um jogo* ao invés de *contar uma história*, fazemos muitos rolamentos de dados e adicionamos muitas complicações às regras.

A regra dos sucessos automáticos funciona bem para as habilidades, mas não para o combate. **Para o combate, recomendamos que você use as regras de combate ao invés da regra de sucessos automáticos.** Para mais informações sobre o Combate, leia o Capítulo 7.

COMPLICAÇÕES

Você já pode ter percebido que é bem fácil obter um sucesso, mesmo quando você rola apenas um ou dois dados. Você tem perto de 75% de chance de obter um sucesso marginal quando rola dois dados para uma dificuldade de 6.

Pode soar fácil demais, mas existem várias maneiras de complicar as coisas. Para grupos de jogadores que gostam mais de interpretação, rolamentos simples e sucessos automáticos são o bastante. Geralmente, os complicadores são usados se os jogadores ou você quiserem uma folga da interpretação, se quiserem um resultado realista, ou se quiserem transformar a cena em questão em um jogo. Os complicadores adicionam mais drama à história e criam uma profundidade de paixão e de foco.

AÇÕES PROLONGADAS

Para ser bem sucedido, algumas vezes você precisa de mais de um sucesso — você precisará acumular três, ou sete, ou até mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões). Uma ação que requer apenas um sucesso é chamada de ação simples. Uma ação que exige mais de um sucesso é chamada de ação prolongada. Ações prolongadas não são incomuns, mas ações simples são mais frequentes.

Uma ação prolongada permite que você faça rolamento em cima de rolamento em turnos subsequentes, tentando obter sucessos o bastante para realizar a ação. Por exemplo: seu personagem está subindo em uma árvore e o Narrador anuncia que um total de sete sucessos é necessário para que ele alcance o topo. Ele chegará lá eventualmente, mas é claro que quanto mais vezes o seu personagem rolar, maiores são as chances de que tenha uma falha crítica e se machuque. Se ele estiver tentando descer da árvore porque esta está pegando fogo, o tempo que ele levará para conseguir se torna extremamente importante.

Durante uma ação prolongada, você pode continuar tentando obter sucessos pelo tempo que quiser, ou até que não consiga obter pelo menos um sucesso. Se tiver uma falha catastrófica, seu personagem pode ter que recomeçar tudo do zero, sem nenhum sucesso acumulado. Depois de uma falha crítica, o Narrador pode decidir não deixar que o jogador tente novamente.

Este tipo de ação é mais complicada do que uma ação simples e não deve ser usada no meio de uma interpretação intensa. O Narrador deve decidir que tipo de ação deve ser usada.

AÇÕES RESISTIDAS

Algumas vezes você vai atuar em oposição a outro personagem. Vocês dois farão rolamentos, normalmente com dificuldade 6. Aquele que obtiver maior número de sucessos será o vencedor. Apenas são considerados os sucessos que excederem os do seu oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, da mesma forma que os “1”. Portanto, é bem difícil e raro alcançar um sucesso fenomenal em uma ação resistida. Mesmo que seu oponente não possa derrotar você, ele pode diminuir o efeito de seus esforços.

Algumas ações são tanto prolongadas quanto resistidas, exigindo que um oponente obtenha um certo número de sucessos para ser totalmente bem sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do oponente em um único turno é adicionado ao sucesso total. O primeiro oponente que coletar o número designado de sucessos vence a disputa.

Por exemplo, Ken e Ryu decidem brincar de cabo de guerra. O Narrador decide que a dificuldade é 6 e declara que cinco sucessos são necessários para a vitória. Ken e Ryu rolam um número de dados equivalentes a seus respectivos valores de Força. Ken obtém quatro sucessos e Ryu, três. O Narrador subtrai os sucessos de Ryu dos de Ken, deixando Ken com um dos cinco sucessos necessários. Os personagens continuam rolando a cada turno, até que um deles acumule um total de cinco sucessos.

TRABALHO EM EQUIPE

Algumas vezes os personagens podem trabalhar juntos para conseguir sucessos, principalmente durante uma ação prolongada. A critério do Narrador, dois ou mais personagens podem fazer rolamentos separadamente e combinar seus sucessos. Porém, eles nunca poderão combinar suas Características para

um único rolamento. Trabalho em equipe é eficiente em algumas circunstâncias, tais como em combate, seguindo inimigos, coletando informação e reparando equipamentos. Outras vezes, gente demais pode atrapalhar — como, por exemplo, em ações sociais (onde ele pode confundir o alvo).

TENTANDO NOVAMENTE

Falhar é normalmente frustrante. Se você está tendo problemas com seu computador e não consegue descobrir a origem da falha de sistema, provavelmente ficará bem irritado. Esta frustração é refletida em Street Fighter aumentando a dificuldade de qualquer ação que for tentada novamente após uma tentativa mal sucedida.

Sempre que um personagem tenta uma ação que ele previamente não conseguiu realizar, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade da ação em um. Considere um personagem que tenta intimidar alguém. Se a primeira tentativa falhou, será mais difícil na segunda vez.

Então, a dificuldade será maior em um. Se ele tentar uma terceira vez, a dificuldade será maior em dois. Em casos assim, porém, o Narrador pode simplesmente decidir que o personagem não pode fazer outra tentativa — como, você intimida alguém que já desafiou o seu blefe?

Outros exemplos de quando usar a regra são arrombar uma fechadura (Manha), escalar uma parede (Esportes) e interrogar um agente da Shadaloo (Interrogação). Algumas vezes, o Narrador não deve invocar esta regra. Um bom exemplo é uma perseguição de carro. Falhar em um teste de direção não quer necessariamente dizer que o motorista está frustrado e tem uma chance maior de falhar em testes futuros. Mas, após falhar algumas vezes, o motorista pode perder de vista o carro que está seguindo.

Outros exemplos de quando não usar esta regra são: ver alguma coisa no perímetro da sua visão (Prontidão) e lutar no escuro (Luta às Cegas).

EMPATES EM AÇÃO RESISTIDA

Muitos grupos têm dúvidas sobre o que acontece se houver empate numa ação resistida. Quando isso acontecer, tenha em mente que na ação resistida, um personagem quer realizar algo, e outro tenta impedi-lo, roubando seus sucessos. Assim, se todos os sucessos forem roubados, a ação que originalmente estava sendo desempenhada não funciona. Por exemplo: um personagem tenta se esquivar de um projétil com Destreza + Esportes. O outro personagem tenta impedi-lo rolando Foco. Se o teste de esquiva falhar inicialmente, a esquiva não funcionou, e o resultado da rolagem de Foco é irrelevante, já que a esquiva não teve nenhum sucesso. Por isso, caso eles empatem na ação resistida, a esquiva não teve nenhum sucesso, e ela não pode funcionar. O mesmo ocorre quando um elementalista do fogo quer atear chamas em alguém com Spontaneous Combustion. Ele quer realizar a ação, e a vítima quer impedir. Caso tenha alguma dúvida sobre o que acontece em um empate, pergunte a si mesmo: se ninguém rolar os dados, o que acontece? Se a ação precisa ser realizada, é preciso que quem a realiza vença a ação resistida, ou ela falhará.

A REGRA DE OURO

Lembre-se de que existe apenas uma única regra absoluta em Street Fighter: não há regras. Você deve jogar este jogo como achar melhor — se as regras atrapalharem você, então ignore-as ou mude-as. No fundo, a verdadeira complexidade e atração do mundo de Street Fighter não podem ser capturadas por regras; histórias e imaginação é que são necessárias para isso. De fato, essas regras são mais aconselhamentos do que regras, e você está livre para usar, abusar, ignorar ou mudar tudo conforme o desejar.

EXPERIMENTE

Bem, é isso aí. Estas são as regras. Este sistema de dados é tudo o que você realmente precisa saber para jogar este RPG. Todas as outras regras são esclarecimentos e exceções. Desde que você entenda o que foi apresentado aqui, não terá qualquer dificuldade em entender o resto. Se acha que não pegou tudo, apenas leia este capítulo novamente. Você verá que fará mais sentido da segunda vez.



Capítulo 3

criação de personagens

Antes de começar a jogar Street Fighter, você deve criar um personagem. Você pode, se desejar e se o Narrador permitir, jogar com um dos já estabelecidos Guerreiros Mundiais. Contudo, é mais gratificante criar seu próprio Street Fighter. Inventar um personagem do nada é metade da diversão do jogo. Criar um personagem atraente, porém honesto, é um desafio criativo até para os mais experientes entre nós.

Este capítulo descreve como criar um personagem único, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito para números utilizáveis no jogo. Este processo é muito simples; os jogadores podem facilmente compreendê-lo por si mesmos. Porém, o Narrador deve ter um bom domínio do processo para responder às perguntas dos jogadores rápida e corretamente.

Os números na ficha de personagem podem não parecer particularmente significativos. É difícil imaginar um escritor descrevendo um personagem assim: “Ela tem um Carisma 4”. Contudo, estes níveis tornam mais simples descrever as forças e fraquezas do personagem. Mais importante ainda, permitem que o fator aleatório criado pelos dados seja empregado em relação às Características ao personagem. Um personagem forte tem uma chance melhor de derrubar uma porta que um personagem fraco.

A criação de personagem normalmente segue um padrão, do geral para o específico. Primeiro, você desenvolve um conceito geral sobre quem é o seu personagem — ele é mais mentalmente ou socialmente desenvolvido? — e depois se torna mais específico, selecionando os níveis das Características — quão efetivos são o seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo para criar o “melhor” personagem possível. Isso vai contra o objetivo de inventar um indivíduo realmente interessante. Estes números pretendem realçar a interpretação, não abrir uma avenida para um hall da Fama de personagens míticos.

Criar personagens é muito parecido com cozinhar: você pega os ingredientes, bate tudo junto e então deixa a mistura assar por algumas horas. Você começa decidindo que tipo de personagem quer. Vai ser um tipo durão das ruas ou uma patricinha rica e um tanto metida? Você completou o seu treinamento em um dojô caríssimo ou em uma caverna, em algum lugar dos Montes Apalaches? Os antecedentes e personalidade do seu personagem são ingredientes essenciais da personalidade dele. A partir dos conceitos básicos, você começa a trabalhar nos detalhes, como os Atributos e as Habilidades.

COMEÇANDO

Você precisa estar ciente de cinco conceitos antes de começar a criar seu personagem:

- Você pode criar um personagem com praticamente qualquer idade, de qualquer cultura ou nação. Contudo, você começa o jogo como um Street Fighter inexperiente e desconhecido que apenas recentemente se graduou na sua academia ou com seu Sensei. Seu personagem provavelmente sabe pouco sobre a sociedade Street Fighter, a menos que ele seja instruído por um Empresário ou Sensei.
- Este processo de criação foi projetado para ajudar você a desenvolver um personagem excitante e provê-lo dos meios para interagir com as regras. O processo de criação ajuda você a manter em foco o conceito do seu personagem. Lembre-se de que um personagem não é somente um punhado de números, mas parte de uma história.
- Este sistema de criação de personagem é um sistema de compra, sem envolver qualquer rolamento de dados. Escolhendo as Características de uma variedade de listas, você decide as capacidades do seu personagem.

Você irá receber pontos extras chamados de “bônus” ao fim do processo, que pode então usar para adicionar pontos a qualquer Característica. Portanto, não se desespere ao fazer suas escolhas. De qualquer forma, mesmo com os pontos de bônus, você provavelmente não conseguirá comprar tudo o que deseja.

- Uma Característica 1 é fraca e uma Característica 5 é excelente. Então, se você tem apenas 1 ponto em uma Característica, ou você não é muito bom ou é apenas um iniciante. Características são baseadas nos limites do humano médio. Street Fighters diferem dos humanos “normais” devido às habilidades extras e poderes que possuem.
- É sua responsabilidade criar um personagem que se encaixe no grupo. Se você falhar em cooperar com os outros e por causa disso atrapalhar a história, terá que criar um novo personagem. A vida como Street Fighter é dura demais para que ódio e raiva existam dentro do time. Algumas vezes a própria sobrevivência depende da capacidade dos membros do time de trabalharem juntos.

PAPEL DO NARRADOR

Como Narrador, você deve guiar os jogadores através do processo de geração de personagens. Quando seus jogadores chegarem para a primeira sessão, você deve apresentar a premissa básica do jogo e descrever o sistema de regras. Seu principal objetivo deve ser tornar as coisas fáceis para eles. Se eles são iniciantes, mantenha as coisas tão simples quanto puder. Deixe que descubram os detalhes do sistema por conta própria.

Comece distribuindo as fichas de personagem e dê aos jogadores um minuto para examiná-las e fazer perguntas sobre elas. Então passe, passo a passo, pelo processo de criação de personagem, dando todos os detalhes das Características dos personagens.

É aconselhável gastar toda uma sessão de jogo criando os personagens. Isto assegura que os jogadores não se sintam apressados e que levem o tempo necessário para criar personagens completos de carne e osso, e não bonecos de papel.

Uma vez terminado com os detalhes práticos da criação de personagens, você pode gastar o resto da sessão de jogo conduzindo prelúdios para cada um dos personagens. Um prelúdio é uma forma abreviada de narração, na qual você conta a história da vida do personagem até o presente. Prelúdios são introduções dos jogadores na crônica e aos próprios personagens. Portanto, faça prelúdios memoráveis.

PRIMEIRO PASSO: CONCEITO

Antes que escreva qualquer coisa, você deve desenvolver um conceito para o seu personagem. Esse conceito é apenas uma ideia geral de como é o seu personagem, algo único e interessante que será divertido de jogar por um longo tempo. Durante o processo de criação, você pode mudar e ajustar esse conceito, mas pelo menos ele lhe dará um ponto de partida. Por exemplo, o seu conceito pode ser: “Sou um empobrecido ex-mercenário com

uma rixa com M. Bison. Não vou parar de treinar e lutar até pegar o cara.” Este conceito precisa ser único e completo, e deve ser aprovado pelo Narrador.

A primeira coisa que você deve fazer quando determinar o conceito geral é se perguntar: quem o seu personagem era antes de se tornar um Street Fighter? Mesmo que ele sempre tenha desejado ser um Street Fighter, ele não nasceu um faixa preta. A Tabela de Criação de Personagem lista algumas carreiras e estilos de vida típicos que as pessoas costumam ter antes de se tornarem Street Fighters.

Você pode, é claro, desenvolver um personagem de um conceito que não está na tabela. Você também pode combinar conceitos. Por exemplo, pode decidir que a sua personagem era uma patricinha que se sentiu sufocada pela sua vida em sua mansão em Bel Air. Queria experimentar a excitação que só poderia ser encontrada nas arenas do submundo. Ela vasculhou o mundo inteiro tentando encontrar o treinamento de que precisava para permanecer viva nessas arenas. Nas profundezas do Himalaia tibetano, ela finalmente encontrou o conhecimento que buscava.

Os 27 estilos descritos no Capítulo 5 representam a maioria das artes de luta disponíveis para os Street Fighters. Outros estilos podem ser criados por jogadores e Narradores experientes modificando algum dos estilos existentes, mas por agora recomendamos que você escolha um dos 27 estilos do Capítulo 5.

SEGUNDO PASSO: ATRIBUTOS

Agora você pode começar a designar números. O primeiro passo neste processo é determinar os Atributos básicos do seu personagem. Atributos são o que um personagem é naturalmente. Quão forte ele é? Quão rápidos são os reflexos dele? Quão persuasivo ele pode ser? Questões como essas são respondidas pelos Atributos do personagem.

Primeiro, você deve priorizar as três diferentes categorias dos Atributos do seu personagem — Físicos, Mentais e Sociais. Deve decidir em qual categoria seu personagem é melhor (primária), em qual ele é médio (secundária), e em qual ele é fraco (terciária). Seu personagem é mais fisicamente do que socialmente orientado — ele é mais forte do que é bonito?

- Atributos Físicos incorporam tudo ligado com esforço físico. Eles descrevem o quão forte, ágil e durão é o seu personagem, e são os atributos primários de um personagem voltado para a ação — os Atributos Físicos se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo. Seu personagem é musculoso, esguio ou durão?
- Atributos Sociais descrevem a habilidade do seu personagem em se relacionar com (e algumas vezes usar) os outros. Atributos Sociais são vitais na determinação das primeiras impressões, na habilidade do personagem de inspirar e motivar pessoas, e na natureza das suas interações com os outros. Seu personagem é charmoso, fala bem e é bonito?
- Atributos Mentais representam a capacidade mental do seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar. Seu personagem é perceptivo, astuto e esperto? O conceito

do seu personagem pode sugerir para você quais deveriam ser as suas prioridades, mas sinta-se livre para pegar qualquer combinação que quiser. Até agora, seu conceito deve ser bem geral — é necessário pintar um contorno amplo antes de preencher os detalhes.

Todos os personagens começam com um “ponto” em cada Atributo. Sua seleção de prioridades determina quantos pontos você recebe para gastar em cada categoria. Você pode dividir sete pontos entre os Atributos primários do seu personagem, cinco pontos entre os Atributos secundários, e três pontos entre os Atributos terciários. Portanto, você pode escolher adicionar sete pontos para os Atributos Físicos do seu personagem, 5 para os Atributos Mentais, e apenas 3 pra os Atributos Sociais. Os pontos podem ser divididos entre os Atributos de uma categoria conforme você desejar — você poderia alocar todos os 3 pontos dos seus Atributos Sociais para o Carisma, um ponto em cada um dos três Atributos Sociais, ou dois pontos para um e um ponto para outro.

Mais tarde, neste processo de criação de personagem, é possível aumentar estes níveis. Portanto, não se preocupe demais. Deixe que sua intuição o guie.

Personagens iniciantes não podem ter Atributos acima de 5. Os jogadores podem, contudo, através do trabalho duro de seus personagens, gastar experiência para comprar mais do que cinco pontos mais adiante na carreira de seus personagens. Muitos dos Guerreiros Mundiais têm mais do que cinco pontos em alguns Atributos. Veja *Experiência*, no Capítulo 4.

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Primeiro Passo: Conceito do Personagem

Escolha um conceito e estilo

Segundo Passo: Selecione Atributos

Priorize as três categorias: Físico, Mental e Social (7/5/3)

Escolha as Características Físicas: Força, Vigor e Destreza

Escolha as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência

Escolha as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio

Terceiro Passo: Selecione Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos

Escolha Talentos, Perícias e Conhecimentos (9/7/4)

Quarto Passo: Selecione Vantagens

Escolha Antecedentes (5), Técnicas (8), Manobras Especiais (7)

Quinto Passo: Toques Finais

Registre Renome (Glória e Honra), Chi e Força de Vontade, preencha as Cartas de Combate Gaste os “Pontos de Bônus” (15)

CONCEITO

Diletante: Artista, escritor, intelectual, jogador, estudante.

Errante: Vagabundo, vaqueiro, eremita, peregrino.

Artista: Cômico, músico, ator, estrela de cinema.

Criminoso: Presidiário, mafioso, gatuno, traficante, bandido.

Investigador: Detetive, policial, agente do governo.

Adolescente: Criança, fugitivo, nerd, membro de gangue, menino de rua.

Estrangeiro: Aborígine, cidadão do Terceiro Mundo, monge tibetano.

Punk: Rato de clube, anarquista, skinhead, punk clássico estilo anos 70.

Soldado: Guarda-costas, mercenário, boina-verde.

Trabalhador: Caminhoneiro, fazendeiro, assalariado (com salário de fome), serviçal

PONTOS DE BONUS

Característica

Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Técnicas	5 por ponto
Poderes	4 por ponto
Renome Temporário	1 por ponto
Chi	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Saúde	3 por ponto

Custo

PONTOS DE EXPERIENCIA

Característica

Atributos	Nível Atual x4
Atributos acima de 5	Nível Atual x6
Novas habilidades	3
Habilidades	Nível Atual x2
Habilidades acima de 5	Nível Atual x4
Novos Antecedentes	2
Antecedentes	Nível Atual x1
Novas Técnicas	3
Técnicas	Nível Atual x3
Técnicas acima de 5	Nível Atual x5
Novos Poderes	Custo x4
Chi	Nível Atual
Força de Vontade	Nível Atual
Saúde	4 por ponto

Custo

TERCEIRO PASSO: HABILIDADES

As Habilidades delimitam o que o seu personagem sabe ao invés do que ele é. Descrevem as coisas que ele aprendeu ao invés das coisas que pode naturalmente fazer. Todos os Talentos, Perícias e Conhecimentos são Habilidades.

Cada Habilidade que seu personagem possui tem um nível representando sua aptidão naquela área em particular. Este número é usado para determinar quantos dados você rola quando o seu personagem tenta usar uma Habilidade. Esta seção das regras auxilia você a decidir quais Habilidades escolher e em que nível elas devem ficar.

Habilidades são divididas em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade tem características diferentes.

- Talentos descrevem todas as Habilidades intuitivas. Não precisam ser praticados por se e não podem ser estudados ou aprendidos em livros. Costumam ser adquiridos através da experiência direta. Seu personagem tem bom senso?
- Perícias são Habilidades adquiridas através de rigoroso treinamento. Esta categoria inclui qualquer Habilidade que deve ser aprendida passo-a-passo através da prática, mas que pode ser ensinada e aprendida (diferente dos Talentos). Seu personagem tem facilidade em aprender coisas na prática?
- Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente. Estas Habilidades são geralmente aprendidas através da escola, aulas, livros e professores, mas podem ser adquiridas através da experiência. Seu personagem é educado? Tem uma boa memória?

Você deve priorizar estas Habilidades da mesma forma que priorizou os Atributos. Deve decidir em qual ordem hierarquizar seus Talentos, Perícias e Conhecimentos, escolhendo em qual categoria seu personagem será acima da média (primária), em qual ele será mediano (secundária), e em qual ele será abaixo da média (terciária). Você recebe 9 pontos para gastar na categoria primária do seu personagem, 7 para a categoria secundária, e apenas 4 pontos para a categoria terciária.

Há mais uma restrição adicional: **you não pode dar ao seu personagem mais do que três pontos em qualquer Habilidade.** (Mais tarde, contudo, você pode usar os seus “pontos de bônus” para ganhar 4 ou até mesmo 5 pontos em uma única Habilidade.)

QUARTO PASSO: VANTAGENS

Você não prioriza as diferentes categorias de Vantagens. Ao invés disso, você tem certo número de pontos para gastar em cada uma delas. Este número é fixo, mas você pode comprar pontos adicionais depois, com seus “pontos de bônus”.

ANTECEDENTES

Você recebe cinco pontos para dividir entre as 10 Características de Antecedentes. Você tem apenas cinco pontos para alocar, e alguns Narradores podem restringir o acesso a certos Antecedentes. Suas Características de Antecedentes devem se encaixar no conceito originalmente escolhido.



TÉCNICAS

Você começa com 8 pontos para dividir entre as diferentes Técnicas de artes marciais. Estas Técnicas são similares às manobras comuns no videogame **Street Fighter**. Você não pode começar com mais de 3 pontos em uma Técnica, mas depois pode ir além dos três pontos gastando “pontos de bônus”.

MANOBRAS ESPECIAIS

Cada personagem começa com 7 Pontos de Poder para gastar em Manobras Especiais. Cada estilo cobra custos menores para Manobras Especiais normalmente usadas por aquele Estilo. Manobras Especiais começam fracas nos níveis mais baixos, mas se tornam muito potentes nos níveis mais altos. Os jogadores são encorajados a escolher com sabedoria quando pegam suas Manobras Especiais. As Manobras Especiais de custo baixo podem não parecer tão fortes no princípio — mas lembre-se, Ryu treinou durante anos até dominar o Dragon Punch. Mais Pontos de Poder podem ser adicionados com “pontos de bônus” ou comprados mais tarde com pontos de experiência.

QUINTO PASSO: TOQUES FINAIS

Geralmente, o estágio mais importante na criação é aplicar os toques finais — os pequenos detalhes e floreios que completam o personagem. Neste passo você ganha os seus 15 “pontos de bônus”, que permitem adicionar pontos a qualquer das Características na ficha de personagem. Antes de gastar esses pontos, contudo, você deve registrar os valores básicos para o Renome (Glória e Honra), Chi, Força de Vontade e Saúde do personagem.

RENOME

Renome vem de duas formas diferentes: Honra, o código pessoal de um Street Fighter; e Glória, quão reverenciado o lutador é pelos outros Street Fighters. Honra e Glória têm, cada um, níveis permanentes (os pontos na ficha de personagem) e pontos temporários (os quadrados).

Renome é concedido pela interpretação das ações dos personagens. Sempre que um Street Fighter faz alguma coisa honrada, como manter sua palavra mesmo que isso o ponha em perigo, ele ganha pontos temporários de Honra. Porém, se cometer um ato desonrado, ele pode perder alguns pontos. A Glória funciona da mesma forma: derrotar um oponente dá ao vencedor pontos temporários de Glória, enquanto perder uma luta pode fazer com que ele perca pontos de Glória.

Para ganhar um ponto permanente em um Renome (seja ele Honra ou Glória), um personagem precisa coletar 10 pontos temporários durante o curso de uma crônica. Uma vez que os 10 pontos tenham sido ganhos (e certos outros requerimentos preenchidos), o personagem pode preencher outro ponto. Ele então apaga todos os seus pontos temporários e começa de novo.

Personagens iniciantes de **Street Fighter** têm 3 pontos para serem distribuídos entre Honra e Glória permanentes, da forma que os jogadores acharem melhor. Um personagem pode dar dois pontos para Honra e um

para Glória, enquanto outro pode dar os três pontos para Glória e nenhum para Honra. A escolha é do jogador. Pontos temporários também podem ser comprados durante a criação do personagem usando os “pontos de bônus”, dando ao personagem uma dianteira para conseguir aquele próximo ponto permanente.

Uma vez que o jogo começa, o personagem só ganha Renome através de suas ações. Ele não pode comprá-lo com pontos de experiência. Para mais detalhes sobre o processo de ganhar e perder Renome, veja o Capítulo 4.

CHI

Chi é a força interior que os artistas marciais usam para energizar seus poderes especiais, tais como o Chi Blast de Ken ou o Yoga Fire de Dhalsim. O estilo do seu personagem determina seu Chi básico. Ele vai crescer e diminuir durante o curso da história, conforme o personagem gasta Chi para ativar suas Manobras Especiais.

FORÇA DE VONTADE

A Característica Força de Vontade determina quanto autocontrole um Street Fighter possui. Se ele pode se controlar, então pode exercer sua vontade sobre o mundo à sua volta para fazer com que as coisas aconteçam. A Força de Vontade inicial de um personagem é determinada pelo seu estilo.

SAÚDE

A Saúde determina o quão ferido está um personagem. Conforme ele recebe dano, sua Saúde vai caindo. Quando um personagem está com Saúde zero, ele fica inconsciente. Todos os personagens começam com 10 Níveis de Saúde e podem comprar mais com “pontos de bônus”.

PONTOS DE BÔNUS

Você agora recebe 15 pontos, para gastar em qualquer Característica que desejar. Contudo, este gasto não é tão direto quanto pode parecer. Cada ponto adicionado a um Atributo custa 5 pontos de bônus, enquanto um ponto de Antecedente custa apenas um ponto. Os custos para cada Característica estão listados na Tabela de Criação de Personagem.

PREENCHENDO AS CARTAS DE COMBATE

O último passo na criação do personagem é preencher as Cartas de Combate. Estas cartas são projetadas para acelerar o combate e aumentar a diversão do jogo. Os pontos básicos para cada Manobra já estão em cada carta; você meramente adiciona seus níveis apropriados de Atributo e Técnica para a carta. Um exemplo desse processo é descrito mais adiante.

CHAMA DA VIDA

Além destes, outros aspectos de um personagem podem ser detalhados. Você não precisa necessariamente registrar estas coisas, mas certamente deveria pensar sobre elas — não apenas agora, mas por toda a carreira do personagem.

APARÊNCIA

A aparência do personagem torna as Características dele visíveis para os outros. Você deve transformar o conceito e as principais Características do personagem em aspectos da aparência dele. Uma alta Inteligência pode se transformar em um olhar claro e penetrante. Um conceito de explorador pode significar que usa roupas caqui e tem aparência rústica. É muito mais significativo dizer: “Meus olhos estão sempre fora de foco, eu sempre pareço estar olhando para o espaço”, do que dizer, “Eu pareço um cara distraído”.

EQUIPAMENTOS

Se existem quaisquer equipamentos ou objetos que você quer que o personagem tenha, você precisa detalhar isso agora. Do contrário, terá que adquirir o equipamento durante o jogo. Isso pode levar tempo e não será automaticamente concedido. Praticamente, qualquer tipo de equipamento cotidiano que se encaixe no conceito do personagem pode ser obtido, desde que ele tenha pontos suficientes no Antecedente Recursos.

PECULIARIDADES

Criando as peculiaridades do seu personagem (interessantes detalhes pessoais ou anedotas), você pode dar a ele grande profundidade e torná-lo mais interessante. Escreva algumas frases nas costas da sua ficha de personagem, descrevendo coisas estranhas e possivelmente interessantes que definem o seu personagem.

Uma peculiaridade pode ser um senso de humor distorcido, uma gentileza para com animais, ou o hábito de grunhir quando responde sim a uma pergunta.

MOTIVAÇÕES

Muitos Street Fighters são primariamente motivados pela fama e dinheiro, mas até mesmo eles têm outros fatores motivacionais.

Você deve decidir o que motiva seu personagem a entrar na arena e arriscar-se a ser ferido divertindo as hordas de espectadores. Quanto mais significativa a motivação, mais ela irá definir o personagem.

IDENTIDADE NORMAL

Uma última coisa importante a considerar sobre o personagem é sua identidade na sociedade normal, se é que ele tem uma. Você não pode lutar sete dias por semana — então, o que acontece entre as lutas? Você trabalha como leão de chácara em um bar ou tem aulas em alguma faculdade local? Como você consegue manter sua vida dupla?

ASSINATURA

O que diferencia você no ringue? O que faz as pessoas lembrarem de você? Vitória é certamente uma grande parte, mas como você lida com a vitória também é lembrado.

Você levanta as suas mãos e comemora ou quietamente dá as costas para o oponente? Você urra com a vitória ou dá um beijão em sua oponente inconsciente

OLHANDO PARA FRENTE

Durante o processo de criação do personagem, você provavelmente ficou apto a interpretar seu personagem. Uma parte importante do processo é a ligação que se desenvolve entre você e seu personagem, permitindo que você interprete o papel criativamente e com determinação. Alimente sua empatia pelo personagem — se ele é bem diferente de você, isso talvez não venha naturalmente.

O processo de criação não termina com o começo da primeira história, pois um personagem nunca para de crescer, mudar, se desenvolver e amadurecer.

Conforme a crônica avança, crie novos traços de personalidade e detalhes históricos. Use sua experiência com sabedoria para desenvolver suas Características com Experiência. Procure aumentar sua Força de Vontade e Chi, e dê mais vida aos meros números anotados na ficha de personagem. A verdadeira essência do personagem só pode ser capturada em sua interpretação; ela nunca poderá ser listada na ficha.

Mais importante ainda, você deve pensar nas maneiras em que a personalidade do personagem mudaria devido a eventos que ocorrem em sua vida, e então guiá-lo de acordo. Deixe que ele determine o próprio destino. Nunca o force a se conformar com as suas concepções de quem e como ele deveria ser.

Se o personagem entediou você, provavelmente é porque você não o desenvolveu e modificou o bastante ao longo do tempo. O ideal é que o personagem simplesmente se torne mais real conforme você joga com ele, evoluindo como personagem e como pessoa.

A maneira pela qual um personagem muda revela tanto sobre ele quanto o modo como ele é descrito. Um personagem em uma história curta raramente é tão real e completo quanto em uma novela — simplesmente não há tempo bastante para um desenvolvimento apropriado. Faça seus personagens tão completos, vitais e interessantes quanto puder ao longo do curso da crônica.

Romancistas falam frequentemente de personagens que ganham vida em seus livros, se recusando a serem manipulados ou dirigidos pelo próprio escritor. Este tipo de personagem salta do papel e diz: “Me deixe em paz, eu sou real.” Ele então faz o que quiser, independente do desejo original do autor. Podemos aprender muito com essa experiência.

Lembre-se, porém, que isto é um jogo. Embora seja divertido interpretar um personagem tipo Bruce Lee, mantenha em mente é um jogo. De forma alguma é real.

O PRELÚDIO

Nosso passado nos define mais claramente, pois ele indica o que podemos vir a nos tornar. O propósito do prelúdio é dar a cada personagem um passado, permitindo que o futuro possa ser dio. Um prelúdio é, de fato, uma forma de narrativa solo na qual a história de um personagem é contada.

O prelúdio é um modo de criar biografias de personagens antes que a crônica efetivamente comece. É parecido com o jogo normal, exceto que muitos anos são comprimidos em uma série de rápidas decisões. A biografia pessoal que um jogador cria no prelúdio será relevante em toda a crônica, e você poderá se referir a ela frequentemente.



A TÉCNICA CERTA

Cada jogador passa pelo prelúdio sozinho. É uma aventura solo — a menos que dois ou mais personagens sejam velhos amigos ou passaram muito tempo juntos antes de se tornarem Street Fighters, como Ryu e Ken. Enquanto você, como Narrador, passa tempo com cada jogador separadamente, o resto da equipe pode se conhecer e começar a se animar com o que vem pela frente. Antecipação pode fazer uma história florescer. Durante o prelúdio você deve direcionar o jogador muito mais que o usual. Dê a ele muitas decisões para tomar, mas acelere as coisas e não lhe dê muito tempo para pensar. Você deve passar pelas coisas rapidamente, a menos que esteja disposto e apto a gastar muito tempo (o que pode permitir a criação de personagens bem detalhados). Quando (ou se) os personagens entrarem em combate durante o prelúdio, simplesmente descreva os resultados das lutas; não torne lentas as ações fazendo rolamentos de dados.

O prelúdio deve ser rápido e solto. Regras são para mais tarde, para sessões mais detalhadas.

Durante o tempo que você reservar para o prelúdio, dê ao jogador a chance de interagir com o cenário e as regras. Se o jogador decidir mudar algumas Características durante o prelúdio, deixe-o fazer isso, desde que seja feito por uma razão justa e não em uma tentativa de criar um super personagem.

Há muitas maneiras de avançar através da vida de um personagem. Qualquer uma que ajude a moldar um personagem completo é adequada. Durante o prelúdio você deve explicar todos os Antecedentes do personagem, incluindo a identidade do Empresário e a localização da Arena. O jogador deve entender completamente os detalhes de seus Antecedentes.

Você deve jogar uma ou mais cenas típicas da vida do personagem para dar ao jogador uma noção de como ele viveu. Você pode fazer com que o jogador se empolgue com a vida de Street Fighter do personagem, mostrando sua tediosa vida anterior. Lembre-se, é o mundano que dá valor ao magnífico.

Um prelúdio pode seguir mais ou menos assim: “Você finalmente termina um exaustivo treino de 10 horas e não quer nada além do que ir para casa e dormir. Após gastar um hora no trânsito, você finalmente sobe os cinco andares até o seu apartamento. Você tenta usar a sua chave, mas a porta não abre. Então, você ouve um ruído no quarto — alguém está no seu apartamento. O que você faz?”

Conforme vai descrevendo as coisas, deixe que o jogador o interrompa com suas ideias e detalhes. Vocês estão contando uma história juntos, então trate o jogador mais como um colega. Você também pode incluir detalhes que levem o jogador a sentir as emoções do personagem — “Seu pai está em coma no hospital”.

Uma vez que o personagem se juntou a um time para ser um Street Fighter, ele não pode mais visitar o hospital livremente. O pai pode querer falar com ele, mas o personagem pode estar em outro país lutando. O jogador precisa sentir o profundo e envolvente sentimento de sacrifício e dedicação necessários para andar pelo caminho dos Street Fighters.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

• Qual a sua idade?

Quantos anos você tem?

É muito mais fácil aplicar datas a eventos no prelúdio depois que este terminou, mas também é válido estabelecer algumas datas importantes durante o prelúdio. O prelúdio deve começar em uma data importante para o personagem, preferivelmente em um evento na adolescência. O principal objetivo do prelúdio é colocar a vida do personagem em perspectiva. Então, determinar datas e estabelecer a idade do personagem é bem eficiente.

• Quando você decidiu praticar artes marciais?

Você sempre teve um interesse nas artes marciais? Começou seu treinamento para autodefesa ou autodisciplina? Que impacto o treinamento teve em sua personalidade? O que fez você escolher seu estilo em particular? Você deve decidir o que motivou o seu personagem a treinar artes marciais. Talvez ele tenha começado a treinar por causa de um valentão, ou por alguma outra razão que pode inspirar uma história interessante mais tarde na crônica.

Talvez o personagem, tendo sempre imaginado que ele e somente ele tenha tomado a decisão de treinar, descubra em uma história que na verdade seu Sensei o escolheu.

• Quem foi seu Sensei?

Você procurou por muito tempo pelo Sensei? Ele escolheu você para receber um treinamento particular? Seu Sensei era um monge gentil e sábio, ou um velho e rabugento ex-lutador? Você ainda se relaciona com seu Sensei?

O Sensei é a pessoa que iniciou o personagem no caminho das artes marciais, ajudou a moldá-lo no que é agora. O papel do Sensei deve ter enorme impacto no crescimento do personagem, para melhor ou pior.

Você terá que criar o Sensei se ele ainda é parte da vida do personagem, ou se ele escolheu o Antecedente Sensei. O Sensei pode ter feito mais do que ensinar artes marciais ao personagem.

Cuidadosamente, desenvolva o relacionamento entre professor e estudante, pois ele terá impacto na vida futura do personagem.

• Por que você decidiu se tornar um Street Fighter?

Foi por fama e glória, ou outra razão? Foi fácil para você entrar em sua primeira competição? Você venceu?

A entrada de seu personagem no mundo dos Street Fighters pode muito bem ter influenciado como ele se sente sobre seu estilo de luta, o esporte e Shadaloo. A primeira luta deve ser uma experiência de aprendizado e uma maneira de provar seu valor diante dos colegas. A primeira luta pode definir como os outros o veem, tanto como lutador quanto como pessoa.

A primeira luta deve ser a primeira visão realista do mundo sombrio e sinistro dos Street Fighters. Ele deve sentir que a vida dele mudou para sempre, para melhor e para pior. Deve perceber que há um preço a pagar por este novo e maravilhoso estilo de vida.

• Quando você conheceu seu time?

Você se dá bem com os outros personagens? Há quanto tempo vocês formam um time? Vocês se encontraram através de um Empresário ou de alguma outra forma? Vocês têm os mesmos objetivos?

É importante mas, no fim, não é necessário que os personagens sejam compatíveis. Muitas boas histórias podem ser baseadas na rivalidade entre os lutadores.

Contudo, poucos jogadores acham divertido desperdiçar uma sessão de jogo porque os personagens não conseguem se entender. É mais divertido para os jogadores, e para você, se os personagens são de alguma forma compatíveis. Tente dar a eles uma razão para cooperar. Talvez os personagens queiram se vingar da Shadaloo; talvez apenas queiram fama e dinheiro. Uma vez que você tenha dado a eles uma razão para ficarem juntos, fica mais fácil estabelecer ligações significativas. Estes elos devem significar algo para os personagens, e a melhor hora para estabelecer tal profundidade é no prelúdio.

• Onde você mora agora?

Você tem uma casa ou anda de cidade em cidade? Você mora com seu time? Mora com amigos ou familiares?

A residência do personagem não apenas é um cenário interessante, mas também pode fornecer ideias para tramas. É importante para o personagem estabelecer uma residência.

• Você mantém uma vida normal?

Você luta em tempo integral? Seus amigos sabem da sua vocação (ou hobby)?

A vida normal do personagem pode ser muito importante para a crônica. Ele pode achar difícil manter seus combates em segredo de amigos e da polícia local. Problemas com o personagem tentando manter dois estilos de vida podem criar histórias interessantes.

• A Shadaloo já causou problemas para você?

A Shadaloo já meteu você em encrencas? Os agentes do "sindicato" por acaso já "pediram" a você para perder uma luta ou até mesmo para lutar por eles? Você alguma vez enfureceu um agente da Shadaloo?

Shadaloo controla a maior parte do submundo. Se os personagens se opuserem a ela, suas vidas correrão muito perigo. A opinião da Shadaloo sobre o personagem pode mudar o ritmo da crônica.

• Por que você luta?

O que fez você continuar a entrar no ringue? Você luta por fama?

Glória? Dinheiro? Honra? Quer deixar sua vida de Street Fighter e retornar a sua vida normal?

Entrar no ringue e tentar evitar que arrebetem sua cara dá muito trabalho. Um personagem completo tem objetivos que motivam seus combates. Estes objetivos são importantes para o Narrador, pois dão a ele uma ideia de que tipo de histórias contar.

O TIME

Os lutadores mais exemplares, os próprios Guerreiros Mundiais, frequentemente agem sozinhos. A maioria dos Street Fighters iniciantes, contudo, prefere trabalhar em times, grupos cooperativos de guerreiros.

Times trazem várias vantagens: no caso de lutas com vários rounds, um membro de um time pode substituir outro se ele estiver muito ferido para continuar nos outros rounds; em combates com vários lutadores, times são necessários para assegurar que um lutador não seja atacado por vários ao mesmo tempo; e, finalmente, um time fornece a um lutador aliados que irão ajudá-lo a alcançar seus objetivos fora da arena. Invadir a mansão do chefe de drogas para fazer justiça pode ser letal quando se tenta fazer isso sozinho.

Um grupo de personagens de Street Fighter é chamado de time. Times, assim como grupos de jogadores, variam de tamanho, de dois a seis ou mais, com três ou quatro sendo o ideal. O Narrador decide quantos membros compõem um time de Street Fighter. Enquanto a maioria dos membros do time será de personagens controlados por jogadores, alguns poucos podem ser personagens controlados pelo Narrador.

Um time precisa de um nome, algo que o defina perante a comunidade de lutadores. Não apenas os lutadores individuais adquirem renome, mas os times também. O nome do time é dito com louvor ou desprezo nos bares à noite, ou ao redor da arena.

RAZÕES PARA TIMES

Normalmente o time tem um objetivo principal, o qual pode diferir dos objetivos individuais de determinados membros. Um objetivo pode ser “chegar ao Grande Torneio”, um objetivo que requer anos de treinamento por parte de todos; outro pode ser “destruir a rede de crime da Shadaloo”, uma tarefa aparentemente impossível, mas que pode se tornar possível se o time trabalhar junto e atacar os seus objetivos passo a passo, cidade a cidade.

TIMES DE TORNEIOS

Esta é provavelmente a razão mais comum pela qual Street Fighters iniciantes se unem em times. Muitos torneios de nível mais baixo aceitam apenas times, porque lutadores iniciantes não têm Honra ou Glória suficientes para chamar atenção para o torneio com suas presenças individuais. Times estabelecidos de Street Fighters chamam mais atenção do que lutadores individuais. Isto é especialmente verdade se o time tem um empresário capaz e uma imagem comum que chama atenção sobre eles. Qual é a principal razão para a fundação de seu time? Sugestões são oferecidas abaixo.

Por exemplo: Malcom Stonehands é um Street Fighter novato dos EUA que pratica boxe. Quando Malcom vai a um torneio, ele não chama muita atenção ou leva muitos fãs com ele. Contudo, se Malcom é um membro de um time de lutadores americanos no qual todos afirmam lutar pelo orgulho nacional, então o time (e portanto o torneio) pode ganhar mais atenção.

A maioria dos times de torneio é composta por lutadores que compartilham o mesmo estilo ou nacionalidade, mas alguns times de muito sucesso surgiram recentemente, combinando uma variedade de estilos de luta e origens nacionais. Muitos torneios para novatos têm turnos de times contra times, e times com uma maior variedade de estilos de luta tendem a se sair melhor nesses turnos. A variedade de estilos dá a um time maior flexibilidade, permitindo derrotar times em que todos os lutadores se baseiem em velocidade ou força ou um poder especial em particular.

OBJETIVO COMUM

Grupos de Street Fighters também podem estar unidos por um objetivo comum. Por exemplo: tanto Guile como T. Hawk buscam vingança contra a Shadaloo e M. Bison. Este objetivo poderia manter os dois Guerreiros Mundiais trabalhando juntos até que completem sua missão combinada de vingança.

Outros grupos de Street Fighters podem buscar em conjunto o mesmo conhecimento de artes marciais. O mundo de Street Fighter é cheio de lendas sobre artes marciais e rumores de poderes especiais, poderes que apenas podem ser aprendidos com certos professores ou certos livros há muito perdidos, ou antigos pictogramas gravados nas paredes de uma caverna secreta nas selvas.

Por exemplo: todos os personagens podem ter ouvido falar que um lama tibetano no topo de um remoto pico do Himalaia ainda pode ensinar o lendário Chute do Escorpião, mas apenas para aqueles que conseguirem encontrar o professor e passar por certos testes. Cada personagem pode ter uma pista diferente sobre o paradeiro do professor. Portanto, apenas combinando o conhecimento de todos os personagens podem ter esperança de encontrar o recluso mestre e aprender a mortal técnica do Chute do Escorpião. A busca por conhecimento marcial pode unir personagens extremamente diversos.

MESMO ESTILO

Se todos os jogadores escolherem personagens que aprenderam o mesmo estilo de artes marciais (mesmo que cada um tenha poderes especiais e técnicas diferentes), é possível que todos tenham sido ensinados pelo mesmo Sensei ou venham do mesmo dojo (salão de treinamento), templo, academia ou base militar.

Praticar o mesmo estilo dá aos personagens um elo natural, não importa quais sejam suas motivações individuais. Seu treinamento anterior terá forjado fortes elos de amizade e respeito mútuo. Os personagens podem até se unir para formar um time de torneio ou ter um objetivo comum — por exemplo, encontrar seu Sensei que misteriosamente desapareceu.

JOGANDO COM O SEU PERSONAGEM

O processo de criação é este. Obviamente, o personagem não estará pronto pura e simplesmente porque você lhe distribuiu os pontos que tinha direito. O personagem somente estará pronto quando você der vida a ele. O processo de criação do personagem, em sua essência, é infinito. Ele só pára quando você deixa de jogar com o personagem.

Capítulo 4

CARACTERÍSTICAS E SISTEMAS

Há muitas coisas que descrevem um personagem heroico como um Street Fighter. Cada herói tem características sobre-humanas que o distinguem das pessoas normais, e cada herói tem um lado fraco e bem humano em seu caráter. Tanto o forte como o fraco, os lados heroico e trágico de um personagem são importantes.

Este capítulo descreve estes elementos, que são essenciais para a definição e expansão do personagem. Qualquer personagem iniciante irá, inevitavelmente, se destacar em algumas dessas Características, mas será fraco em outras. Até mesmo os Guerreiros Mundiais não são perfeitos — ainda.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Estas Características descrevem quão forte, destro e resistente um personagem é. São as Características primárias de um personagem de ação. Características Físicas se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo.

FORÇA

Esta é a medida da sua força física — sua capacidade de erguer e carregar peso, e causar dano físico. Uma pessoa com nível alto de Força costuma ser maior que alguém com um nível menor. É claro, sempre existem exceções. Força é usada quando você tenta levantar, carregar, empurrar, arremessar, ou quebrar algo. Em combate corporal, seu Atributo Força é adicionado à sua Parada de Dados de dano.

- Fraco: Você pode erguer 20 quilos.
- Médio: Você pode erguer 50 quilos.
- Bom: Você pode erguer 125 quilos.
- Excepcional: Você pode erguer 200 quilos.
- Extraordinário: Você pode erguer 325 quilos.

DESTREZA

Esta Característica mede sua capacidade física geral — velocidade, reflexos, agilidade. Ela indica sua capacidade em se mover com agilidade e manipular objetos com precisão e graça. Destreza inclui coordenação entre

visão e as mãos, boa coordenação motora, velocidade de reação, reflexos e graça corporal.

- Fraco: Você é bem estabonado, então não use uma motosserra.
- Médio: Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- Bom: Você tem um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- Excepcional: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas.
- Extraordinário: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas e de olhos vendados.

VIGOR

Vigor mede a sua saúde e resistência à dor; indica por quanto tempo você pode manter um esforço e quanto dano físico você consegue suportar. Vigor é a sua energia de reserva, tanto física quanto mental, e um dos elementos mais importantes é a vontade de viver.

- Fraco: Você tem constituição frágil, beirando o doentio.
- Médio: Você tem uma saúde razoável.
- Bom: Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares.
- Excepcional: Você poderia correr uma maratona.
- Extraordinário: Você é suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo.

SOCIAIS

Suas Características Sociais descrevem a sua aparência, charme e familiaridade com a mente humana. São vitais para determinar a primeira impressão que você causa nas pessoas, sua habilidade de liderança e a natureza da sua interação com os outros.

CARISMA

Carisma mede sua aptidão para envolver e fascinar os outros. Você usa Carisma para criar um elo emocional com as pessoas e levá-las a confiar em você. Esta Característica reflete mais uma personalidade carismática do que manipuladora. É uma combinação de sua postura, charme e poder de influência. Carisma reflete seu poder de convencer os outros a terem fé em você.

- Fraco: Outros evitam estar a sua volta.
- Médio: Você pode ser uma companhia agradável.
- Bom: As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- Excepcional: Alguma coisa em você atrai as pessoas.
- Extraordinário: Você poderia liderar uma nação.

MANIPULAÇÃO

Esta Característica mede sua aptidão para ativamente se expressar, como quando você quer que alguém faça alguma coisa. É importante quando você tenta influenciar ou manipular outra pessoa diretamente.

Você usa Manipulação para enganar, tapear, blefar, enganar e convencer os outros. Embora você seja eficiente ao manipular as pessoas que acabou de conhecer, aquelas que já o conhecem não se deixam enganar facilmente. Manipulação é usada em todos os testes quando você tenta influenciar ou convencer outra pessoa abertamente. Se eles gostam de você ou não é irrelevante (contudo, pode afetar a dificuldade do que você tenta fazer). Se você falhar em uma ação de Manipulação, e se o alvo perceber o que você estava querendo fazer (você teve uma falha crítica, por exemplo), ele pode muito bem ficar furioso. As pessoas são manipuladas o tempo todo e normalmente o ignoram. Contudo, se percebem isso, podem ficar perturbadas. Manipulação pode trazer grandes resultados, mas é arriscado fazê-lo abertamente. Personagens com alto nível de Manipulação não recebem a confiança de quem os conhece bem.

- Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- Médio: Outros podem acreditar em você.
- Bom: Você seria um bom advogado.
- Excepcional: Você deveria concorrer a um cargo eletivo.
- Extraordinário: Você poderia vender gelo a um esquimó.

APARÊNCIA

Esta Característica descreve sua atratividade e a força da sua presença. Você não precisa necessariamente de beleza para ter uma Aparência alta, mas precisa ter algo que atraia as pessoas. Aparência não é somente a sua aparência física; é o apelo da maneira como você anda e fala, sua animação e expressividade. É uma medida de quão interessante e atraente você parece ser para os outros.

Aparência é vital em qualquer situação social onde palavras não são trocadas. É mais importante do que você pode, a princípio, imaginar. Suas impressões sobre outra pessoa são fortemente afetadas pela aparência dela, não importa o quão mente aberta você seja. Você pode não gostar de admitir isso, mas é verdade.

Aparência é frequentemente usada pelo Narrador para julgar rapidamente como os outros reagirão a você em um primeiro encontro. Portanto, ela poderá afetar todos os outros rolagens sociais que você fizer envolvendo aquela pessoa (em alguns casos, seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação social que podem ser aplicados, fazendo com que seja impossível para uma pessoa feia conseguir algo além de um resultado marginal).

- Fraco: Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- Médio: Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- Bom: Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam você bem.
- Excepcional: Você tem beleza o bastante para ser modelo e recebe atenção e respeito por causa disso.
- Extraordinário: A primeira reação dos outros a você é de deslumbramento, intensa inveja ou completa solicitude.

MENTAIS

As Características Mentais representam a capacidade mental total do personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar.

PERCEPÇÃO

Esta Característica indica sua consciência do ambiente à sua volta. Embora isso seja muitas vezes uma ação consciente, como quando você procura por alguma coisa, ela funciona mais intuitivamente — você simplesmente nota algo.

Em termos simples, Percepção é uma sensibilidade ao mundo, um hábito de manter os olhos e ouvidos abertos, bastante comum entre crianças (para quem o mundo é um lugar vasto e misterioso) e que raramente ocorre entre os indivíduos mais maduros.

Percepção é usada para ver se você consegue compreender ou estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar quão alerta você está em relação a emboscadas, as entrelinhas de um discurso político, ou as sutilezas da cor em uma pintura.

- Fraco: Você está cego para tudo menos o óbvio.
- Médio: Você não está ciente das sutis interações que ocorrem a sua volta.
- Bom: Você está ciente dos temperamentos e texturas.
- Excepcional: Você está constantemente atento às nuances da vida.
- Extraordinário: Você pode ver uma agulha em um palheiro.

INTELIGÊNCIA

Inteligência representa tanto sua memória quanto a capacidade de aprender e pensar. É importante quando se usa Habilidades que requerem complexos processos mentais. Alguns descrevem a Inteligência como sendo a rapidez de raciocínio e julgamento, mas é mais do que isso — é a facilidade de entender e capacidade de racionalizar e avaliar. Inteligência é o nível da profundidade e flexibilidade de pensamento. Baixa Inteligência pode indicar que um personagem não consegue entender pensamentos complicados, e aprende muito lentamente — ele pode simplesmente ver as coisas em termos de preto e branco, e não consegue entender tons de cinza.

Personagens com alta Inteligência, por outro lado, são pensadores sofisticados, capazes de isolar os vários níveis de uma discussão ou problema. Eles são dotados de uma alta capacidade de discernimento e são capazes de separar a verdade da mentira, peio menos quando têm tempo para pensar. Inteligência se vale de julgamentos cuidadosamente pensados ao invés de decisões rápidas (que empregam o Atributo Raciocínio).

- Fraco: QI 80
- Médio: QI 100
- Bom: QI 120
- Excepcional: QI 140
- Extraordinário; QI 160+

RACIOCÍNIO

O Atributo Raciocínio descreve sua capacidade de reagir rápida e corretamente às novas situações, assim como sua agilidade mental e esperteza, Em termos simples, mede o quão rapidamente você pensa. Uma visão mais complexa entende Raciocínio como astúcia, sagacidade e capacidade para entender os problemas em seus termos mais básicos.

Aqueles que têm baixo Raciocínio ocasionalmente são incapazes de tomar a ação apropriada diante de uma surpresa (como um gamo que fica paralisado diante dos faróis de um carro). Raciocínio baixo pode indicar que você é mais facilmente enganado e tapeado do que a maioria das pessoas, pois é um ingênuo e rudimentar estudante da natureza humana. Se você tem Raciocínio alto, é capaz de reagir rapidamente a novas situações e é raramente apanhado desprevenido por mudanças súbitas nos eventos, O que quer que aconteça, você é capaz de raciocinar e achar uma saída.

- Fraco; Você manda dinheiro para pastores televisivos.
- Médio: Você sabe quando apostar ou passar no pôquer.
- Bom: Você consegue lidar com o trânsito de Los Angeles durante a hora do rush (sem atirar em ninguém).
- Excepcional: Você poderia ser um humorista de primeira classe.
- Extraordinário: Você tem um supercomputador no cérebro — e ele é rápido.

HABILIDADES

TALENTOS

Talentos descrevem suas Habilidades não treinadas e intuitivas. Talentos não podem ser treinados ou estudados, mas podem ser aprendidos por experiência direta — geralmente durante uma história. Se o personagem agir usando um Talento que ele não possui, não há nenhum efeito no seu teste; um número de dados igual ao Atributo básico é rolado. Talentos são Habilidades tão intuitivas e naturais que todo personagem tem alguma pequena capacidade em cada uma.

PRONTIDÃO

Ao longo dos anos, você se tornou habilidoso em perceber tudo o que ocorre à sua volta, mesmo que não esteja ativamente se concentrando nisso. Você é um guarda-costas capaz, pois aprendeu como permanecer alerta por um longo período de tempo. Prontidão simplesmente indica a sua consciência do mundo à volta. Ela descreve quanta atenção você dá a coisas além dos barulhos da sua barriga e das dúvidas na sua mente.

- Amador: Você tende a estar um pouco mais alerta a mudanças do que a maioria das pessoas.
 - Experiente: Você é bastante atento às coisas que o cercam.
 - Competente: Você é extremamente vigilante.
 - Especialista: Você é um indivíduo verdadeiramente cauteloso e raramente baixa sua guarda.
 - Mestre: Você nota tudo que ocorre ao seu redor.
- Possuído por: sentinelas, caçadores, guarda-costas, jornalistas e ladrões.

PERSPICÁCIA

O Talento Perspicácia permite que você avalie as forças e fraquezas de um oponente. Esta Habilidade permite analisar suas técnicas de luta e, possivelmente, ver algumas das Cartas de Combate dele. Um Narrador pode até mesmo revelar a fraqueza secreta de um oponente após um teste excepcional de Perspicácia. Perspicácia também pode ser usada para descobrir detalhes dos outros (aquele capanga Shadaloo coça o nariz sempre que conta uma mentira), O uso de Perspicácia requer que o usuário observe o alvo por pelo menos três rodadas, O usuário então rola Percepção + Perspicácia (dificuldade 6). Apenas um sucesso é necessário para aprender o estilo do alvo. Cada sucesso adicional permite que o usuário veja uma das Cartas de Combate (tirada aleatoriamente do maço do oponente).

- Amador: Você *acha* que ela vai tentar um chute primeiro.
 - Experiente: Você conseguiria determinar se um boxer é canhoto.
 - Competente: Você sabe como apostar nas lutas.
 - Especialista: Apostador profissional
 - Mestre: Sensei
- Possuído por: Street Fighters, treinadores, apostadores profissionais, empresários.

INTERROGAÇÃO

Você é capaz de extrair informação por meios honestos ou sujos. Usando uma mistura de ameaças, truques e persistente questionamento, você no fim consegue descobrir a verdade, Nenhum Street Fighter honrado recorreria à tortura física (é uma maneira rápida de perder pontos permanentes de Honra), mas nem todo mundo na Shadaloo tem os mesmos valores morais...

- Amador: Vizinho barulhento
 - Experiente: Policial de filme
 - Competente: Anfitrião de programa de entrevistas.
 - Especialista: Jornalista investigativo
 - Mestre: Mestre espião
- Possuído por: policiais, jornalistas, agentes do Serviço Secreto, agentes da Shadaloo.

INTIMIDAÇÃO

A arte da intimidação vai de sutis sugestões a ameaças físicas diretas. Cada método de intimidação tem a sua hora e lugar. Personagens com o Talento Intimidação entendem a ciência de como sobrepujar alguém e sabem como usá-la para conseguir o que querem. Pessoas com altos níveis de Intimidação parecem irradiar auras de autoridade, Street Fighters podem usar Intimidação para abalar psicologicamente seus oponentes antes da luta.

O usuário deve rolar Carisma + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Cada sucesso força o oponente a subtrair 1 do seu nível de Velocidade no primeiro turno.

- Amador: Crianças de seis anos se comportam direitinho com você.
- Experiente: De vez em quando consegue intimidar alguém só olhando-o ameaçadoramente.
- Competente: Seu olhar é bem perturbador.
- Especialista: Você seria um sargento durão.
- Mestre: M. Bison.

MANHA

O submundo é uma fonte essencial de informação, assim como um problema de primeira grandeza. O Talento Manha tem uma variedade de usos. Primeiro e acima de tudo, Manha permite que você se misture com o ambiente sem chamar atenção sobre si. Usar este talento também concede a habilidade de fofocar, furta e empregar gírias das ruas.

- Amador: Você sabe quem evitar nas ruas.
 - Experiente: A galera considera você um “cara legal”,
 - Competente: Você conhece as gangues e seus aliados. Pode ter sido membro de uma gangue.
 - Especialista: Você passou a maior parte da sua vida nas ruas (submundo).
 - Mestre: Se você não ouviu falar, então não aconteceu.
- Possuído por: membros de gangue, jornalistas, mendigos, detetives.

LÁBIA

Você sabe esconder suas motivações e também decifrar as motivações dos outros para usá-las contra eles. Os segredos e intrigas dos outros lhe interessam, e você procura compreender suas fraquezas. O domínio desta habilidade o torna o maior dos oradores, ou o melhor dos espíões. Um mestre da Lábia pode ganhar informação de outra pessoa sem que ela perceba que está compartilhando segredos.

- Amador: Algumas mentirinhas inocentes não magoam ninguém.
 - Experiente: Você engana trouxas num clube noturno.
 - Competente: Você poderia ser um advogado criminal.
 - Especialista: Vendedores de carros usados não são páreo para você.
 - Mestre: Você deveria trabalhar para a Shadaloo.
- Possuído por: agentes da Shadaloo, advogados, vigaristas, Casanovas, políticos.

PERÍCIAS

Perícias são Habilidades adquiridas através de aprendizado ou treinamento rigoroso. Se você tentar usar uma Perícia que não possui, o grau de dificuldade do teste aumenta em um. Você é simplesmente destreinado nas técnicas dessa Perícia e, portanto, precisa tentar realizar a tarefa com mais afinco do que alguém que tivesse ao menos uma leve ideia do que está fazendo.

LUTA ÀS CEGAS

Seus sentidos são extremamente apurados. Você pode, através de sons, mudanças de pressão e possivelmente o Chi, sentir um oponente mesmo quando não pode vê-lo.

- Amador: Você consegue encontrar o caminho no escuro sem tropeçar muito.
 - Experiente: Você sempre ganha o jogo de colocar o rabo no burro nas festas.
 - Competente: Você está ciente dos seus arredores o tempo todo.
 - Especialista: Poucos podem surpreender você, mesmo na escuridão total.
 - Mestre: Nem mesmo um ninja leva vantagem sobre você no escuro.
- Possuído por: Street Fighters, Ninja, Mestres do Chi

CONDUÇÃO

Você é capaz de dirigir um carro e talvez também outros veículos. O simples fato de você possuir a Perícia Condução não significa que esteja familiarizado com todos os veículos de terra. O seu nível pode aumentar ou diminuir, dependendo da sua experiência geral com um veículo específico.

- Amador: Você pode dirigir um carro automático.
 - Experiente: Pode dirigir carros com câmbio mecânico.
 - Competente: Caminhoneiro comercial.
 - Especialista: Piloto de Fórmula Um.
 - Mestre: Ayrton Senna
- Possuído por: caminhoneiros, pilotos de corrida, qualquer um com carteira de motorista.

LIDERANÇA

Você consegue fazer as pessoas seguirem seus comandos e obedecerem suas ordens mediante exemplo e exercício de autoridade, Liderar não é apenas conhecer técnicas para fazer com que os outros o sigam, mas também ser o tipo de pessoa que os outros seguirão espontaneamente. A Liderança costuma ser usada em combinação com o Carisma.

- Amador: Você poderia treinar um time de juniores.
 - Experiente: Sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
 - Competente: Em situações de crise, você é um bom líder.
 - Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
 - Mestre: Você é um Napoleão, um Churchill... ou um Bison!
- Possuído por: políticos, oficiais militares, líderes de gangues, executivos, oficiais de polícia.

SEGURANÇA

Você é habilitado em arrombar fechaduras, desativar alarmes, fazer ligação direta em carros, arrombar cofres e outras formas de arrombamento. Você pode ser um ladrão. Por outro lado, pode ser um especialista em segurança cujo trabalho é aprimorar medidas antirroubo.

- Amador: Você pode arrombar uma fechadura simples.
- Experiente: Você consegue fazer ligação direta em um carro.

- Competente; Você consegue desativar o alarme de uma casa.
- Especialista: Você consegue arrombar um cofre.
- Mestre: A Casa da Moeda não está a salvo de você. Possuído por: criminosos, chaveiros, detetives, especialistas de segurança.

FURTIVIDADE

Furtividade é a capacidade de esgueirar-se ou esconder-se sem ser visto ou ouvido. Seu teste é normalmente feito contra o nível de Percepção de outro personagem.

- Amador: Você pode se esconder no escuro.
- Experiente: Você pode se esconder nas sombras.
- Competente: Você é um excelente caçador.
- Especialista: Você poderia caminhar em silêncio sobre dois centímetros de folhas secas.
- Líder de clã Ninja, Possuído por: criminosos, espões, jornalistas.

SOBREVIVÊNCIA

As regiões selvagens são lugares perigosos, pelo menos para aqueles que não as compreendem. A Perícia de Sobrevivência Inclui a habilidade de buscar abrigo, encontrar uma rota direta até algum lugar, obter segurança relativa no campo e rastrear. Quando usar Furtividade no campo, não poderá rolar mais dados para Furtividade do que seu nível em Sobrevivência.

- Amador: Você pode sobreviver a um percurso de 10 km.
- Experiente: Está familiarizado com o campo.
- Competente; Sabe como formular remédios naturais.
- Especialista: Sente-se à vontade nas regiões selvagens.
- Mestre: Conseguiria encontrar um oásis no Vale da Morte. Possuído por: índios, caçadores, guardas florestais, peregrinos.

CONHECIMENTOS

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que exigem a aplicação rigorosa da mente. Embora os níveis classifiquem os Conhecimentos em graus de escolaridade, a escola não é a única forma de adquirir Conhecimentos — apenas a mais comum. Em sua maioria, estas são habilidades escolásticas, mas também é possível aprender sozinho ou com um tutor. Se você não possui um determinado Conhecimento, não pode nem mesmo tentar fazer um rolamento que o envolva. Porém, há exceções, como quando o Narrador determina que o rolamento envolve apenas informações triviais que qualquer um tenha a chance de conhecer.

ARENA

Você viajou e praticou em algumas das arenas do sub-mundo. O Conhecimento Arena representa uma noção de quem patrocina quais torneios, onde eles são realizados e quando. Além disso, lutadores que patrocinam seus próprios torneios geralmente aumentam suas chances de vitória construindo arenas que favorecem seu próprio estilo. Por exemplo: lutadores de luta livre podem colocar um

teto baixo em uma arena interna para impedir que oponentes acrobáticos saltem para longe, Personagens com o Conhecimento Arena estarão cientes destas vantagens de “lutar em casa”, permitindo que se preparem de acordo.

- Estudante: Você ouviu histórias sobre as grandes arenas
- Universitário: Você viu alguns torneios e arenas.
- Mestre: Você está familiarizado com muitas das pequenas arenas.
- Doutor: Você conhece todas as histórias de terror sobre arenas especiais. Sabe como se preparar para praticamente qualquer arena.
- Catedrático: Você conhece as arenas do mundo como a palma da sua mão. Possuído por: empresários, treinadores, apostadores profissionais, lutadores, Guerreiros Mundiais.

COMPUTADOR

Você entende de operação e programação de computadores, sendo capaz inclusive de projetar o seu próprio sistema.

- Estudante: Você sabe jogar videogame.
- Universitário: Você fez um cursinho de Processamento de Dados.
- Mestre: Você é um programador competente, podendo planejar seu próprio software.
- Doutor: Você consegue invadir praticamente qualquer sistema.
- Catedrático: Você está anos à frente da tecnologia atual. Consegue realizar feitos quase impossíveis com um computador. Possuído por: analistas de sistemas, jogadores, estudantes, piratas de dados.

INVESTIGAÇÃO

Você é treinado para notar detalhes que poderiam ser ignorados pelos outros, podendo, em níveis elevados, agir como detetive. Este Conhecimento também reflete a capacidade de um personagem em realizar pesquisas, seja em bibliotecas ou através de entrevistas.

- Estudante: Detetive amador
- Universitário: Oficial de polícia
- Mestre: Detetive particular
- Doutor: Agente do FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpol
- Catedrático: Sherlock Holmes Possuído por: detetives, investigadores de seguros, jornalistas, agentes do FBI, agentes de Inteligência.

MEDICINA

Este Conhecimento permite que um personagem dê assistência médica básica a outro. Em níveis baixos, Medicina representa um conhecimento de práticas de primeiros-socorros. Em níveis altos, representa uma compreensão das práticas médicas.

- Estudante: Mãe de crianças pequenas.
- Universitário: Escoteiro.
- Mestre: Representante de Segurança no Trabalho.
- Doutorado; Enfermeira de escola.
- Catedrático: Paramédico. Possuído por: estudantes de medicina, Sensei, empresários, enfermeiras, Street Fighters.

MISTÉRIOS

Você conhece alguns dos segredos e estranhos mistérios do mundo. Sabe que as lendas de monstros, fantasmas e magia são mais verdadeiras do que o homem moderno acredita. Muito do que você sabe é especulação ou fantasia pura. Ainda assim, se metade das lendas de artes marciais que você conhece forem verdadeiras, existem incríveis Manobras Especiais esperando para serem descobertas nos cantos remotos do mundo.

- Estudante: Você sabe que existem coisas esquisitas nos cantos do mundo.
 - Universitário: Você conhece todas as histórias que nossas avós contavam.
 - Mestre: Você conseguiria diferenciar um yeti de um sasquatch.
 - Doutor: Você sabe tudo sobre os monstros que estão a espreita pelo mundo.
 - Catedrático: Você conseguiria ler as Tábuas Perdidas de Um.
- Possuído por: pessoas esquisitas, visionários da Nova Era, eruditos, curiosos.

CONHECIMENTO DE ESTILO

Você aprendeu tudo o que pôde sobre outras formas de artes marciais. Tem praticado e estudado os estilos que seus oponentes usam. Você não sabe tudo, mas sabe basicamente o que cada estilo pode e não pode fazer.

- Estudante: Você sabe que não deve deixar um lutador de Sambo agarrar você.
 - Universitário: Você consegue apontar as diferenças entre o Kickboxe e o Kung Fu.
 - Mestre: Você conhece as diferentes crenças de cada estilo.
 - Doutorado: Você poderia dar aulas sobre os princípios das artes marciais.
 - Catedrático: Um homem sábio no topo de uma montanha.
- Possuído por: Sensei, Guerreiros Mundiais, treinadores, empresários.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS

Além das Habilidades usuais para lutadores, existem outros Talentos, Perícias e Conhecimentos que os personagens podem adquirir. Em geral, eles são úteis fora da arena, mas existem Street Fighter que os possuem, conforme seu conceito e seu histórico.

TALENTOS

ADMINISTRAR

Todos os empresários, ou lutadores que querem administrar, devem possuir essa Habilidade. Esse Talento permite ao personagem cuidar do lado empresarial do circuito Street Fighter. Isso envolve tudo, desde agendar viagens até a cobertura médica. Um bom empresário com um bom time pode fazer fortuna. Se o empresário também tem Publicidade e Apostar como Habilidades, as fortunas podem ser incríveis.

- Amador: Você pode abrir uma conta bancária e fazer simples cálculos empresariais (com uma calculadora na mão e nada mais).
 - Experiente: Você pode balancear seu contra-cheque. Fazer cálculos empresariais é uma moleza para você. Se trabalhasse numa indústria de fast-food, seria perfeito como assistente de empresário.
 - Competente: Seus amigos pedem para você administrar as finanças deles, você aceita e sempre pega lucros. A maioria dos pequenos negócios que têm 50% de dar certo, com você passam a ter 70%.
 - Especialista: Seus amigos ainda pedem para você administrar as finanças deles, mas você os deixa como dependentes de suas próprias finanças. Você pode fazer uma aposta em uma empresa a quilômetros de distância e também apostar pesado na estocagem de produtos.
 - Mestre: Donald Trump, Bill Gates, Howard Hughes – e você. Você poderia vender geladeiras para um esquimó.
- Possuído por: Consultores financeiros, empresários de negócios, agentes da Receita Federal, empresários de times.

INSTRUÇÃO

Você tem o poder de passar os seus conhecimentos para os outros. Com essa Habilidade você está no caminho de se tornar um mestre. Parte de ser um mestre está na capacidade de passar seus conhecimentos para os outros. Você pode ensinar qualquer um de seus Talentos, Perícias, Conhecimentos, Técnicas e Manobras Especiais para outro personagem. Mas o personagem não poder exceder em pontos a Habilidade ou Técnica à sua Habilidade ou Técnica ou a sua Habilidade Instrução.

- Amador: Você pode converter simples matérias em explicações fáceis de entender.
 - Experiente: Você pode ensinar tópicos moderadamente complexos e fazer as suas matérias interessantes.
 - Competente: Você pode ensinar qualquer coisa que você sabe e fazê-la interessante.
 - Especialista: Aprender com você nunca é difícil. Você pode ensinar as mais difíceis Habilidades ou as mais duras Manobras e fazê-las parecer simples.
 - Mestre: Você é um professor inspirador e deixa impressão em qualquer estudante.
- Possuído por: Senseis, professores e alguns pais.

PROCURAR

Você tem talento em achar e perceber fundos falsos, cofres escondidos em paredes e portas secretas. Pouca coisa escapa de sua percepção. Use [Percepção + Procurar] para achar algo. Um teste de [Inteligência + Procurar] serve para esconder algo e [Raciocínio + Procurar] se você tem pouco tempo para achar algo. Você também, conseqüentemente, sabe esconder as coisas.

- Amador: Você sabe procurar atrás de cortinas.
 - Experiente: Você sabe como bater em paredes para achar lugares ocultos.
 - Competente: Você consegue usar a lupa muito bem.
 - Especialista: Pouca coisa passa despercebida por você. Você percebe cofres escondidos ao entrar num cômodo.
 - Mestre: James Bond não tem nada que você não tenha.
- Possuído por: Espiões e ladrões.

PERÍCIAS

APOSTAR

Não é fácil apostar nesse mundo. Você tem que ter certeza de ganhar e ser esperto e manipulador. Como, por exemplo, incentivar um pobre coitado a resistir mais no ringue enquanto você coleta o dinheiro das apostas. Às vezes é seu amigo lá, mas o dinheiro é bom, e alguém quer participar das apostas. Ocasionalmente as apostas são contra ele.

• Amador: Você faz apostas sobre qualquer coisa mas raramente fatura bem.

•• Experiente: As loterias lhe parecem atrativas, mas você entende que as probabilidades não estão a seu favor.

••• Competente: As pessoas pedem a sua opinião em corridas de cavalos e em pontos de vantagem no blackjack. Você pode apostar com razão, mas seus amigos não confiam no seu julgamento.

•••• Especialista: Você decidiu carregar um pager pois muitas pessoas precisam de sua ajuda, onde quer que esteja. Fazer apostas se tornou lucrativo, e você quase sempre ganha. Todos os donos de casas de apostas conhecem você pelo nome. Eles não gostam de você – mas aceitam suas apostas.

••••• Mestre: Você não precisa de emprego diário. Ninguém na cidade quer apostar com você, mas tudo bem. Você tem seu próprio dinheiro para cobrir a maioria das apostas. Você tem sua própria clientela e ela só aposta com sua opinião. Você é um especialista em calcular probabilidades e estatísticas. Às vezes você perde, mas muito raramente.

Possuído por: Jogadores, apostadores, mafiosos.

DEMOLIÇÕES

A Habilidade de preparar ou desarmar bombas, explosivos ou similares. Você está familiarizado com dinamites, bombas plásticas, nitroglicerina, pólvora e napalm. Você pode construir, programar ou desarmar praticamente qualquer tipo de bomba.

• Amador: Você sabe mexer com aquelas bombas que se vendem em cada esquina.

•• Experiente: Você sabe trabalhar com explosivos simples evitando sério machucados.

••• Competente: Você conhece bem o assunto e desarma a maioria das bombas.

•••• Especialista: Você consegue construir, programar e desarmar quase todos os tipos de bomba.

••••• Mestre: MacGuyver poderia aprender algumas coisas com você.

Possuído por: Terroristas, esquadrões antibombas e agentes da Shadalo.

DISFARCE

Você pode mudar sua aparência, com manipulação de roupas e maquiagens, de modo a parecer outra pessoa.



- Amador: Você ainda compra máscaras em feiras de barganha ou de Dia das Bruxas e acha o máximo.
 - Experiente: De uma certa distância, você pode passar por outra pessoa.
 - Competente: Você pode criar disfarces complexos, mas não engana amigos próximos.
 - Especialista: Você pode enganar as pessoas na maioria das vezes.
 - Mestre: Você pode se tornar outra pessoa. Amigos íntimos demoram muito tempo para te reconhecer.
- Possuído por: Atores, espiões e comediantes.

PUBLICIDADE

Essa Habilidade permite promover um evento ao público de modo a atrair pagantes. Isso inclui as lutas do circuito Street Fighter. No entanto, cuidados devem ser tomados para com as autoridades, pois o circuito é ilegal.

- Amador: Acredita que anunciar nos classificados do jornal local é a melhor maneira de atrair público.
 - Experiente: Espalhar pôsteres em telefones públicos atrai mais pessoas.
 - Competente: Você sabe contatar pessoas realmente interessadas no circuito Street Fighter. Você faz eles cumprirem seu trabalho espalhando sobre o circuito Street Fighter.
 - Especialista: Você conhece muito bem os maiores competidores e as cidades onde o circuito Street Fighter acontece. Empresários pedem pelo seu serviço e lutadores o contratam para organizar disputas. Oficiais importantes lhe conhecem pelo nome. Eles, talvez, não gostem de você, mas lhe conhecem.
 - Mestre: Nada acontece no circuito Street Fighter sem o seu conhecimento. Você pode dar um telefonema para uma cidade e organizar uma disputa. Seu serviço é usado pelas maiores e mais bem financiadas empresas. Seu nome é conhecido por oficiais importantes do governo, que talvez o ajudarão. Shadaloos também tem interesse em você.
- Possuído por: Empresários, Street Fighters, publicitários, alguns jornalistas.

REPAROS

Você é familiarizado com máquinas e simples eletrônicos. Você pode montar e desmontar desde calculadoras a televisões. Quanto mais complexo o aparelho é, ou mais danificado ele está, mais difícil será montá-lo. Muitos levam dias e até semanas.

- Amador: Você tem um Jogo de Montagem para crianças.
 - Experiente: Se você tem um manual em mãos, você consegue seguir as instruções.
 - Competente: Você está apto para montar a maioria das coisas, dados a você tempo e ferramentas certas.
 - Especialista: Você é bom de improviso e também faz as coisas funcionarem quase sempre.
 - Mestre: Você conhece melhor as máquinas do que as pessoas. Você as conserta na metade do tempo que um habilidoso reparador leva.
- Possuído por: Mecânicos, reparadores, sabotadores e pais de família.

CONHECIMENTOS

CIÊNCIA

O que é Ciência? É a luz que levará o homem para o amanhã ou uma máquina de destruição que transformará a humanidade em meros escravos? Para muitos Street Fighters, Ciência é um subjetivo esotérico que não tem tanta importância... como aprender a desferir socos.

Entretanto, alguns Street Fighters e seus Aliados podem ser depender dessa habilidade, especialmente quando eles quiserem parar um gigante robô.

- Amador: “Não se preocupe, isso provavelmente não vai explodir... eu acho.”
- Experiente: “Esses skates ficariam melhores com pequenos foguetes químicos.”
- Competente: “Homens sem consciência fazem horríveis experimentos... com exceção de mim, é claro.”
- Especialista: “É claro que esse avião pode voar para trás! Me dê algumas horas...”
- Mestre: “Rápido, meu robô gigante! Destrua eles! Destrua todos eles!”

CIBERNÉTICA

É a Habilidade de instalar ou melhorar implantes cibernéticos. Você combinou experiência em high-tech com tecnologias médicas para conseguir resultados realmente impressionantes. Você pode consertar, melhorar, e com algum tempo disponível, construir membros cibernéticos. Qualquer ponto em Cibernética obriga antes o personagem a ter um nível 5 em Medicina.

- Amador: Você sabe o básico sobre próteses e como substituir equipamentos simples. É o máximo que pode fazer. Você sabe indicar ao paciente técnicos mais qualificados.
 - Experiente: Nesse estágio você reconhece as deficiências da maioria dos membros cibernéticos. Você começou a construir modelos avançados, mas recorre as fontes de estudo.
 - Competente: Times de cientistas lhe oferecem posições no posto deles. Você é respeitado por ser um cientista inspirado e que trabalha duro. Alguns de seus trabalhos já foram publicados em revistas técnicas e médicas.
 - Especialista: Seus conselhos são pedidos na maioria dos projetos. Você pode reconstruir ou desenvolver qualquer membro cibernético, dando-o mais eficiência. Mesmo sem muitos recursos sua tecnologia é a padrão dos médicos.
 - Mestre: Poucas pessoas pedem seus conselhos, pois poucas entendem os conceitos de que você fala a respeito. A palavra “revolucionário” não faz jus a seu trabalho. Seus pacientes acham que seus acidentes são a melhor coisa que lhes aconteceu – seus implantes são aquela coisa.
- Possuído por: Doutores, cientistas loucos, ganhadores do prêmio Nobel, inventores.

DIREITO

Você entende de leis e pode manipular o sistema legal a seu favor. Esse Conhecimento pode ser uma mão na roda se você está em outro país e seu empresário não está para te ajudar. Você está familiarizado com leis, multas, punições e a maioria dos procedimentos das agências que aplicam as leis; você entende os confusos termos legais e pode usá-los contra advogados e legisladores.

RENOME

- Estudante: Você conhece seus direitos constitucionais.
 - Universitário: Você já está familiarizado com os termos legais.
 - Mestre: Você conhece as leis de seu país nativo (ou de um que você não mora).
 - Doutorado: Você pode discutir com um advogado sobre procedimentos legais.
 - Catedrático: Você conhece intimamente ambas leis nacionais e internacionais e pode se mover nas fileiras da lei como um peixe na água.
- Possuído por: Polícia, advogados, criminosos e congressistas.

FINANÇAS

Você conhece de economia e usa este conhecimento para seu próprio bem. Você está familiarizado com estocagens e várias taxas internacionais de intercâmbio. Você também pode usar este conhecimento para seu próprio interesse ou o de suas companhias. Muitas fontes da Shadaloo podem ser detectadas com esse Conhecimento.

- Estudante: Você sabe balancear seu contra-cheque.
 - Universitário: Você entende sobre intercâmbio econômico numa larga escala.
 - Mestre: Você obtém vantagem em comércio de produtos e aumenta essas fortunas.
 - Doutorado: Você sabe mais sobre o estado do mundo, desde como as pessoas gastam seu dinheiro, do que as pessoas lêem nos jornais.
 - Catedrático: Você poderia dar seminários de finanças para as pessoas mais ricas do mundo.
- Possuído por: Bancários, estocadores, apostadores e empresários.

LINGUÍSTICA

É assumido que você fala sua língua nativa, mas você deve gastar com esse conhecimento para saber outras línguas. Cada nível de Linguística lhe permite falar outra língua fluentemente. Linguística também lhe dá conhecimento sobre a estrutura de cada língua. Com essa Habilidade você também pode identificar variantes e dialetos da língua, mas isso depende de quantos pontos você tem naquela língua, como sub-Habilidade.

Uma parada de dados de [Manipulação + Linguística] contra uma dificuldade determinada pelo Narrador poderá permitir a um personagem a fazer perguntas difíceis para alguma pessoa. Note que se usa o nível no idioma como sub-Habilidade para esse tipo de teste.

- Estudante: Um idioma adicional.
 - Universitário: Dois idiomas adicionais.
 - Mestre: Três idiomas adicionais.
 - Doutorado: Quatro idiomas adicionais.
 - Catedrático: Cinco idiomas adicionais.
- Possuído por: Viajantes, políglotas, diplomatas e tradutores.

Se um personagem tenta entender alguém que fala um idioma que ele não sabe, ele deve rolar Raciocínio com uma dificuldade 8, diminuída em 1 a cada 2 pontos que o personagem que fala tiver em Raciocínio (por falar de forma mais simples e clara). A dificuldade aumenta quanto mais diferente a língua em questão for de qualquer uma que o personagem conhece.

O Renome de um Street Fighter é frequentemente visto como o somatório das crenças dos outros sobre ele. É mais do que isso, contudo. Renome incorpora o coração e alma de todo guerreiro. No mundo de **Street Fighter**, uma pessoa só pode realizar os maiores feitos sendo nobre e puro também internamente.

Renome também é um sistema para interpretação. Os níveis de Renome de um personagem simbolizam a estima pessoal, bem como sua estima dentro do circuito de lutas. Eles mensuram quão bem o personagem se sai diante do que se espera dele, dentro e fora da arena. Espera-se que os Street Fighters respeitem e reverenciem outros guerreiros com Renome mais alto que eles, Street Fighters que não demonstram o devido respeito podem se encontrar marginalizados do circuito, sem nenhum outro lar além da Shadaloo.

Existem duas áreas de Renome: Honra e Glória. Honra mede o senso de dever, a ética e a moral de um Street Fighter. Glória mede sua força, vitórias e bravura.

Cada área de Renome é dividida em duas formas, O nível (pontos) indica o Renome permanente. A Parada de Renome (quadrados) indica quantos pontos temporários um personagem ganhou.

Diferentemente de Chi e Força de Vontade (veja a seguir), a Parada de Renome pode exceder o nível de Renome. Quando a Parada de Renome chegar a 10, você deve manter este nível de Renome por toda uma história. Se o fizer, poderá então trocar todos os pontos temporários por um ponto permanente de Renome.

Por exemplo: no final da sua última aventura, Jade tinha dois pontos permanentes de Honra e 10 pontos temporários de Honra. Ela está pronta para avançar para o terceiro Nível de Honra,

antes que ela possa, porém, deve passar por mais uma aventura e manter os 10 pontos temporários de Honra. Se ela terminar a aventura com menos de 10 pontos temporários de Honra, ela não poderá avançar.

HONRA

Honra representa a moral do personagem dentro e fora da arena. Um personagem com Honra alta provavelmente será tratado com cortesia e respeito, enquanto um personagem com Honra baixa será desprezado, ignorado ou temido, dependendo de quão formidável ele é.

STREET FIGHTERS E IDIOMAS

Street Fighters atravessam o globo para lutarem em torneios e participarem de aventuras; eles rapidamente aprendem um pouco de vários idiomas. Uma língua pode ser uma ferramenta importante ou um maior estorvo numa história, dependendo das situações que o Narrador preferir. No geral, o número de línguas que o personagem conhece depende do seu conceito. Uma socialite internacional agente da Interpol provavelmente sabe pouco de várias linguagens e algumas muito bem, e um kickboxer policial de Los Angeles que aprendeu tudo nas ruas provavelmente saiba somente inglês, e talvez também espanhol. Alternativamente, o Narrador pode requerer que os jogadores comprem pontos no Conhecimento Linguística para seus personagens.

Honra sempre é concedida pelo Narrador, que tem a palavra final sobre quanto o personagem ganha ou perde. Contudo, Honra nunca pode cair abaixo de 0 ou subir acima de 10. Honra é essencial para um Street Fighter. Um personagem com esperanças de se tornar um Guerreiro Mundial deve se manter honrado. Os honrados Guerreiros Mundiais não toleram mais comportamento desonrado dentro e fora de uma luta, Eles não dão boas vindas a recém-chegados que lutam sem honra.

BENEFÍCIOS DA HONRA

A Honra traz paz interior, que oferece a um Street Fighter diversas vantagens. Quanto mais alta a Honra, mais harmônico o corpo daquela pessoa se torna. Conforme um Street Fighter se torna mais e mais harmonizado e em sintonia consigo mesmo, seus processos corporais se tornam mais eficientes. Esta harmonia interior permite que um lutador recupere seu Chi e sua Força de Vontade mais rapidamente. Honra determina quão rapidamente um personagem recupera Chi e Força de Vontade, Ao final de cada combate, o personagem rola seu nível permanente de Honra (dificuldade 6). Cada sucesso capacita o personagem a recuperar um dos seus pontos de Chi ou Força de Vontade gastos (até o seu nível máximo).

GLÓRIA

Glória representa a fama (ou infâmia) do personagem entre seus iguais na comunidade de luta do submundo. Ela é baseada principalmente em seu histórico de lutas e habilidade, assim como histórias sobre seu heroísmo dentro e fora da arena.

BENEFÍCIOS DA GLÓRIA

Glória pode beneficiar um personagem de muitas maneiras. Antes de mais nada, a Glória determina como outras pessoas na comunidade dos Street Fighters o tratam. Será que o novo e bem sucedido empresário irá representar você? Será que o velho mestre irá ensinar sua Manobra Especial?

Personagens com Glória alta costumam ser convidados especiais dos torneios. De fato, alguns torneios não permitem que personagens abaixo de um certo nível de Glória participem de competições individuais (mas competições de times ainda estão abertas).

Estes torneios de Glória alta geralmente oferecem as maiores recompensas. Contudo, Glória é uma faca de dois gumes. Quanto mais popular um personagem, mais seus oponentes sabem sobre ele. Ele começa a enfrentar oponentes que já conhecem seu estilo de luta e suas manobras especiais, Além disso, jovens encrenqueiros constantemente tentarão provar seu valor desafiando lutadores com Glória alta.

GANHANDO RENOME

O Narrador é o árbitro final de quanto Renome é ganho ou perdido. De modo geral, uma plateia tem que estar presente para que um personagem ganhe ou perca Glória. Mesmo quando um personagem derrota um oponente de Posto mais alto, se ninguém souber disso o personagem não ganha Glória alguma. Contudo, perdas e ganhos de Honra não requerem uma plateia. Como linha guia, coisas como não bater em um oponente

atordoado e salvar inocentes são boas fontes de Honra e Glória. Já outras, como desafiar oponentes mais fracos e usar armas ou animais contra oponentes desarmados é uma fonte de perda de Honra e, possivelmente, de Glória. Por fim, vencer oponentes mais fortes e vencer lutas em torneios também garante Glória ao lutador

VANTAGENS

Estas Características são qualidades especiais e vantagens que o seu personagem tem. Você deve decidir quais delas o personagem possui e por quê. Se tem Recursos, você precisa descrever a natureza deles. Ele está vivendo de uma herança ou trabalha para viver? Antecedentes não podem ser comprados com experiência — eles apenas podem ser adquiridos durante a criação do personagem, Daí em diante, quaisquer novos Antecedentes devem ser conquistados através de ações de jogo e interpretação.

ANTECEDENTES

ALIADOS

Aliados são amigos ou familiares que apoiam o personagem. Eles não estão sempre por perto, mas podem ser chamados em momentos de necessidade. Quanto mais alto o nível, mais amigos e familiares o personagem terá. Aliados não estão limitados a pessoas normais. Um personagem pode ter outro Street Fighter como Aliado, um Aliado na Interpol, ou pode ter feito amizade com um traidor da Shadaloo!

- Aliado de poder moderado.
- Dois Aliados, ou um Aliado mais poderoso.
- Três Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Quatro Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Cinco Aliados, ou menos Aliados que têm maiores níveis de poder (ou influência).

MASCOTE

Um Mascote pode ser um poderoso Aliado. De fato, um Street Fighter sintonizado com seu Mascote pode comprar poderes e manobras especiais que reflitam as habilidades deste animal. (Manobras Especiais de Mascotes serão apresentadas nos próximos suplementos. Por agora, você pode criar as suas — veja o Capítulo 6). O Narrador e o jogador devem trabalhar juntos para determinar as estatísticas e níveis de Características do Mascote, Animais podem ser Aliados úteis em combate, embora sejam proibidos em torneios. Alguns podem ser úteis como espiões ou mensageiros. Quanto mais alto o nível em Mascote, mais excepcional será o animal e mais sintonizado será o personagem com o animal.

- Um mascote caseiro. Seu animal é manso e bem treinado, mas nada mais.
- Incomum. Este pode ser um animal diferente ou raro de alguma forma excepcional. O personagem ainda não tem nenhum elo especial com o animal.
- Você tem um animal notável, e também algum grau de elo empático com ele.
- Seu animal é verdadeiramente excepcional; além disso, você tem um excelente elo com ele. Ele algumas vezes sente quando você está em perigo e entende seus comandos perfeitamente.

••••• Seu animal é único, Você e seu mascote estão completamente sintonizados um com o outro. Além das vantagens listadas acima, você também pode formar um elo místico com seu animal por breves períodos de tempo. Este elo permite que você veja o que seu animal vê, mesmo quando estão muito distantes um do outro.

ARENA

Você tem sua própria arena. Arenas variam de pequenos ringues de boxe montados na garagem até enormes coliseus com dezenas de milhares de lugares. Uma arena poderia até mesmo ser uma ilha remota muito afastada da civilização. Se a sua arena — ou você — se tornarem bem conhecidos, empresários vão procurar você com esperanças de usar sua arena. Eventualmente, você poderá até sediar seus próprios torneios.

- Pequeno ringue em uma garagem ou galpão.
- Um ringue modesto montado em um dojô ou outro lugar particular.
- Uma arena de algum renome; alguns Street Fighters podem vir procurá-la.
- Uma arena bem conhecida. Promotores de eventos já estão conversando sobre trazer seus times para ela.
- Uma grande arena, que facilmente poderia patrocinar um torneio de Guerreiros Mundiais. Se ao menos os empresários deles retornassem as suas ligações...

APOIO

Alguns Street Fighters são apoiados por companhias e organizações. Elas podem variar desde agências do governo como a Interpol, até franchises ou corporações como uma cadeia de lanchonetes McBurger. A qualidade do Apoio pode variar muito, mas qualquer nível é útil. Contudo, Apoio é uma mão que lava a outra. Em troca da sua assistência, estas companhias e organizações esperam que os Street Fighters façam favores para elas.

- Pequena empresa: Você consegue alguma assistência em suas viagens em troca de propaganda para alguns dos produtos da empresa. Exemplos: empresas de sapatos, empresas de xampu, pequenas escolas.
- Empresa média: Estas empresas normalmente oferecem aos Street Fighters viagem e alojamento gratuitos em troca de pequenos favores. Estes favores podem incluir entregar documentos em mãos, distribuir mercadoria, ou dar uma olhada em um dos escritórios regionais da empresa. Exemplos: empresas de bebidas, escolas de artes marciais, empresas de cereais.
- Esta pode ser uma empresa ou organização governamental. Este tipo de grupo deverá cobrir todas as despesas de um Street Fighter e até mesmo dar a ele uma pequena verba mensal. Em troca, essa organização frequentemente pede missões de observação e guarda-costas. Exemplos: Agências do Governo, companhias poderosas.
- Estas são companhias e serviços como os mencionados acima. Neste nível de Antecedente, contudo, o personagem tem uma posição de responsabilidade. Ele mais ou menos trabalha secretamente para a companhia e usa seu Street Fighting como cobertura. A agência ou companhia espera um serviço eficiente dele em troca. Não é incomum que um personagem com este nível de Apoio seja rotineiramente enviado em missões de espionagem e sabotagem.
- Estas são as mais poderosas agências e governos. Um personagem trabalhando para uma delas é basicamente propriedade do seu Apoio. As missões são constantes e perigosas, mas os pagamentos e benefícios são excelentes.

CONTATOS

Contatos são pessoas que o personagem conhece e que lhe fornecem informações. Podem ser qualquer um em qualquer lugar. Você deve decidir, antes do jogo começar, quem são os Contatos do personagem e qual o relacionamento entre eles. Um Contato pode ser desde um menino engraxate a um recepcionista de hotel, de um corretor de ações a um apostador profissional. Diferentemente de Aliados, Contatos não estão necessariamente interessados no bem estar do personagem — mas costumam ter melhores informações do que Aliados. Contatos não são fontes grátis de informação. Muitas vezes um personagem terá que fazer um favor em troca da informação ou favor obtido. É claro, também pode ser que o Contato não tenha a informação que o personagem busca.

- Um Contato com informações limitadas.
- Dois Contatos com informações limitadas, ou um contato com informação precisa.
- Três Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Quatro Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Cinco Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.

FAMA

Enquanto a Glória representa a popularidade de um personagem dentro da arena, Fama representa a popularidade do personagem entre as pessoas comuns. Quanto mais famoso é um Street Fighter, mais as pessoas irão procurá-lo. Street Fighters não são necessariamente famosos por serem Street Fighters; eles poderiam ser astros do rock ou atores de cinema. Fama tem suas vantagens inerentes; gente que ouviu falar de você pode se esforçar para ajudá-lo. Fama também tem desvantagens — tais como pessoas batendo na porta do seu quarto de hotel a noite toda para pedir autógrafos.

- Você é conhecido por um seleto grupo da sociedade (como os fãs de heavy metal).
- Seu rosto é reconhecido pela maioria da população local, Você é uma celebridade local (como a moça que apresenta a previsão do tempo na TV).
- Você é razoavelmente famoso; seu rosto e seu nome são conhecidos por muitos.
- Você é uma verdadeira celebridade; todo mundo sabe alguma coisa sobre você.
- Grande Astro/Artista. Você é nacionalmente famoso. Aparece regularmente em capas de revistas ou na TV.

EMPRESÁRIO

Um Empresário cuida dos negócios de um Street Fighter, arranjando transporte, alojamento e competições. Empresários surgem em vários segmentos da sociedade e fazem o que fazem por praticamente qualquer razão. Alguns são debutantes ricos, com pouca ou nenhuma experiência de verdade, apenas em busca de diversão. Outros são Street Fighters fracassados ou aposentados que não conseguem se afastar das arenas. De qualquer forma, um Empresário é a pessoa que cuida dos negócios diários do Street Fighter (ou time). Ele encontra um torneio, arranja transporte e alojamento, e levanta a moral do time. Um Empresário é contador e

treinador em uma só pessoa. Quanto mais alto o nível do personagem, mais competente é o Empresário. À critério do Narrador, membros de um time podem combinar pontos para um Empresário. Contudo, o Narrador sempre terá a palavra final sobre o quão competente o Empresário poderá ser. Além disso, mesmo que os jogadores combinem seus pontos para um Empresário, eles não poderão gastar mais que um total de cinco pontos.

- Empresário Fraco. Poucos contatos e pouquíssimas ambições, mas é melhor que nada.
- Empresário Mediano. Ele se esforça para trabalhar no negócio e algumas vezes consegue. Ainda assim, sua bagagem é perdida mais vezes do que deveria, e você só ouve falar de alguns torneios quando é tarde demais.
- Empresário Competente. Ele geralmente toma conta direitinho de você. Leva você aos torneios a tempo, mesmo que passe raspando algumas vezes. De vez em quando, contudo, comete um erro e coloca você para lutar contra um oponente muito superior.
- Empresário Esperto. Ele tem a manha, ele tem a determinação. Ele conhece todos os promotores de torneios deste hemisfério e consegue para você os melhores treinadores do país.
- Empresário Extraordinário. Ele tem contatos e influência pelo mundo todo e pode colocar você em qualquer torneio, em qualquer lugar. Se você fizer a sua parte e vencer as lutas, então tudo está ótimo e pode partir para a próxima — de primeira classe. Porém, se entrar em uma maré de azar e começar a perder uma atrás da outra, provavelmente terá que encontrar um novo Empresário; este não entra em canoa furada.

RECURSOS

Londres, Cairo, Pequim... Você pode ir a qualquer lugar que quiser, e de primeira classe — se tiver dinheiro para isso. Recursos são o fluxo de caixa do personagem. Você precisa determinar sua fonte de renda. Uma herança? Um emprego? Onde ele gasta seu dinheiro e que estilo de vida leva?

- Duro: Você tem um apartamento e talvez uma motocicleta. Se for à falência, ficará com \$1.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$500,00.
- Classe Média: Você tem um apartamento melhor, talvez em um condomínio. Se for à falência, ficará com \$8.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$1.200,00.
- Remediado. Você é proprietário de uma casa (ou pelo menos possui algumas ações). Se for à falência, ficará com \$50.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$3.000,00.
- Bem de Vida. Você tem uma casa grande, ou talvez uma velha mansão no campo. Se for à falência, ficará com \$500.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$9.000,00.
- Podre de Rico. Você é um milionário. Se for à falência ainda terá \$5.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$50.000,00.

SENSEI

Você se mantém em contato com seu Sensei e ainda aprende com ele de tempos em tempos. Ele é uma fonte de sabedoria, treinamento e aconselhamentos. Seu Sensei pode estar na porta ao lado, ou enfiado em um monastério em algum lugar do Tibete. Qualquer que seja o caso, você tem uma vantagem que outros podem não ter — a oportunidade de continuar seu treinamento. Em alguns casos, ter um Sensei bem conhecido pode afetar a maneira como os outros o tratam. Se seu Sensei é conhecido por ser honrado, então os outros esperarão que você tenha qualidades similares e o tratarão de acordo. Em alguns casos, Sensei e Empresário podem ser a mesma pessoa; esta é uma tremenda vantagem. Porém, pontos de Antecedentes ainda devem ser gastos em ambos os Antecedentes: Empresário e Sensei.

- Um Sensei mediano, bem acessível, ou um Sensei acima da média que está bem distante do mundo moderno. Em ambos os casos, seu Sensei ainda não dominou os verdadeiros segredos do seu estilo. Contudo, ele é um bom treinador para o básico.
- Um Sensei acima da média que está por perto, ou um bom Sensei difícil de contatar. Um Sensei acima da média dominou todos os movimentos básicos de um estilo e aprendeu uma ou duas manobras difíceis.
- Um bom Sensei fácil de contatar, ou um excelente Sensei que vive em alguma parte remota do mundo. Um bom Sensei dominou a maioria das manobras difíceis associadas a um estilo.
- Um excelente Sensei que pode ser encontrado com facilidade, ou um verdadeiro mestre que vive afastado do mundo moderno. Um excelente Sensei dominou todas as manobras especiais associadas à um estilo e pode até mesmo conhecer alguns dos truques de outros estilos.
- Um verdadeiro mestre mais ou menos acessível. Um verdadeiro mestre dominou todas as manobras especiais associadas a um estilo e possivelmente criou suas próprias manobras únicas. Verdadeiros mestres geralmente conhecem um punhado de manobras de outros estilos.

STAFF

Ter uma habilidosa equipe de suporte pode fazer uma diferença tremenda para alguns Street Fighters. Um Staff pode incluir estudantes, treinadores pessoais, nutricionistas, massagistas, motoristas, analistas financeiros e até mesmo líderes de torcida. Cada membro de um Staff é um indivíduo único com suas próprias habilidades e motivações. Membros de Staff são normalmente interpretados pelo Narrador e não estão sempre envolvidos com a história. Porém, se você quiser, outro jogador pode interpretar o papel de um membro do Staff. De fato, toda uma crônica poderia ser baseada ao redor de um único Street Fighter e o time que dá suporte a ele. O Narrador criará as estatísticas para os seus membros do Staff.

- Um membro de Staff.
- Dois membros de Staff.
- Três membros de Staff.
- Quatro membros de Staff.
- Cinco membros de Staff.

ANTECEDENTES ÚNICOS

ATENÇÃO

Os Antecedentes Únicos foram introduzidos pelos suplementos de Street Fighter, e trazem regras complexas e um novo tom para as campanhas. Eles são recomendados apenas para jogadores experientes, e o Narrador é livre para limitar ou proibir o acesso a eles. Se você está lendo este livro pela primeira vez, a sugestão é que pule este tópico e passe para as Técnicas, deixando-o para quando tiver dominado o sistema.

ANTECEDENTES ÚNICOS E ESTILOS

Antecedentes Únicos são feitos para serem usados em conjunto com um estilo de luta. Isto não significa que o personagem tenha que depender de um estilo, mas ainda vai precisar dele para suprir as manobras básicas.

ANTECEDENTES ÚNICOS FORA DO COMBATE

Um dos aspectos mais recompensadores de ter um personagem com um Antecedente Único é a interação entre esse personagem e as outras pessoas do ambiente. Um impacto de um Antecedente Único na vida diária do personagem pode levar a incontáveis aventuras interessantes ou inspirar histórias inteiras. Por exemplo, a Manobra Especial Balance pode ser usada em várias circunstâncias diferentes, como andar na corda bamba ou até mesmo dançar.

Representar a parte de seu ciborgue ou seu híbrido mal ajustado irá abrir amplas novas dimensões para a sua crônica. Use perguntas como estas abaixo para te ajudar a definir como o seu personagem interage com o resto do mundo.

Um ciborgue tem um compartimento interno?
Um híbrido animal irá cheirar sua mão quando você cumprimentá-lo?
Como um elementalista da água lava o seu carro?
O que um híbrido animal acha de fast food?

HÍBRIDO ANIMAL

*Leões e tigres e ursos – Oh meu Deus!
Dorothy, "O Mágico de Oz"*

Ninguém realmente sabe o que vive nas áreas selvagens do nosso planeta. Estranhas histórias ocasionalmente chegam à civilização – contos de estranhas criaturas andando através da mata indomada. Por milênios, essas histórias têm sido mitos e um pouco mais. Recentemente, contudo, uns poucos desses meio homens/meio animais emergiram dos seus lares para entrar no mundo civilizado. Raramente tal imigração é bem sucedida, por mais que esses híbridos tenham dificuldade para controlar seus lados animais e apenas não conseguem se adaptar a sociedade humana. Desse modo, eles evitam cidades grandes, preferindo viver nos arredores das matas de onde saíram.

Poucos estudos desses chamados híbridos animais foram conduzidos, e apenas com pura evidência empírica é difícil e perigoso de ter certeza. No entanto, algumas teorias foram postuladas para explicar a origem dessas aberrações.

A primeira teoria cita (admitidamente uma ideia) a evidência de que todos os híbridos têm sofrido de uma transformação mutagênica a nível celular. Presume-se que isto seja causado por um vírus que muda o código de DNA de sua vítima, tornando a vítima extremamente suscetível à manipulação celular. Então, por dividir informação celular com outro organismo por um extenso período de tempo (seja por contato próximo ou por dividir comida), o DNA da vítima é reescrito para corresponder ao padrão celular do segundo organismo. Presume-se que o vírus sobreviva apenas em áreas isoladas do globo, a partir da aparição desses híbridos animais. A origem desse vírus é desconhecida, assim como o método de transmissão.

Muitas pessoas não envolvidas na comunidade científica aderem à outra teoria, o princípio que se segue: Os híbridos animais foram possuídos pelo espírito de um animal e é imbuído com aspectos daquele animal para servir a um bem maior. Muitas pessoas, testemunhas da selvageria dos híbridos, acreditam que essa missão seja a vingança. Outras supõem que a ordem natural está reivindicando seu poder sobre o mundo e que essas criaturas são embaixadores da natureza. Outros ainda têm a opinião que a natureza está se rebelando contra a poluição e a ampla destruição do ambiente trazidas pela sociedade moderna.

Seja qual for a origem da condição dos híbridos, o fato de suas existências não estão mais em questão. A reação da sociedade humana frente a esses recém-chegados tem sido variada, mas geralmente negativa. A combinação da bestialidade dos híbridos e da intolerância da sociedade tem levado o público a classificar os híbridos animais como monstros selvagens.

Híbridos animais são, de fato, propensos a ter acessos de fúria se provocados. As regras da sociedade sufocam o animal interior, e a complexidade da vida moderna frequentemente abafa esses quase selvagens. Frustração e incompreensão causam estresse nessas criaturas, e violência é geralmente o resultado. Policiais ou soldados são frequentemente requisitados para lidar com esses monstros insanos. Muitos híbridos animais ou são mortos durante esses ataques de frenesi ou são mandados de volta a natureza pelos rigores da "sociedade educada." Uns poucos, contudo, encontram uma maneira de controlar seus ódios e permanecem no mundo humano.

Muitos híbridos são atraídos pela violência inerente do circuito Street Fighter. Aqui eles encontram um lugar para dar vazão ao seu ódio e frustração. Aqui eles encontram algo que eles entendem: os fortes triunfando enquanto os fracos sucumbem à derrota. Apenas na arena um híbrido pode se liberar sem quebrar os fracos humanos que o cercam. Lamentavelmente, um híbrido pode perder o controle do aspecto animal de sua personalidade durante o combate, especialmente se ele está perdendo.

Nesses casos o instinto de sobrevivência do lutador o leva a uma sobrecarga. Uma simples luta de treinamento poderia se tornar uma luta até a morte a qualquer hora. Não é incomum ver um lutador híbrido animal andando por uma arena, manchado com o sangue de um oponente, uma vez que o seu lado animal tenha o controlado.

Ultimamente, um híbrido aprende a controlar seu lado animal dentro dele. Se ele não o faz, é geralmente colocado para fora do circuito, e da sociedade, por outros Street Fighters.

Os mais bem sucedidos lutadores híbridos são geralmente rigidamente disciplinados por seus professores, que punem seus estudantes até mesmo pelos menores erros de etiqueta. A intensa disciplina das artes marciais permite que o lado animal seja controlado e utilizado sem medo de se tornar furioso durante uma luta. Híbridos, mais do que outros lutadores, precisam da firme disciplina das artes marciais para controlarem suas fúrias.

ANTECEDENTE ÚNICO: HÍBRIDO ANIMAL

O Antecedente híbrido Animal define apenas o quanto animalesco o personagem é. Quanto mais alto for o Antecedente, mais bestial será o personagem.

- Você sempre foi um pouco diferente das outras crianças. Elas pareciam mansas e frágeis para você.
- Você tem uma relação com a natureza que a maioria das pessoas não compreendem – o deixam em paz apreciando.
- Você passa longos períodos de tempo em áreas selvagens – talvez você até mesmo more lá. Seu corpo aprendeu a se adaptar a isso e se modificou.
- Você evita a civilização porque ela te chateia. As matas são onde você se sente em casa. As pessoas são tão frágeis e estruturadas para você tolerá-las por longos períodos de tempo. Você carrega uma inconfundível lembrança de uma fera.
- Você mal parece um humano. Seu novo corpo é muito mais eficiente e incrivelmente poderoso. Você vê a maioria das coisas em um nível básico e primordial. Suas ações são instintivas – aquelas de um predador.

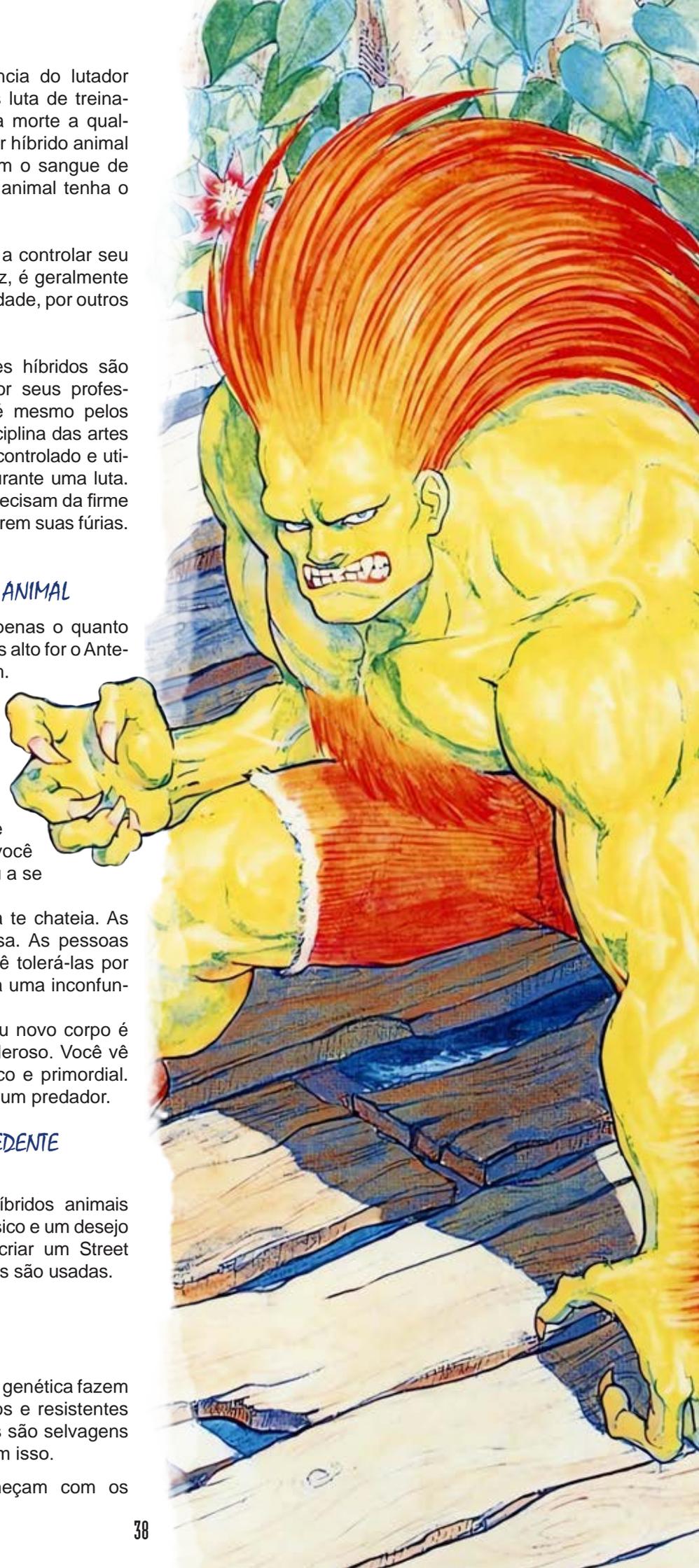
TRABALHANDO COM O ANTECEDENTE HÍBRIDO-ANIMAL

Jogadores que escolhem criar híbridos animais trocam desvantagens sociais por poder físico e um desejo permanente por combate. Quando for criar um Street Fighter híbrido animal, as seguintes regras são usadas.

ATRIBUTOS

Os rigores da selva e sua estrutura genética fazem nos híbridos animais mais fortes, rápidos e resistentes do que humanos comuns. Contudo, eles são selvagens e rudes. Suas estatísticas iniciais refletem isso.

Todos os híbridos animais começam com os seguintes pontos em seus Atributos:



ATRIBUTOS DO HÍBRIDO

ATRIBUTOS	PONTOS INICIAIS	MÁXIMO
Físicos	9	6
Sociais	2	4
Mentais	4	5

Por exemplo, Aileen está criando um personagem híbrido gato. Ela começa determinando seus Atributos. Ela tem nove pontos para dividir entre Força, Destreza e Vigor – com um máximo natural de 6 em qualquer um deles. Ela gasta dois pontos em Força, aumentando para 3. Ela gasta cinco pontos em Destreza, fazendo um impressionante 6 (ela quer que seu personagem seja realmente rápido). Finalmente ela coloca seus últimos dois pontos em Vigor, levando a um valor 3.

HABILIDADES

Híbridos Animais têm uma certa desvantagem em relação aos seus Talentos, Perícias e Conhecimentos. Um personagem é limitado a um ponto inicial nas seguintes Habilidades: Manha, Lábria, Condução, Segurança e Computador. Um personagem é limitado a dois pontos iniciais nessas seguintes Habilidades adicionais: Interrogação, Arena e Investigação. Quando gastar experiência, o personagem precisa pagar três vezes o nível atual da habilidade ao invés de dois. Isso reflete as dificuldades culturais que todos os híbridos animais sofrem.

VANTAGENS

Todos os Híbridos Animais iniciantes têm dois pontos grátis no Antecedente Mascote. Se um personagem existente desenvolve o Antecedente Híbrido Animal, ele não ganha o Antecedente Mascote grátis que Híbridos Animais iniciais ganham.

Novos personagens híbridos animais também ganham um ponto grátis na técnica de Esportes.

MANOBRAS BÁSICAS DOS HÍBRIDOS

Nenhum homem, mulher e híbrido é criado igualmente. Dependendo do tipo de híbrido que o personagem seja, certamente novas Manobras Básicas estarão disponíveis. O jogador e o Narrador devem decidir quão o mais de dificuldade de se misturar com a sociedade do que ele teria.

Estas novas Manobras não custam Pontos de Poder e são consideradas Manobras Básicas adicionais (assim como o Chute Forward, o Soco Strong, Bloqueio, etc.). O número de pontos no Antecedente Híbrido Animal do personagem determina o número de Manobras Básicas adicionais disponíveis para o personagem. As Manobras Básicas de híbridos Animais não correspondem a nenhuma das seis técnicas Básicas (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes ou Foco). Estas novas Manobras utilizam os pontos no Antecedente Híbrido Animal no lugar dos pontos em Técnicas.

MANOBRAS POR NÍVEL DE ANTECEDENTE

1 a 2	- uma manobra adicional
2 a 4	- duas manobras adicionais
5	- três manobras adicionais

AS NOVAS MANOBRAS BÁSICAS DISPONÍVEIS PARA HÍBRIDOS ANIMAIS SÃO:

- Mordida (Bite): +1 Velocidade, +1 Dano, - 1 Movimento
- Caudada (Tail Slash): -1 Velocidade, +1 Dano, +1 Movimento
- Garra (Claw): -1 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento

Outras Manobras podem ser criadas de acordo com a contraparte animal híbrida: Corte de Barbatana (Fin Slash) (para um tubarão híbrido), Patada (Quill Sweep) (para um porco-espinho híbrido), e Aperto de Tentáculo (Tentacle Squeeze) (para um polvo híbrido) são algumas possibilidades.

Por exemplo, Aileen está trabalhando em sua personagem gato, a qual ela chamou de Pummata. Seu Antecedente Híbrido Animal é 3, o que permite a ela ter duas Manobras Básicas adicionais. Ela escolhe Garra e Mordida. Ela calcula a Velocidade, Dano e Movimento de seu ataque de Garra. Sua Destreza é 6, e a Manobra Garra tem -1 na Velocidade – então a Velocidade de sua Manobra Garra é 5. Para determinar o Dano, ela soma sua Força (3), seu número de pontos no Antecedente híbrido Animal (3), e o modificador de Dano da Manobra Garra (+2). O Dano total de sua Garra é 8. Finalmente, ela calcula o Movimento. Sua técnica de Esportes é 3 e a Manobra Garra tem um modificador de +0 no Movimento, então seu Movimento para a Manobra Garra é 3. Sua Carta de Combate poderia ser dessa maneira:

CARTAS DE COMBATE

Personagem:	Pummata
Manobra:	Claw
Velocidade:	●●●●●
Dano:	●●●●●●●●
Movimento:	●●●
Especial:	Nenhum

MANOBRAS ESPECIAIS COMUNS PARA HÍBRIDOS ANIMAIS

Soco

Eye Rake (1)

Apresamento

Head Bite (1), Jaw Spin (3), Bear Hug (2), Ripping Bite (2), Tearing Bite (2)

Esportes

Dragon's Tail (3), Drunken Monkey Roll (2), Tail Sweep (2), Typhoon Tail (2), Upper Tail Strike (3), Pounce (2)

Foco

Cobra Charm (3), Regeneration (2), Toughskin (2), Venom (2)

HABILIDADES NATURAIS

Outros poderes inatos podem estar disponíveis para o lutador Híbrido. Essas habilidades vêm das condições que criaram o lado animal do lutador. A proporção das características animais para humanas irá determinar se ou quão extensas essas habilidades são.

Existem dois tipos de híbridos: Hominídeos (tendendo ao humano) e os Bestiais (tendendo à fera). Quanto mais pontos o personagem tiver neste Antecedente Único, mais Bestial ele é. Geralmente, três pontos é a linha divisória entre o híbrido Bestial e Hominídeo. Um personagem com Antecedente híbrido Animal 4 ou 5 é quase sempre Bestial, apesar de existirem exceções. Obviamente, quanto mais humano o híbrido parecer, menos problemas sociais ele terá. Contudo, um híbrido Bestial terá mais habilidades naturais do que suas contrapartes humanas.

Híbridos Bestiais podem usar os poderes únicos dos animais com os quais eles são mesclados, como vôo ou natação. Geralmente, um personagem precisará ter o Antecedente híbrido Animal no nível 4 ou 5 antes de poder escolher uma habilidade natural para ele.

HABILIDADES NATURAIS INCLUEM

Resistência ao Calor (calor natural)

Efeitos: O personagem não é afetado por condições de temperatura extremamente quentes.

Exemplos de híbridos: Camelo, Lagarto, Abutre, Cobra

Resistência ao Frio (frio natural)

Efeitos: O personagem não é afetado por condições de temperatura extremamente frias.

Exemplos de híbridos: Urso Polar, Pinguim, Coruja, Leão Marinho, Orça

Escalar Paredes

Efeitos: O híbrido pode se mover em superfícies verticais, levando em conta que existam mãos/pés/mandíbulas/caudas suficientes para segurá-lo. Não há modificador de movimento para isto.

Exemplos de híbridos: Macaco, Preguiça, Aranha

Vôo

Efeitos: O lutador pode voar, apesar disso não ser um método natural dele se locomover. O esforço de levantar seu corpo reduz bruscamente a efetividade dessa habilidade. Um lutador pode voar por um número de hexágonos igual à metade de sua Técnica de Esportes (arredondado para cima) e pode permanecer voando por um número de turnos igual a seu Vigor. Personagens não podem bloquear enquanto estiverem voando.

Exemplos de híbridos: Pássaro, Morcego, Inseto, Esquilo Voador

Natação

Efeitos: Mover através da água é a segunda natureza desses lutadores, e eles não sofrem penalidades de Velocidade, Dano e Movimento enquanto nadando. Eles também podem segurar o fôlego por um número de turnos igual a duas vezes o valor de seu Vigor.

Exemplos de híbridos: Peixe, Lontra, Golfinho, Tubarão, Enguia

Corrida

Efeitos: híbridos Bestiais com esse poder não sofrerão os efeitos de correr uma longa distância. Outros lutadores serão capazes apenas de correr curtas distâncias antes de serem forçados a fazerem testes de Vigor. Híbridos Animais com essa habilidade natural têm seu Vigor dobrado para propósitos de correr longas distâncias.

Exemplos de híbridos: Cavalo, Lobo

Guelras

Efeitos: híbridos com esse poder podem respirar debaixo d'água. Personagens com guelras também podem respirar fora da água – apesar de poder ser divertido jogar com um híbrido puramente aquático que precise de um elmo ou de imersão periódica em água. Você e seu Narrador podem trabalhar os requerimentos desses personagens.

Exemplos de híbridos: Tubarão, Peixe, Salamandra

Regeneração

Efeitos: Lutadores com esse poder podem curar um ponto de dano agravado por hora. Além disso, eles podem fazer crescer ou recolocar um membro amputado. Geralmente leva dias para crescer um membro perdido.

Exemplos de híbridos: Salamandra, Lagarto, Planária

Membros Extras

Efeitos: O lutador ganha um, dois ou mais membros extras, dependendo do conceito de seu híbrido animal. Um par extra de braços soma um ponto nas Técnicas de Soco e Apresamento. Um par extra de pernas soma um ponto nas Técnicas de Chute e Esportes. Um personagem com membros extras sempre é considerado Híbridos Bestiais.

Exemplos de híbridos: Aranha, Inseto, Lula, Polvo, ABERAÇÃO DA NATUREZA

Outras habilidades naturais

Jogadores inventivos são encorajados a criar suas habilidades naturais baseadas em animais próprios, mas, como sempre, o Narrador deverá ter a última palavra quanto à efetividade dessas habilidades.

CONTROLANDO O LADO ANIMAL

Perder o controle durante o combate é um problema real para Híbridos Animais. Quando um lutador perde metade de sua Saúde, ele precisa fazer um teste contra seu Chi atual para ver se ele mantém o controle. Os efeitos desse frenesi furioso são os seguintes:

- Enquanto ele tiver perdido o controle, o lutador não pode usar nenhum Combo.
- O lutador precisa atacar, não importa se seu oponente está inconsciente, caído ou pedindo misericórdia.
- Pela duração do frenesi, o híbrido ganha +2 na Velocidade em todos os ataques.
- O lutador não pode usar habilidades como Escalar Paredes e Voo.
- O híbrido não pode usar nenhuma Manobra Especial.
- O híbrido não pode ser atordoado (dizzy).

- O personagem perde um ponto temporário de Honra para cada turno que ele estiver em frenesi. Se sua honra temporária cair abaixo de zero, ele perde um ponto permanente de Honra.
- No fim de cada turno o personagem pode fazer um novo teste de Chi para ver se ele recupera o controle.

No segundo turno e nos subsequentes de um frenesi, um híbrido Animal pode gastar um ponto de Força de Vontade para fazer um segundo teste de Chi, se sua primeira jogada durante este turno tiver falhado. Lembrando que apenas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto por turno.

Cada vez que o personagem toma metade de seus níveis de Saúde em dano ele precisa fazer um teste para tentar manter o controle de seu lado animal. Se ele falhar ele entrará em frenesi.

ESTILOS COMUNS PARA HÍBRIDOS ANIMAIS

Híbridos Animais podem aprender aproximadamente qualquer estilo, contudo, os seguintes estilos são mais fáceis para eles aprenderem:

- Sambo
- Wu Shu
- Karatê Shotokan
- Kung Fu
- Luta Livre Nativo Americana
- Capoeira
- Treinamento das Forças Especiais
- Kickboxing Ocidental

CIBERNÉTICOS

Recentemente, as arenas de Street Fighter tem sido invadidas por uma nova raça de guerreiros. A criação de um ciborgue é um incrível feito de engenharia, programação e cirurgia, inigualada por qualquer outra maravilha tecnológica dessa década. Carne, ossos, músculos e nervos humanos são enxertados com implantes mecânicos para produzir uma síntese do homem e da máquina. Os usos potenciais dessa tecnologia são muitos e magníficos. Membros perdidos por acidente ou paralisia podem ser curados; os nervos óticos do cego podem ser ligados em lentes mecânicas, restaurando a visão; doenças cerebrais podem ser contra-atacadas com implantes cerebrais. Mas existe um lado negro da cibertecnologia. Muito metal, e o humano desaparece, substituído por uma implacável máquina assassina.

Três anos atrás, o governo dos Estados Unidos criou seu primeiro guerreiro cibernético, com o codinome de Argent por causa de seu exoesqueleto prateado. O Exército estava extremamente orgulhoso de seu milagre de engenharia. Argent foi preparado em um lugar isolado no Novo México para uma avaliação final. Nos testes de campo a unidade provou ser insuperável, imbatível – e, finalmente, incontrolável.

Talvez um pequeno circuito lógico tenha entrado em curto; talvez a sobrecarga sensorial do processo de pensamento computadorizado estava pesada demais

para processar; talvez a máquina programada para a guerra não pudesse ser “desligada”. Em qualquer caso, Argent foi louco. A unidade escapou da base e fez barulho através do estado. O Exército foi incapaz de conter a unidade. Argent sozinho destruiu duas pequenas cidades, e logo se tornou evidente que a destruição feita pelo ciborgue estava indo diretamente para Las Vegas. A situação estava desesperadora. Então Argent conheceu Balrog.

Balrog reduziu o ciborgue em sucata em 38,029116 segundos (de acordo com o cronômetro interno recuperado dos restos da unidade destruída). Las Vegas estava a salvo, e o governador de Nevada recompensou extravagantemente o boxeador pelo seu serviço à cidade. Todavia, a maioria das pessoas havia percebido o quão próximo o incidente tinha sido. O público exigiu uma moratória, forçando o Pentágono a suspender todas as pesquisas sobre cibernética. Ou pelo menos eles achavam.

A CNN havia transmitido a crise em Las Vegas para todo o mundo. Dentro de um ano todas as superpotências nacionais e corporativas estavam pesquisando cibertecnologia. Muitas dessas pesquisas foram benéficas, produzindo corações artificiais, mais eficientes ou próteses melhoradas para vítimas de acidentes. Outras descobertas foram menos benevolentes. Projetos secretos desenvolveram modelos muito mais eficientes, e letais, que o protótipo Argent. Pesquisadores precisavam de uma maneira de testar seus produtos sem correr o risco de repetir a crise do Novo México. Eles precisavam de um rigoroso campo de testes que os permitiram examinar o potencial total de seus guerreiros. Eles escolheram o circuito Street Fighter.

Agora empresários e lutadores igualmente estão recebendo ofertas de melhoramentos cibernéticos. Muitos recusam a oferta, indignados; contudo, uns poucos aceitam por uma razão ou outra. Talvez o lutador tenha percebido que ele não tem o que precisa para ser um competidor; talvez ele tenha sido aleijado no ringue; talvez ele simplesmente sente que o avançar dos anos esta entorpecendo seus reflexos. Por qualquer que seja a razão, uns poucos aceitaram a oferta e permitiram que seus beneficiadores anônimos alterassem seus corpos pela finalidade da vitória na arena.

Hoje, ciborgues tem aparecido em aproximadamente todos os torneios importantes e são aceitos como oponentes – aceitos, mas não respeitados. Poucos Street Fighters reconhecem ciborgues como oponentes honrados, e eles constantemente mostram seu desprezo por essas aberrações meio humanas. Muitos Street Fighters consideram detestável que um guerreiro corrompa seu corpo por causa da vitória. Honra no ringue é adquirida – não comprada em uma loja de equipamentos.

Existem exceções – ciborgues que demonstraram a força de suas convicções dentro e fora da arena. Esses poucos preciosos não sacrificaram sua humanidade para a máquina com que estão mesclados.

NOVO ANTECEDENTE: CIBERNÉTICO

Cibernético é um novo Antecedente que define a quantidade de máquina que substituiu sua carne. Quanto maior for esse Antecedente, mais mudanças cibernéticas você terá instalado e menos humano você será.

- Seus melhoramentos são mínimos assim como sua utilidade. Nesse estágio apenas um membro ou área do seu corpo foi substituída. A substituição é geralmente imperceptível.
- Duas áreas de seu corpo foram substituídas por partes mecânicas. Uma pessoa altamente perceptiva pode dizer onde algo é incomum em você.
- Seus membros são mais fortes e mais rápidos do que um humano normal. Três áreas foram melhoradas pela tecnologia. Apenas as pessoas mais estúpidas não percebem que você tem próteses.
- Seus cibernéticos são mais poderosos do que a maioria das máquinas. Você pode machucar seriamente lutadores comuns e ganhar a maioria das lutas com Street Fighters. Quatro áreas foram melhoradas. Podem ser todos os quatro membros, ou outras partes do corpo. Não há como você se passar por um lutador normal. Nem mesmo roupas pesadas irão disfarçar sua forma verdadeira. Crianças pequenas correm de você.
- Você é realmente uma maravilha tecnológica; seus poderes excedem os sonhos mais selvagens de seus projetistas. Street Fighters veteranos veem você como uma ameaça. Cinco áreas de seu corpo foram substituídas com avançadas próteses. Você é mais máquina do que humano, e é óbvio a qualquer distância que você é um ciborgue.

TRABALHANDO COM O ANTECEDENTE CIBERNÉTICO

Personagens ciborgues irradiam uma aura fria, indiferente e são constantemente lembrados de seus melhoramentos mecânicos pelos olhares de medo das pessoas que eles conhecem. Você pode ser o grande favorito da plateia no ringue, mas seus fãs poderiam se encolher de medo quando eles o conhecessem pessoalmente.

PERSONAGENS EXISTENTES E CIBERNÉTICOS

É aceitável que um jogador possa desejar transplantar melhoramentos cibernéticos em seu Street Fighter existente ao invés de criar um completamente novo. Esses personagens existentes estão sujeitos apenas aos pontos de experiência que vierem e não recebem os pontos grátis que um personagem ciborgue novo recebe. Personagens existentes ainda perdem dois pontos de Honra permanentes uma vez que eles se tornem ciberneticamente melhorados.

ATRIBUTOS

Personagens cibernéticos têm uma desvantagem social no início. Como resultado disso eles têm um ponto a menos para gastar em Atributos Sociais do que outros personagens. Eles ainda podem fazer de seus Atributos Sociais primários, secundários ou terciários – eles terão meramente ter seis, quatro e dois pontos, respectivamente, para gastar em seus Atributos Sociais. Ciborgues naturalmente tem dificuldade para ter interface com outras pessoas. Por causa disso, um ciborgue precisa sempre pagar seis vezes o valor atual para aumentar qualquer Atributo Social, mesmo que seja menos do que sobre-humano.

Contudo, é mais fácil para ciborgues alcançar níveis sobre-humanos em Atributos Físicos ou Mentais. Ciborgues ganham um ponto adicional para ser posto em um Atributo Físico ou Mental. Além disso, um ciborgue desejando aumentar seus Atributos Mentais ou Físicos além de 5 não estão sujeitos ao multiplicador de custo mais alto por comprar níveis sobre-humanos. Enquanto outros Street Fighters pagam seis vezes o nível atual do Atributo quando aumentando para um alcance sobre-humano, um personagem ciborgue ainda paga apenas quatro vezes o nível do Atributo.

HABILIDADES

A natureza mecânica dos ciborgues fornece a eles certas habilidades inerentes. Jogadores não precisam gastar nenhum ponto de Habilidade inicial nessas Habilidades – elas são "grátis" para ciborgues. Por elas serem de graça, é possível para um personagem ciborgue começar com mais do que três pontos nessas Habilidades.

As Habilidades dos ciborgues são as seguintes: Interrogação •1, Intimidação ••, Computador • e Medicina •.

Contudo, ciborgues não podem começar com mais do que dois pontos em Manha ou Investigação. Além disso, aumentar essas Habilidades através de pontos de experiência custa três vezes o nível atual ao invés das duas vezes normais.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Honra

Ciborgues começam com Honra negativa, o que reflete o modo que outros Street Fighters reconhecem os guerreiros melhorados ciberneticamente. Quando criar um ciborgue, o jogador adiciona duas caixas à esquerda da trilha de Honra do personagem. Essas caixas serão preenchidas da maneira normal à medida que o personagem vai ganhando Honra. Os pontos originais divididos em Glória e Honra podem ser usados para comprar este valor negativo de Honra quando o personagem é criado. Sob nenhuma circunstância o personagem ganha dois dados extras por causa dessas caixas extras "negativas" quando rolando Honra.

Saúde

Street Fighters ciborgues começam com 12 pontos de Saúde ao invés dos 10 normais.

BÔNUS INICIAIS DE HÍBRIDOS E CIBERNÉTICOS

Híbridos Animais e Cibernéticos têm pontuações em Atributos que podem gerar desequilíbrio. Ao longo do jogo, a situação tende a se equilibrar pelas suas deficiências em Sociais, algumas Habilidades e em Honra. O Narrador é aconselhado a evitar que jogadores enfrentem seus colegas Híbridos e Cibernéticos em postos mais baixos. Outra solução é não conceder os bônus iniciais: o jogador constrói seu personagem normalmente, como se não fosse Híbrido ou Cibernético, e aí, com Pontos Bônus, ele compra os Antecedentes, não tendo os bônus iniciais na construção do personagem.

USANDO CIBERNÉTICOS

O número de pontos que um personagem tem no Antecedente Cibernético determina o número e o tipo de membros melhorados. Para cada ponto que o personagem tenha, uma área do corpo pode ser melhorada. Contudo, uma vez que o personagem tenha cinco pontos no Antecedente Cibernético, ele é considerado "totalmente" cibernético. Desse modo, todos os membros são cibernéticos, assim como a cabeça e o tronco. Isso é o máximo que alguém pode ir e ainda manter um mínimo, ainda que bem pequeno, de sua humanidade. Ciborgues traçam uma fina linha entre o homem e a máquina – se eles forem muito longe, eles esquecem o que significa ser vivo e humano.

Cada ponto no Antecedente Cibernético também serve para outro propósito. Os sistemas de poder do ciborgue permitem a ele simular a Técnica de Foco quando compra e executa Manobras Especiais baseadas em Foco. Um ciborgue não precisa de um estilo em especial para aprender a Manobra Especial de Foco. Ele ainda precisa pagar o custo em pontos para aprender a manobra, mas não precisa do pré-requisito em Foco. O custo para essas manobras é sempre o mais alto listado. Quando determinar a Velocidade, Dano e Movimento para essas Manobras de Foco cibernéticas o personagem ciborgue tem a opção de usar os Atributos Físicos ao invés de usar os Atributos Mentais normalmente usados com Manobras Especiais baseadas em Foco. Além disso, ciborgues podem gastar Pontos de Saúde ao invés de Chi para abastecer Manobras de Foco cibernéticas.

Por exemplo, Ken está fazendo seu Street Fighter, o Canuckatron, e ele quer adicionar um Ice Blast para os incrementos cibernéticos de Canuckatron. Ice Blast requer uma Técnica de Foco 3. Enquanto a Técnica de Foco de Canuckatron é meramente 1, Ken ainda pode comprar esta Manobra Especial para seu personagem porque o Antecedente Cibernético de Canuckatron é 3. Agora o Canuckatron pode atirar Ice Blasts ao custo de dois Chi ou dois de Saúde.

Melhoramentos cibernéticos são facilmente reconhecidos pelo o que eles são e podem ser apenas escondidos por roupas pesadas. A tecnologia para se criar uma duplicata convincente da pele humana ainda está sendo estudada pela ciência.

Melhorar um Street Fighter é uma boa maneira de adicionar uma variedade de poderes especiais para um combatente diferente que não ganhou muita experiência – se o combatente em questão não se importar de ser tratado como uma aberração.

PARTES CIBERNÉTICAS

- Pernas
- Braços
- Torso
- Cabeça
- Membros Extras – Antes de um personagem ter qualquer membro extra, ele precisa ter um torso cibernético. (É abominável, mas é uma maneira mais barata de se aumentar as Técnicas de um lutador. Veja abaixo).

MANOBRAS DE HÍBRIDOS E CIBERNÉTICOS

Híbridos e Cibernéticos rolarem dano com seus Antecedentes pode desequilibrar muito o jogo em níveis iniciais, além de só tornar interessantes híbridos em nível 4 ou 5, deixando fracos personagens menos bestiais. Uma solução é que eles utilizem o Antecedente para adquirir Manobras, mas sempre rolem o dano com Técnicas. Bite passa a ser rolando com Apresamento, Claw com Soco e Tail Slash com Esportes. As Manobras Especiais de Híbrido usarão as respectivas Técnicas para o dano, e Cibernético usará Foco para o dano de seus poderes.



MEMBROS EXTRAS

Cada par de membros extras adiciona um ponto a uma Técnica apropriada do lutador. Se você tem Técnica de Soco e Apresamento em 3 e dois braços extras, então sua Técnica ajustada seria 4 para o propósito de executar a manobra. Pernas adicionais fornecem o mesmo bônus para Técnicas de Chute e Esportes.

Outra opção é a adição de implantes como os de animais. Você pode adicionar asas, mandíbulas ou uma cauda para o seu personagem. Lutadores desse tipo podem usar manobras de Híbridos Animais em combate.

ELEMENTALISTA

Armas são os instrumentos da desgraça e deveriam ser usadas apenas quando é inevitável.

– Sun Tzu, A Arte da Guerra

Ninguém sabe o que leva certas pessoas a exibirem poderes elementais. Talvez uma peculiaridade em sua estrutura genética dá aos assim chamados elementaristas seu estranho controle sobre os elementos da terra, ar, água e fogo. Ou talvez as habilidades dos elementaristas venham de uma fonte psíquica ou até mesmo mágica. A natureza dos poderes elementais tem desconcertado até mesmo os mais brilhantes cientistas.

Os elementaristas têm uma firme ligação com o planeta. Eles também tendem a se especializar apenas em um elemento. Seus temperamentos geralmente refletem seus elementos escolhidos. Um elementarista do fogo é cabeça quente e volátil, enquanto um elementarista da terra é lento para o raiva e firme em suas convicções. Elementaristas da água são pensadores livres e persistentes, e elementaristas do ar são viajantes. Aparentemente o comportamento de um elementarista é um fator maior na determinação de qual elemento ele pode manipular.

ELEMENTALISTAS E A TERRA

Muitos elementaristas são ligados a causas ambientais. Alguns elementaristas são enlouquecidos por seus poderes e se veem como deuses. Estes poucos indivíduos são extremamente perigosos, mas, por sorte, eles geralmente não são mais fortes do que qualquer outro Street Fighter, apesar de suas ilusões de grandeza.

NOVO ANTECEDENTE: ELEMENTAL

O personagem tem o controle inato sobre o elemento. A extensão desse controle é governada por este Antecedente.

- Você pode manipular seu elemento em um nível básico.
- Você tem algum controle sobre seu elemento escolhido.
- O elemento é seu para o controle – apesar de você não ter ainda se tornado um mestre nisso.
- Você desenvolveu seus poderes elementais quando era muito novo e teve muitos anos de prática. Você pode afetar o seu elemento escolhido em graus incríveis.
- Você pode fazer coisas realmente miraculosas acontecerem. O poder está sob seu total controle.

TRABALHANDO COM O ANTECEDENTE ELEMENTAL

Quando cria um elementarista, o jogador gera o personagem pelas regras normais. Os custos normais para atributos, habilidades, etc. se aplicam. Para se tornar um Elementarista, contudo, o personagem precisa comprar pontos no Antecedente Elemental. Ele também deve especificar o elemento (ar, terra, fogo, água) com o qual ele tem afinidade.

Manobras Especiais Elementais tem como pré-requisito adicional o Antecedente Elemental. Os pontos no Antecedente Elemental precisam bater com os pré-requisitos antes que o personagem possa comprar uma Manobra Especial Elemental específica.

Um personagem existente pode se tornar um elementarista a qualquer momento, desde que ele gaste a experiência necessária no Antecedente Elemental.

BÔNUS DE ABSORÇÃO

Elementaristas geralmente são resistentes a seu próprio elemento, apesar de serem vulneráveis ao seu elemento oposto. Por causa disso, Elementaristas têm diferentes modificadores de Absorção contra certos tipos de dano. Esses modificadores são os seguintes:

Água

- +1 na Absorção contra ataques baseados em água
- 1 na Absorção contra ataques baseados em terra

Ar

- +1 na Absorção contra ataques baseados em ar e qualquer manobra aérea
- 1 na Absorção contra ataques baseados em fogo

Fogo

- +1 na Absorção contra ataques baseados em fogo
- 1 na Absorção contra ataques baseados em água

Terra

- +1 na Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resultem em Knockdown
- 1 na Absorção contra ataques baseados em ar

ELEMENTALISTAS E ESTILOS DE LUTA

Poderes elementais são de origem sobrenatural e muito poderosa. Um elementarista do fogo é facilmente páreo para qualquer guerreiro, mas geralmente não é capaz contra um Street Fighter.

Poder bruto e convicção nunca conseguem se igualar um treinamento eficiente. Elementaristas podem estudar qualquer estilo de artes marciais, mas tendem a basear sua escolha no tipo de energia elemental com a qual estão imbuídos.

ESTILOS COMUNS PARA ELEMENTAIS

Água

Capoeira, Kung Fu, Ninjitsu, Savate, Forças Especiais, Kickboxe, Wu Shu

TÉCNICAS

Ar

Capoeira, Kung Fu, Ninjitsu, Kabaddi, Forças Especiais, Kickboxe, Wu Shu

Fogo

Habaddi, Kung Fu, Katatê Shotokan, Forças Especiais, Kickboxe

Terra

Boxe, Kung Fu, Luta Livre Nativo Americano, Sambo, Forças Especiais

Por qualquer motivo, elementalistas nunca estudam o estilo Ler Drit usado por M. Bison.

MANOBRAS ESPECIAIS ELEMENTAIS

Água

Drain (3pts.)
Drench (2 pts.)
Elemental Skin (5 pts.)
Elemental Stride (4 pts.)
Envelop (3 pts.)
Heal (4 pts.)
Pool (2 pts.)
Sense Element (1 pt.)

Ar

Air Blast (3 pts.)
Elemental Skin (5 pts.)
Elemental Stride (4 pts.)
Flight (2 pts.)
Heal (4 pts.)
Lightness (3 pts.)
Sense Element (1 pt.)
Push (4 pts.)
Vacuum (3 pts.)

Fogo

Fire Strike (3 pts.)
Flaming Fist (2 pts.)
Elemental Skin (5 pts.)
Elemental Stride (4 pts.)
Heal (4 pts.)
Heatwave (3 pts.)
Sense Element (1 pt.)
Spontaneous Combution (4 pts.)

Terra

Elemental Skin (5 pts.)
Elemental Stride (4 pts.)
Heal (4 pts.)
Pit (3pts.)
Sense Element (1 pt.)
Stone (2 pts.)
Wall (2 pts.)
Weight (3 pts.)

Técnicas são as habilidades de combate aprendidas pelos Street Fighters. Elas são a base de todos os estilos e Manobras Especiais. Técnicas são niveladas em pontos, assim como os Atributos e as Habilidades. Quanto mais pontos um personagem tem em uma Técnica, melhor ele é com as manobras que envolvem aquela Técnica. Pontos de Técnica afetam quanto dano um Street Fighter inflige e indicam a complexidade das Manobras Especiais que ele pode aprender.

SOCO

Todo e qualquer golpe envolvendo as mãos é considerado parte da Técnica de Soco. Socos podem ser golpes diretos com os punhos fechados, golpes laterais com a mão esticada, golpes perfurantes com os dedos. Quase todos os golpes envolvendo a mão e, em alguns casos, outras partes do braço são considerados socos.

- Amador: Você sabe que deve colocar o polegar do lado de fora do punho fechado.
- Experiente: Seus oponentes em bares raramente se levantam.
- Competente: Você é bom. Pode atingir praticamente qualquer lugar em um inimigo e quebrar tábuas com as mãos nuas.
- Especialista: Suas mãos são armas letais. Você consegue socar através de lajes de cimento e quebrar ossos.
- Mestre: Você pode matar com as mãos. Consegue derrubar oponentes inferiores com apenas um golpe, e é conhecido por deixar marcas em placas de aço.

CHUTE

A Técnica de Chute inclui a maioria dos movimentos com as pernas e pés. Há muitos tipos diferentes de chutes. Cada estilo dá ênfase diferente ao valor deles em combate. Todos os estilos concordam, contudo, que um mestre da Técnica de Chute é capaz de desferir ataques impressionantes.

- Amador: Você algumas vezes consegue manter o equilíbrio quando chuta.
- Experiente: Você consegue colocar o pé acima da cabeça e mantê-lo lá.
- Competente: Você é capaz de desferir chutes de força impressionante.
- Especialista: Movimentos estonteantes, brilhantes e mortais são possíveis.
- Mestre: Sua habilidade de chute é legendaria. Você é capaz de esmagar a maioria dos oponentes.

BLOQUEIO

Bloqueios funcionam um pouco diferente das outras Técnicas. A maioria não causa dano, mas quanto mais pontos um Street Fighter tem em Bloqueio, mais efetiva

será sua defesa e mais dano você consegue deter. Além disso, muitas manobras avançadas de bloqueio estão disponíveis apenas para os mestres desta Técnica.

- Amador: Você consegue colocar as mãos diante da cara.
- Experiente: Você consegue bloquear muitas manobras básicas com algum sucesso.
- Competente: Você é muito bom em deter um golpe antes que ele atinja você.
- Especialista: Suas manobras de bloqueio vão muito além de deter socos e chutes. Agora você consegue se defender de ameaças ainda maiores.
- Mestre: Você se defende com graça e precisão insuperáveis. Todos os golpes, exceto os mais potentes, não conseguirão ferir você.

APRESAMENTO

A Técnica Apresamento pode ser usada em uma variedade de manobras estonteantes e devastadoras. Apresamentos podem ser usados para executar chaves e projeções, e ambos podem fazer com que um oponente desista rapidamente. Apresamentos têm uma limitação de alcance e podem ser difíceis de executar contra um oponente rápido. Porém, uma lutadora de luta livre bem treinada apenas precisa chegar perto do seu oponente uma ou duas vezes para deixá-lo indefeso.

- Amador: Você praticava judô na escola e ainda se lembra do básico.
- Experiente: Você conhece algumas imobilizações e talvez uma ou duas projeções.
- Competente: Você é muito bom - não de nível olímpico, mas bom ainda assim.
- Especialista: Você é um lutador de nível mundial e costuma esmagar ou arremessar alguém tolo o bastante para chegar perto de você na arena.
- Mestre: Suas chaves são rápidas como relâmpagos e sua pegada é como cola. Poucos podem se equiparar às suas técnicas na arena.

ESPORTES

Quão rapidamente consegue percorrer a distância entre você e seu oponente? A

Técnica de Esportes diz quão longe você consegue chegar. Quanto mais alto seu nível em Esportes, mais alto você salta, mais longe você chega numa arremetida e mais rapidamente você recua. Esportes são uma parte integral de quase todas as manobras, e há muitas Manobras Especiais para Esportes.

- Amador: Você consegue andar em linha reta — quando você se concentra.
- Experiente: Você pode ter participado da equipe de corrida da escola.
- Competente: Você consegue surpreender um inimigo com seus movimentos rápidos.
- Especialista: Você poderia ter sido um ginasta olímpico ou um acrobata profissional.
- Mestre: Você pode saltar sobre edifícios com apenas um salto (na verdade não, mas você pegou a ideia).

FOCO

A mente e o espírito podem ser canalizados para a realização de feitos impressionantes. Quanto mais desenvolvida é a mente, mais energia Chi um Street Fighter pode canalizar para realizar atos verdadeiramente sobrenaturais. Foco governa todas as Manobras Especiais acima e além do entendimento normal da humanidade. Feitos sobre-humanos são possíveis para o mestre do Foco. Bolas de fogo, controle da bioeletricidade, telepatia e teleportação aguardam o estudante que aprimora seu Foco.

- Amador: Você consegue colocar a mão sobre uma chama e não sentir dor imediatamente.
- Experiente: Você começou a explorar os mistérios da mente. Tem certo grau de controle sobre a força do Chi.
- Competente: Você está começando a entender os verdadeiros mistérios do eu interior. Você agora tem o controle para aprender alguns dos mais profundos segredos da alma.
- Especialista: Você atingiu o quase perfeito domínio da sua mente e espírito. Você consegue realizar grandes feitos focalizando sua força interior.
- Mestre: Você verdadeiramente atingiu a maestria da mente e do espírito. Muitos irão procurá-lo para aprender com seus ensinamentos.

OUTRAS TÉCNICAS

Existem outras Técnicas para os personagens do Narrador — e possivelmente para os personagens dos jogadores, se o Narrador o permitir. Estas Técnicas não são muito usadas pelos Street Fighters, que as consideram técnicas de honra duvidosa. A seguir temos um breve sumário de cada Técnica. Narradores devem se sentir livres para criar as suas próprias Técnicas novas como desejarem. O impacto dessas Técnicas no jogo deve ser seriamente considerado antes de se permitir seu uso por personagens jogadores.

Armas de Fogo: esta Técnica cobre o uso de todos os tipos de armas de fogo, de pistolas e submetralhadoras a espingardas de caça. Quanto mais alto o nível do personagem na Técnica, mais preciso será o disparo.

Armas: há muitos tipos diferentes de armas que um personagem pode aprender a usar. Cada tipo de arma geralmente requer uma Técnica diferente. Para mais informações sobre armas e seus usos em combate, veja o Capítulo 7.

MANOBRAS ESPECIAIS

Manobras Especiais são os movimentos e manobras excepcionais que somente podem ser aprendidos através de uma combinação de treinamento, disciplina e habilidade natural. Manobras Especiais vão de um simples Leg Sweep (rasteira) ao devastador Flaming Dragon Punch ou o exótico Yoga Teleport. Cada Manobra Especial tem um pré-requisito de algum tipo. Além disso, um personagem precisa encontrar um Sensei de um estilo para aprender as Manobras Especiais mais avançadas do estilo. Encontrar e convencer um mestre como esse a treinar você é frequentemente o próprio tema de uma aventura. Descrições completas das Manobras Especiais estão no Capítulo 6.

DIVISÃO

Que tipo de lutas seu personagem enfrenta? Os guerreiros do mundo estão agrupados em várias divisões diferentes. A divisão de um Street Fighter descreve o tipo de guerreiro que ele é, e talvez defina um pouco os valores dele. Com certeza há mais divisões do que as listadas aqui, mas estas são as mais comuns. O grupo de jogo deve decidir em conjunto em qual divisão seus personagens irão lutar. A maioria escolhe a divisão de Estilo Livre, mas personagens e histórias interessantes podem ser criados utilizando elementos de outras divisões.

TRADICIONAL

Estes guerreiros usam as artes marciais estritamente tradicionais e raramente desenvolvem quaisquer poderes ou habilidades especiais. Eles veem sua utilização como um ato desonrado e uma traição ao verdadeiro espírito das artes marciais. Tradicionalistas são os mais obstinados e conservadores de todos os Street Fighters. Disputas tradicionais são as únicas disputas que podem ser feitas legalmente. Personagens devem ter um Renome Honra de pelo menos 5 para entrar nessa divisão.

DUELISTAS

Estes guerreiros usam quaisquer meios à sua disposição para vencer. Rotineiramente usam armas e, ocasionalmente, também animais. Esta é a mais letal das divisões. Fatalidades acontecem. As regras dos torneios Duelistas variam a cada torneio, mas normalmente a única regra é a proibição de armas de fogo.

ESTILO LIVRE

Muitos dos mais bem sucedidos Street Fighters vieram desta divisão, com certeza seus guerreiros estão entre os mais versáteis do mundo. Habilidades especiais e poderes são usados livremente aqui, mas o respeito à Honra faz com que armas raramente sejam usadas.

DIVISÕES E CARTEL

Os autores criaram três divisões com regras distintas: Tradicional, simulando os torneios de full contact do mundo real; Estilo Livre, para os combates de rua; e Duelistas, para lutas sujas sem regras. Deste modo, um lutador tem um cartel específico para cada Divisão, permitindo que alguém com uma carreira conturbada pudesse recomeçar em outro lugar. Mas o Guia do Jogador apontou que os torneios Duelistas são disfarçados tanto como competições Tradicionais como Estilo Livre (p. 139). Um torneio, deste modo, poderia contar para o cartel Tradicional para um competidor Tradicional, mas para o cartel Duelistas de um Duelista, com os dois lutando com armas e honradamente. A mesma situação seria possível em Estilo Livre. Esse cruzamento de Divisões pode proporcionar ótimos momentos narrativos, e permitir que um Duelista possa competir com seus companheiros Tradicionais ou Estilo Livre.

GUERREIROS MUNDIAIS

O Pináculo de todas as divisões, os Guerreiros Mundiais são os melhores entre os melhores. Para entrar nesta divisão, um guerreiro deve antes atingir pelo menos o Posto Nove em uma das outras divisões. Alternativamente, um Street Fighter que derrote um Guerreiro Mundial em uma luta em qualquer uma das outras divisões pode se tornar um Guerreiro Mundial. Considerando que poucos Guerreiros Mundiais lutam fora dessa divisão, e que eles são lutadores extraordinários, este tipo de virada é bem raro.

Não existe um sistema hierárquico nesta divisão (veja a seguir). Cada Guerreiro Mundial vem de outra divisão onde ele tem um Posto. A cada quatro anos, os Guerreiros Mundiais realizam um grande torneio para determinar quem é o melhor entre eles.

POSTO

O Posto determina como cada lutador se situa dentro da sua divisão. Postos seguem uma escala de 1 a 10, sendo 1 o mais baixo e 10 o mais alto. Lutadores diferentes podem compartilhar o mesmo posto. A determinação do posto de um personagem é feita seguindo as regras descritas abaixo:

Posto Um

Todos os guerreiros novatos começam neste posto, onde todos os grandes guerreiros começaram suas respectivas carreiras. Um guerreiro de Posto Um é um novato, ou alguém que pertencia a um Posto mais alto e descobriu que tinha escolhido a profissão errada da pior maneira. Guerreiros de Posto Um tem menos de uma vitória para 20 derrotas.

Posto Dois

Neste ponto, um guerreiro já está aprendendo o caminho das pedras. Se um guerreiro experiente ainda está neste Posto, ele provavelmente também tem um emprego de meio expediente para cobrir as despesas. Guerreiros de Posto 2 têm menos de uma vitória para cada 10 derrotas. Um guerreiro não pode chegar ao Posto 2 antes de ter travado 5 lutas.

Posto Três

Um guerreiro no Posto Três está subindo direto ou despencando, dependendo se ele é um novato ou um veterano. Posto Três dá alguma respeitabilidade a um guerreiro, mas não muita. Guerreiros de Posto Três têm pelo menos uma vitória a cada 5 derrotas. Um guerreiro não será considerado apto para o Posto Três até que tenha lutado pelo menos 10 vezes.

Posto Quatro

Guerreiros que atingiram este Posto são determinados e dedicaram a maior parte do seu tempo à arena. Um Guerreiro de Posto Quatro não é mais considerado um novato, mas um adversário competente e habilidoso. Para atingir o Posto Quatro, um guerreiro deve obter uma vitória a cada três derrotas. Ele deve ter lutado em pelo menos 15 lutas antes de ser considerado para o Posto Quatro.



Posto Cinco

Guerreiros de Posto Cinco são adversários valorosos. Estes são guerreiros experientes, mas não excepcionais — ainda. Uma guerreira de Posto Cinco deve manter uma vitória para cada derrota, e deve ter um histórico de 20 lutas para poder alcançar este posto.

Posto Seis

Aqueles que atingem o Posto Seis devem ser melhores do que a média, mesmo entre os Street Fighters. Se não for assim, eles não se mantêm neste Posto por muito tempo. Um guerreiro de Posto Seis precisa manter uma média de 2 vitórias para cada derrota. Se um guerreiro de Posto Seis acumular mais derrotas do que vitórias, ele cai de Posto. Um Guerreiro deve ter uma experiência de 25 lutas para atingir este posto.

Posto Sete

Estes guerreiros precisam dar duro. Para atingir o Posto Sete, o sujeito precisa ser bom, bem melhor que a média e melhor que os seus oponentes. Um guerreiro de Posto Sete deve manter uma média de três vitórias para cada derrota, e travar pelo menos 30 lutas antes de alcançar este Posto.

Posto Oito

Guerreiros de Posto Oito estão entre os melhores de todos. Competem com regularidade e raramente encontram a derrota. Dificilmente são apanhados desprevenidos e muitos desenvolveram técnicas e poderes avançados. Para se qualificar para este Posto, um guerreiro deve acumular 5 vitórias para cada derrota e deve ter participado de pelo menos 40 lutas.

Posto Nove

Guerreiros de Posto Nove são especiais, verdadeiros mestres em seus estilos. Pouquíssimos guerreiros alcançam este Posto, um número ainda menor consegue se manter nele. Um guerreiro de Posto Nove precisa acumular 10 vitórias para cada derrota e deve ter participado de pelo menos 50 lutas.

Posto Dez

Estes são os melhores entre os melhores. Homens e mulheres que aperfeiçoaram suas habilidades até níveis sobre-humanos. Eles formam uma sociedade de elite e exclusiva. Para atingir o Posto 10, um guerreiro precisa ter acumulado pelo menos 20 vitórias para cada derrota e deve ter travado pelo menos 60 combates.

BENEFÍCIOS DO POSTO

O benefício mais imediato do Posto é o respeito que se recebe. Independente da sua Honra ou Glória, um guerreiro de alto Posto sempre é respeitado. Se este respeito é baseado em medo ou admiração, depende do guerreiro em questão.

Outro benefício do Posto é a superioridade derivada da experiência. Se uma arbitragem for necessária em uma competição ou torneio, o guerreiro de Posto mais alto será normalmente chamado para tomar a decisão final. Tomar decisões justas em torneios é uma boa maneira de manter a própria Honra.

Finalmente, os guerreiros normalmente têm uma deferência uns para com os outros em relação aos Postos que possuem. Embora isso seja considerado desonrado, há uma tolerância bem maior para com os guerreiros de Posto mais alto. Conceder ou recusar espalhafatosamente um tratamento preferencial baseado no Posto do outro pode resultar em perda de Honra.

UM PASSADO LIMPO

Postos são limitados pela divisão na qual o guerreiro compete. Um guerreiro pode ser de Posto Seis na Divisão de Estilo Livre, mas apenas de Posto Três na Divisão Tradicional. Posto não é transferível, o que é ao mesmo tempo uma vantagem e uma limitação. Apesar de um personagem não ganhar nenhum dos benefícios de Posto em outra divisão, ele terá a oportunidade de adquirir uma posição mais elevada em uma nova divisão.

Isto é especialmente útil se o guerreiro realmente estragou as coisas na sua velha divisão. Quando um guerreiro muda de divisão, sua posição é apagada e ele volta ao ponto de partida. Vitórias, derrotas e empates são zerados. Se o seu personagem retornar à antiga divisão, ele tem a opção de reivindicar seu velho Posto e recomeçar.

À SUA DISPOSIÇÃO

Personagens de Street Fighter possuem três Características que podem mudar regularmente, especialmente durante o combate. Elas são: Chi, Força de Vontade e Saúde.

SUBINDO DE POSTO MAIS RÁPIDO!

Uma questão importante sobre os postos é que um lutador que desafie um Guerreiro Mundial e o vença se torna um Guerreiro Mundial. Contudo, esse lutador não cumpre os requisitos para estar nessa divisão, que é ser Posto 9 em alguma outra divisão. Como ele se manterá um Guerreiro Mundial? O que ocorre, por exemplo, se ele nunca se tornar um lutador de Posto 9? Nessa situação, é recomendado que seu cartel seja acompanhado de perto: todo o circuito estará avaliando se ele merece ser um Guerreiro Mundial ou se foi um golpe de sorte. É preciso que esse lutador siga lutando e subindo de posto. Se ele cair de posto em algum momento, deixa de ser Guerreiro Mundial. Sempre que ele atingir o mínimo de lutas necessárias para um posto (por exemplo, 40 para Posto 8, ou 50 para Posto 9), é preciso que seu cartel permita que ele atinja esse posto, ou deixará de ser Guerreiro Mundial. Caso seja um lutador veterano com mais de 60 lutas, é preciso que ele, daí em diante, mantenha a média de vitórias por derrotas de Guerreiros Mundiais (pelo menos 10 vitórias para cada derrota). Se tiver mais de uma derrota num intervalo de 11 lutas, ele deixa de ser Guerreiro Mundial. Vale lembrar que os Guerreiros Mundiais são orgulhosos e não aceitam intrusos em seu meio. Assim, eles se apressarão em mostrar para algum lutador que entrou em sua Divisão por um golpe de sorte que seu lugar não é ali.

Estas estatísticas têm dois níveis: níveis permanentes (os círculos) e temporários (os quadrados). Os níveis temporários destas Características nunca poderão exceder os níveis permanentes. Porém, os níveis temporários podem ficar abaixo dos permanentes conforme são gastos ou perdidos. O uso ou perda dos pontos temporários deverá ser marcado nos quadrados apropriados na ficha de personagem.

Pontos temporários de Chi ou Força de Vontade podem ser parcial ou totalmente recuperados após cada combate se o personagem for bem sucedido em um teste de Honra. Saúde é recuperada com descanso (veja Curando o Dano, adiante neste capítulo).

FORÇA DE VONTADE

Força de Vontade representa a força interior, determinação e vontade. Quanto mais alta a força de vontade do personagem, mais difícil será desviá-lo de seu código de ética pessoal.

Personagens com Força de Vontade alta são conhecidos pela feroz dedicação com que perseguem seus objetivos. Força de Vontade varia de 1 a 10. Um indica uma pessoa de vontade fraca; 10 indica uma pessoa de vontade inquebrável.

Força de Vontade tem dois propósitos. Primeiro, o nível permanente funciona como uma estatística constante, medindo a fortaleza interior permanente do personagem. Segundo, pontos do nível temporário podem ser gastos para permitir que o personagem realize certas ações especiais.

Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto por turno. A Força de Vontade de um personagem iniciante é determinada pelo estilo dele (veja Capítulo 5).

Personagens podem recuperar Força de Vontade sendo bem sucedido em um teste de **Honra** no final do combate. Personagens recuperam toda a sua Força de Vontade (até o seu nível permanente) no final da história.

O nível máximo de Força de Vontade é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.

CHI

Chi é a energia mística dentro do corpo de um personagem. Esta energia é a fonte de vários poderes sobre-humanos. Personagens com níveis altos de Chi aprenderam a regular e canalizar essa energia interior através de respiração meditativa e outros exercícios especiais.

Deve ser gasto para invocar muitas Manobras Especiais. Como a Força de Vontade, o Chi pode ser recuperado com um teste de Honra após o combate e é totalmente restaurado no fim de uma história. O Chi de um personagem iniciante é determinado por seu estilo (veja Capítulo 5).

O nível máximo de Chi é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.

SAÚDE

A Característica Saúde mede quanto dano físico e mental um personagem pode sofrer antes de cair inconsciente. Todos os personagens de Street Fighter começam com 10 pontos permanentes de Saúde e podem ganhar mais gastando Pontos de Bônus durante a geração do personagem.

Todos os personagens começam com 10 pontos de Saúde; porém, gastando pontos de bônus e de experiência, um personagem pode aumentar a sua Saúde até o limite máximo de 20.

DANO

A Saúde de um personagem é perdida sempre que ele sofre dano. O Dano é infligido de várias maneiras: o punho de outra pessoa é provavelmente a fonte mais comum de dano para um Street Fighter, mas os guerreiros também se arriscam fora das arenas.

O Dano oriundo do combate é explicado no Capítulo 7. Esta seção traz uma orientação sobre como arbitrar outros tipos de dano que o personagem pode sofrer: queda e fogo.

Queda

Ocasionalmente, personagens sofrerão quedas. Isso poderá acontecer quando um dos vilões cortar a corda de escalada do personagem, ou quando ele não conseguir agarrar a borda, etc. Consulte a tabela para determinar o dano que o personagem sofre. Um personagem pode tentar amortecer a queda, tentando rolar quando atinge o solo – e, reduzindo, portanto, a quantidade de dano que sofreria. O teste é feito com Destreza + Esportes (dificuldade 6). Cada sucesso reduz o dano infligido pela queda em um Nível de Saúde.

Um andar	Um nível de Saúde
Dois andares	Dois níveis de Saúde
Três andares	Quatro níveis de Saúde
Quatro andares	Oito níveis de Saúde
Cada andar adicional acima de quatro acrescenta mais um Nível de Saúde de dano.	

Fogo

Nem todo fogo é expelido pela boca de guerreiros da yoga. Chamas, mesmo as naturais, são potencialmente perigosas para todos. Uma pequena chama, ou mesmo queimaduras em pequenas partes do corpo causam um ponto de dano por turno. No entanto, alguém que é queimado no corpo inteiro ou por queimaduras mais graves recebe dois pontos de dano por turno.

CURANDO O DANO

Um personagem pode recuperar toda a Saúde perdida após quinze minutos de descanso, a menos que tenha sofrido mais dano que seus Níveis de Saúde restantes. Dano sofrido além dos Níveis de Saúde é chamado de dano agravado, e leva mais tempo para ser

curado. Dano agravado leva um dia para curar cada Nível de Saúde “negativo” sofrido.

Por exemplo: Guile já perdeu 17 Níveis de Saúde (ele começou com 20, logo, ainda tem 3). Sagat o atinge e Guile recebe mais cinco Níveis de Saúde adicionais de dano. Como ele só tinha 3 Níveis de Saúde sobrando, os dois adicionais tornam-se dano agravado. Mais tarde, Guile dorme e recupera 18 Níveis de Saúde. O jogador de Guile marca com um X dois quadrados de Saúde na ficha de personagem para mostrar que ele sofreu dois Níveis de Saúde de dano agravado. Este dano levará dois dias para sarar. Até lá, Guile terá apenas 18 Níveis de Saúde, não 20.

EXPERIÊNCIA

Durante uma história, os personagens aprendem muita coisa. Embora muito do que eles aprendem seja conhecimento prático (não virar suas costas para um oponente, por exemplo) e não possa ser registrado, certas coisas podem ser quantificadas. Conforme seu personagem continua a treinar e viajar, ele vai aprimorar muitas Características que já tinha e também ganhar algumas novas.

Esse desenvolvimento é feito através de um sistema de recompensas de “experiência”. Ao fim de cada sessão de jogo, o Narrador concede a cada personagem certo número de Pontos de Experiência. Os jogadores podem acumular seus Pontos de Experiência e gastá-los para comprar Características melhores, de forma semelhante ao que é feito com os pontos de bônus durante a criação dos personagens.

Esta seção orienta o Narrador sobre como conceder Pontos de Experiência e mostra como os jogadores podem gastá-los.

CONCEDENDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Conceder Pontos de Experiência requer equilíbrio cuidadoso. É importante que os jogadores sintam seus personagens evoluindo. Porém, ao mesmo tempo, também é importante que os personagens não se tornem rapidamente poderosos demais. As linhas gerais abaixo servem de base para o Narrador, o qual tem a palavra final na concessão dos Pontos de Experiência.

AO FIM DE CADA CAPÍTULO

Conceda a cada personagem de 1 a 5 pontos de experiência ao fim de cada capítulo (sessão de jogo). Um personagem sempre receberá pelo menos um ponto pelo simples fato dele estar lá, tenha sido ele bem-sucedido ou não.

- Um Ponto - Automático: um personagem sempre recebe 1 ponto ao fim de uma sessão.
- Um Ponto - Aprendizado: se o personagem aprendeu alguma coisa com suas experiências ao longo do capítulo. Pergunte ao jogador o que seu personagem aprendeu antes de conceder este ponto.

- Um Ponto - Interpretação: o personagem interpretou bem, não apenas de forma divertida mas também apropriada. Conceda apenas para interpretações excepcionais, seus padrões devem ir ficando cada vez mais rigorosos. Na maioria dos casos, conceda este ponto apenas para o jogador que tiver feito a melhor interpretação do grupo.
- Um Ponto - Consistência: o personagem agiu bem apropriadamente em relação ao seu conceito, Glória e Honra. Esta recompensa deve ser concedida apenas aos personagens que se esforçaram por se aprimorar, respeitando os conceitos dos seus personagens.
- Um Ponto - Heroísmo: quando um personagem se põe em risco em prol de outros (por exemplo, correndo para dentro de um prédio em chamas para salvar uma criança, mesmo sabendo que as queimaduras poderão infligir dano agravado e, portanto, colocá-lo em desvantagem no próximo torneio), ele faz por merecer um ponto de experiência. Evite que os jogadores tomem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre o heroísmo e a insensatez.

AO FIM DE CADA HISTÓRIA

Ao fim de cada história, o Narrador pode conceder a cada jogador de 1 a 3 pontos adicionais de experiência. Estes pontos são concedidos como acréscimo aos pontos já concedidos pelo fim do capítulo da história.

- Um Ponto - Sucesso: o grupo foi bem sucedido em sua missão ou objetivo. Não precisa ser um sucesso completo. Se os personagens se esforçaram o bastante, um sucesso marginal já valerá o ponto.
- Um Ponto - Engenhosidade: o jogador (e, portanto, o personagem) usou a cabeça para superar problemas e não tentou resolver todas as situações com os punhos.
- Um Ponto - Torneio: um personagem participou e se saiu bem num torneio. O personagem deve ter aumentado a sua Glória ou o seu Posto para receber este ponto de experiência.

EVOLUINDO MAIS RÁPIDO!

Os ganhos em experiência, assim como acontece com o Renome, seguem a lógica dos jogos dos anos 90. A evolução é lenta e gradual. Caso a crônica seja mais curta, ou o grupo busque evolução mais rápida, o Narrador pode resolver isso de forma simples: basta que ele distribua os pontos dados ao fim de cada capítulo (sessão de jogo) no final de cada cena. Com essa medida, os jogadores subirão de nível mais depressa e em cerca de trinta histórias estarão aptos a desafiarem lendas do circuito.

GASTANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Como jogador, você pode gastar a Experiência do seu personagem a qualquer momento. Aumentar uma Característica geralmente exigirá que você acumule experiência ao longo de várias sessões de jogo. Consulte a tabela abaixo para determinar o custo de aprimorar uma certa Característica.

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Novo Poder	Custo do Ponto de Poder x 4
Força de Vontade	Nível atual
Chi	Nível atual
Saúde	4 por ponto
Atributo	Nível atual x 4
Habilidades	Nível atual x 2
Técnica Nova	3
Técnica	Nível atual x 3

Por exemplo, Daniel quer aumentar a Força do seu personagem de 3 para 4. O personagem de Daniel teria que acumular e gastar 12 pontos de experiência para aumentar a Característica (um Atributo é aprimorado gastando o nível atual) multiplicada por quatro: $3 \times 4 = 12$). Nem todas as novas Habilidades e Poderes estão prontamente disponíveis. O personagem deve encontrar um professor para aprender como se faz a coisa. Professores podem ser comuns ou raros, tudo depende daquilo que se quer aprender.

Para aprender como usar um computador (você quer comprar o Conhecimento Computador para o seu personagem), basta se matricular em um dos centenas de cursos disponíveis. Este treinamento será obtido com facilidade. Porém, para aprender o Yoga Teleport, você teria que viajar para longe e encontrar um mestre que possa ensiná-lo este segredo. Na verdade, encontrar tal mestre poderia ser a própria aventura.

CARACTERÍSTICAS SOBRE-HUMANAS

É possível, através de treino intensivo, aumentar Atributos, Habilidades ou Técnicas acima dos limites humanos. Estes níveis sobre-humanos são obtidos apenas por uns poucos dedicados e privilegiados lutadores (entre eles os Guerreiros Mundiais).

Na verdade, poucos têm o potencial necessário para chegar lá. Contudo, para aqueles que o têm, os seguintes custos de experiência são usados. De qualquer forma, Atributos, Habilidades e Técnicas não podem, sob nenhuma circunstância conhecida, ser aumentados além de 8.

Acima de 5	Custo
Atributos	Nível atual x 6
Habilidades	Nível atual x 4
Técnicas	Nível atual x 5

AUMENTANDO RENOME PERMANENTE

Os ganhos em Renome permanente podem parecer lentos para alguns grupos. Eles seguem a lógica de jogos dos anos 90, com evolução mais demorada buscando campanhas longas. Se o grupo buscar evolução mais rápida, o Narrador pode permitir que ganhem o ponto permanente ao fim de cada história em que os jogadores tenham 10 temporários, sem precisarem passar por mais uma história inteira com essa pontuação.

TABELAS DE HONRA E GLÓRIA

AÇÕES DENTRO DE UM TORNEIO

Ação	Honra	Glória
Não bater em um oponente "atordoado" (Dizzied)	+1	+1
Gastar um turno fazendo pose ou se exibindo	+0	+1
Bater um oponente "atordoado" (Dizzied)	-1	+0
Nocautear um oponente "atordoado" (Dizzied)	-2	+1
Aceitar um desafio de um Street Fighter de (nível) Posto mais alto	+1	+1
Desafiar um Street Fighter de (nível) Posto mais alto	+0	+1
Desafiar um Street Fighter de (nível) Posto mais baixo	-1	+0
Derrotar um Street Fighter de (nível) Posto mais alto	+0	+2
Derrotar um Street Fighter de (nível) Posto muito mais alto (diferença mínima de 4 níveis)	+0	+3
Ser derrotado por um Street Fighter de (nível) Posto mais baixo	+0	-2
Ser derrotado por um Street Fighter de (nível) Posto muito mais baixo (diferença mínima de 4 Postos ou mais)	+0	-3
Derrotar um oponente em menos de 3 turnos	+0	+1
Vencer um combate	+0	+1
Perder um combate	+0	-1
Usar arma ou animal contra oponente desarmado	-2	+0
Usar arma de fogo	-1 permanente	-1 permanente
Atacar oponente aprisionado por outra pessoa	-1	+0
Fazer mais de 3 bloqueios em sequência	+0	-1
Perder porque lutou honradamente	+1	+0
Derrotar oponentes múltiplos (dois ou mais)	+0	+1 à +3
Usar uma manobra contra o qual o seu oponente é vulnerável, em rápida sucessão	-1	+0
Vencer sem sofrer qualquer dano	+0	+3

AÇÕES FORA DE UM TORNEIO

Ação	Honra	Glória
Sofrer um ferimento enquanto protege um inocente	+1	+0
Fugir de um desafio	-1	-2
Acabar com os negócios de um grupo da Shadaloo	+1	+3
Ignorar alguém precisando de ajuda	-1	+0
Derrotar um oponente muito mais poderoso que você	+2	+2

DUELISTAS E RENOME

Ação	Honra	Glória
Usar uma arma de fogo	-1 permanente	-1 permanente
Usar uma arma contra um oponente desarmado	-2	+0
Escolher lutar desarmado contra um Duelista	+1	+1
Lutar sem armas e vencer um Duelista	+0	+2
Perder por lutar desarmado contra um Duelista	+1	+0
Desarmar um oponente	+0	+1
Deixar um oponente desarmado de recuperar a arma	+1	+0



Aqui você terá uma descrição dos estilos de luta mais comuns no mundo de Street Fighter, acompanhada de suas listas de Manobras Especiais.

AIKIDÔ

Embora muitas vezes seja ensinado meramente como um esporte, Aikidô é também uma disciplina filosófica e uma luta contra a arte. É um estilo passivo baseado fortemente na filosofia Zen e sem resistência. Se empurrado, um praticante de Aikidô se move com o empurrão, combinando com o seu adversário a direção de movimento e energia, deixando-o em desequilíbrio e indefeso. Aikidô é fluido, arte suave, o objetivo final não é a derrota dos adversários, mas a iluminação do próprio espírito.

Aikidô enfatiza o apresamento e o cultivo do Chi, em vez de socos e pontapés. A maior parte dos seus movimentos são circulares e descontraídos, ao contrário de outros estilos mais agressivos.

Escolas: São encontradas no mundo inteiro, mas Japão e E.U.A. têm a maioria. O Aikidô é uma comunidade aberta e solidária, com muitos clubes e suas próprias leis. Novos alunos são sempre bem-vindos.

Membros: quase todo mundo que queira aprender é aceito. Aikidô é um esporte popular e cursos podem ser encontrados através de aulas de auto-defesa ou universidades, bem como escolas de Aikidô. Estudar em uma escola é geralmente necessário para se tornar um faixa preta. Quando você atingir a faixa preta, você ainda se considera um novato: o estudo do Aikidô é visto como uma aprendizagem ao cultivo do espírito.

Conceitos: filósofos, místicos, mães trabalhadoras, atletas, estudantes.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: “Água flui tomando qualquer forma ou curso, mas é sempre coerente com sua própria natureza. Seja sensível ao fluxo e ao movimento do seu corpo e você vai alcançar o conhecimento sobre a sua própria natureza.”

Soco

Dim Mak (4)

Chute

Foot Sweep (1), Slide Kick (2), Spinning Foot Sweep (1)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), San He (3)

Apresamento

Air Throw (2), Arm/Wrist Lock (1), Back Roll Throw (1), Grappling Defense (3), Improved Pin (2), Pin (2), Push (1)

Esportes

Breakfall (1), Disarming (1), Drunken Monkey Roll (2)

Foco

Chi Kung Healing (3), Fireball (3), Ghost Form (5), Mind Reading (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (2), Stunning Shout (3), Telepathy (2), Zen No Mind (3)

BARAQAH

Baraqah é uma arte marcial rara e pouco conhecida, originária do Norte da África. Ela tem viajado o mundo, primeiramente próximo ao Oriente Médio, seguindo na direção da civilização islâmica. Seus seguidores, embora raros, podem ser encontrados em qualquer lugar onde os Islâmicos passaram. Mestres de Baraqah não gostam de ensinar este estilo: as manobras de Baraqah são consideradas sagradas pelos islâmicos, concebidas para unir a graça dos Céus com uma saúde física perfeita. No entanto, apesar de tais promessas, estas técnicas são muito poderosas, quando utilizadas como manobras de autodefesa. Técnicas de Baraqah são praticadas lentamente e graciosamente, mas quando aplicada em combate possuem uma velocidade vertiginosa. A maioria das técnicas de Baraqah lida com os braços, apesar de alguns lutadores utilizarem chutes e socos para pressionar as articulações e pontos sensíveis no corpo do adversário. Baraqah raramente é visto, mesmo no mundo islâmico, seus mestres e alunos praticam sua arte por trás de portas fechadas, isolando esta arte milenar de olhares mundanos. Quando usado em um combate público, é transformado em algo mais simples e útil, suas técnicas se diluem ao seu mínimo.

Escolas: A maioria dos Mestres Baraqah são sufis - muçulmanos místicos que cultivam uma profunda comunhão com o divino. Treinar Baraqah tradicionalmente inclui o estudo das escrituras islâmicas, caligrafia e outras artes, bem como a hora da oração e meditação. As turmas de Baraqah são separadas por sexo, com homens e mulheres sendo ensinados separadamente. Baraqah raramente é ensinado fora do mundo islâmico. As melhores escolas podem ser encontradas na Pérsia e na Ásia Menor, embora alguns rumores são de que permaneça na Espanha.

Membros: Quase todos os lutadores de Baraqah são muçulmanos, quer se trate de África, Malásia, ou Oriente Médio. Apenas os espiritualmente mais disciplinados são autorizados a avançar para o mais alto nível do estilo.

Conceitos: sufis, místicos, peregrinos.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Lema: *Você tem que aprender humildade. Baraqah não vem de nós, mas do céu. Só dominando nosso próprio ego e sentimentos é que o Baraqah pode fluir através de nós.*

Soco

Ear Pop (2), Hundred Hand Slap (5), Monkey Grab Punch (1), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (3)

Chute

Foot Sweep (1), Wounded Knee (2)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), Maka Wara (3)

Apresamento

Back Roll Throw (1), Grappling Defense (3), Dislocate Limb (2), Improved Pin (2), Pin (3), Sleeper (3)

Esportes

Breakfall (1)

Foco

Balance (3), Chi Push (5), Ghost Form (5), Levitation (4), Mind Reading (3), Zen No Mind (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (1), Telepathy (2)

BOXE

As origens do boxe remontam as antigas civilizações. Nos Estados Unidos, o boxe começou a se tornar famoso no início do século XX, quando lutadores de mãos nuas entravam no ringue e lutavam até que apenas um homem ficasse de pé. O boxe evoluiu para um esporte profissional incrivelmente popular, com bolsas de muitos milhões de dólares para serem ganhas nas grandes lutas televisionadas no sistema *pay per view*. O boxe é peculiar no circuito Street Fighter. Muitos boxeadores ainda aderem a regras que se aplicam melhor a ringues

de boxe do que a arenas de Street Fighter. Muitos boxeadores ainda usam suas luvas e poucos incorporam chutes a seus arsenais. Boxeadores frequentemente argumentam que eles não precisam mudar. Os incríveis programas de treinamento dos boxeadores aperfeiçoam seus reflexos e o poder de seus socos até que eles se tornem máquinas de lutar. O incrível espancamento que suportam durante o seu treinamento faz deles alguns dos mais vigorosos lutadores do circuito.

Escolas: há academias de boxe em todas as grandes cidades, mas boxeadores mais sérios precisam encontrar personal trainers e treinadores.

Membros: o Boxe é um esporte profissional predominantemente masculino, mas cada vez mais mulheres estão se unindo a ele. Muitas mulheres que não conseguem encontrar oportunidades nos ringues profissionais se voltam para o circuito Street Fighter para competir. Muitos boxeadores vêm de áreas empobrecidas.

Conceito: valentão de rua; campeão mundial; marombeiro

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *“Você acha que é alguém especial com todas essas manobras ‘chop suey’? Vamos ver como você se sai numa luta pra valer no ringue.”*

Soco

Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (1), Fist Sweep (2), Head Butt (1), Heart Punch (4), Hyper Fist (4), Lunging Punch (2), Rekka Ken (5), Turn Punch (4)

Chute

Bloqueio

Deflecting Punch (1)

Apresamento

Brain Cracker (1), Head Bite (1), Head Butt Hold (2)

Esportes

Jumping Shoulder Butt (1)

Foco

Toughskin (3)

CAPOEIRA

A Capoeira foi criada para que os escravos no Brasil pudessem se defender. Como os escravos apanhados aprendendo a lutar eram mortos, os capoeiristas aprenderam a disfarçar sua luta na forma de uma dança. A Capoeira permaneceu como parte integrante da cultura brasileira, sendo ensinada quase exclusivamente no Brasil. Até o recente aparecimento de Blanka, quando os Guerreiros Mundiais e a Shadaloo o viram em ação, a Capoeira não era levada a sério. Agora este belo e mortal estilo é considerado eficiente e perigoso. Os estudantes de Capoeira não a vêem apenas como uma técnica de luta, e sim uma maneira de expressar sua liberdade e demonstrar sua habilidade.

FORÇAS ESPECIAIS

Estudantes frequentemente competem entre si para se manter na melhor forma possível. Os lutadores de Capoeira tendem a ser mais agressivos que os praticantes de outras artes, mas isso os ajuda a vencer através do medo e intimidação. Estudantes de Capoeira usam movimentos similares aos de uma dança para confundir e surpreender seus oponentes. Eles se baseiam na velocidade e agilidade para desferir ataques rápidos e se posicionar para encaixar sequências de golpes. Lutadores não familiarizados com este estilo normalmente gargalham quando o capoeirista dança diante deles, mas nesse momento a Capoeira revela suas habilidades escondidas e nocauteia os desatentos oponentes.

Escolas: Capoeira tem poucas escolas organizadas. Há algumas academias nas cidades brasileiras. Algumas escolas ensinam os movimentos básicos para crianças como parte de sua formação, mas neste caso as habilidades de luta inerentes à dança não são enfatizadas. A popularidade do estilo começou a crescer recentemente, mas ainda é muito difícil encontrar um professor fora do Brasil. Aquele que deseja se tornar um verdadeiro capoeirista deve procurar um mestre da Capoeira. Os melhores lutadores de Capoeira aprendem informalmente, sob a tutela de um mestre. Ainda assim, é difícil encontrar um mestre que conheça todos os movimentos acrobáticos e ataques especiais do estilo.

Membros: a maioria dos capoeiristas vem da América do Sul ou das ilhas do Caribe, mas existem algumas escolas na Flórida.

Conceitos: Guerreiros Tribais, exploradores, dançarinos

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *“Outras pessoas tentam se tornar mestres em seus estilos. Não nós. Nós buscamos a maestria na dança. Você pode sentir seu ritmo e poder? Quando seu coração acompanha o ritmo, o poder flui através da dança para derrubar o inimigo.”*

Soco

Head Butt (1), Spinning Clothesline (4), Turbo Spinning Clothesline (4)

Chute

Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double Hit Knee (1), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (2), Lightning Leg (5)

Bloqueio

Apresamento

Backroll Throw (1), Dislocate Limb (2), Head Bite (2), Knee Basher (2)

Esportes

Backflip (2), Beast Roll (3), Drunken Monkey Roll (2), Rolling Attack (3), Tumbling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2)

Foco

Balance (4), Musical Accompaniment (1)

Logo após a Segunda Guerra Mundial, muitas nações começaram a implementar o Treinamento das Forças Especiais para certas unidades de elite em suas forças armadas. Estas unidades não eram novas, mas o início da Guerra Fria fez com que as operações secretas se tornassem muito mais importantes. Além disso, o crescimento do terrorismo criou a necessidade de unidades policiais e militares especialmente treinadas para lidar com terroristas. Algumas das unidades de Forças Especiais mais conhecidas do mundo são:

Estados Unidos – Boinas Verdes, Navy SEALs (Focas da Marinha), Airborne Rangers, Comando Delta, unidades da SWAT, FBI

Rússia – Spetsnaz, KGB

Inglaterra – Agência Especial Britânica (organização da Cammy), SÁS (Special Air Services), Royal Marine, M-12.

Coreia – Rock Soldiers

Israel – Mossad

Alemanha – GSG-9 (comando antiterrorista da polícia)

França – Legião Estrangeira da França

Soldados das Forças Especiais têm uma linha de raciocínio baseada em sentimentos de dever e honra. Eles são fanaticamente leais ao seu país e sua divisão de serviço. Alguns, após deixarem as forças armadas, entram no circuito de lutas do submundo. Eles normalmente são bem disciplinados e seguem qualquer rotina de treinamento imposta por seus treinadores, não importando quão rigorosa. Seu senso de dever para com o time ao qual pertencem costuma enervar a maioria dos lutadores na escola. O Treinamento das Forças Especiais faz uma fusão do Boxe, Judô, Jiu-Jítsu e Tae Kwon Dó em um híbrido rápido e mortal. O estilo normalmente se baseia no método mais rápido e mortal de vencer uma luta. O lutador aprende a usar qualquer técnica em seu arsenal para vencer, e costuma atacar pontos vitais para derrubar um oponente. Se um lutador das Forças Especiais detecta um ponto fraco, tentará explorá-lo o mais que puder. A maioria das nações está expandindo suas operações militares para contra-atacar a ameaça crescente da Shadalo. Embora os lutadores das Forças Especiais apareçam com mais frequência, eles não populares no circuito de lutas do submundo devido às táticas que usam. A maioria dos lutadores de outros estilos se recusa a treinar com um lutador das Forças Especiais, e alguns até mesmo se recusam a tê-los em suas equipes. Os comandos das Forças Especiais culpam o medo e a vaidade dos outros estilos por essa atitude.

Escolas: há quatro tipos de Escolas, Exército, Marinha, Aeronáutica e Marines. Cada país tem uma força militar de elite, e para entrar basta procurar um órgão de alistamento. Este estilo normalmente tira toda a liberdade do lutador. Agentes das Forças Especiais se levantam ao amanhecer e se recolhem ao pôr-do-sol. Há pouco tempo para diversão. Mesmo quando estão fora das forças armadas, costumam manter essa dura rotina. Eles são o sonho de um treinador e o maior patrimônio de um empresário.

Membros: o membro padrão é uma pessoa que se uniu às forças armadas para se disciplinar ou para se aperfeiçoar. Comandos das Forças Especiais normalmente se tornam Street Fighters porque, após deixarem as forças armadas, têm dificuldades em encontrar empregos como assassinos treinados.

Conceitos: militar das Operações Especiais, agente da SWAT, militar aposentado.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: “Sim, eu jogo duro. Mas, pó, sou eu ou ele. Você entende o que eu quero dizer?”

Soco

Heart Punch (3), Hyper Fist (5), Knife Hand Strike (4), Spinning Backfist (1), Spinning Clothesline (5), Spinning Knuckle (2), Turbo Spinning Clothesline (4)

Chute

Ax Kick (3), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (4), Flash Kick (4), Flying Knee Thrust (1), Flying Thrust Kick (3), Foot Sweep (1), Forward Flip Knee (3), Handstand Kick (1), Lightning Leg (5), Spinning Foot Sweep (1), Tiger Knee (5)

Bloqueio

Apresamento

Air Throw (2), Arm/Wrist Lock (2), Dislocate Limb (3), Hair Throw (2), Improved Pin (3), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Pin (4), Sleeper (4), Suplex (1), Thigh Press (2)

Esportes

Cannon Drill (4), Disarming (2), Ground Fighting (4)

Foco

JEET KUNE DÔ

Jeet Kune Dô (ou JKD) não é uma arte marcial em si, mas uma nova maneira de olhar as artes marciais. Iniciada pelo falecido Bruce Lee, Jeet Kune Dô é rápido, eficiente e um estilo de combate poderoso.

Jeet Kune Dô tem o que é de melhor em muitas das artes marciais do mundo e coloca-os em um estilo que muda com o tempo e a situação. Jeet Kune Dô vê os pontos fracos de diferentes estilos e se aproveita deles na hora do combate. Não possui uma lista de manobras e posições, mas uma filosofia - alguém que pretende aprender “manobras de Jeet Kune Dô” provavelmente tenta impressionar outros ignorantes.

JKD não é um estilo concebido primordialmente para o combate, as maneiras de se combater em um ringue não são enfatizadas. A maioria das manobras são muito rápidas; Jeet Kune Dô literalmente significa “O Caminho para interceptar Primeiro” e lutadores de JKD normalmente não executam manobras lentas, a menos que seu adversário sejam nocauteados ou derrubados.

Escolas: Embora existam inúmeros livros e professores para ensinar, alegando “os segredos do Jeet Kune Dô”, existem apenas alguns que são legítimos. Isto realmente não interessa, no entanto, Bruce Lee criou um livro prático, O Tao do Jeet Kune Dô, e escolas primárias para este estilo, e ambos estão disponíveis em todo o mundo. Para aprender manobras que não estão no repertório regular do JKD, o personagem deve ter um professor ou alguém disposto a ensinar, ter apenas visto as manobras e treinar sozinho é algo incrivelmente difícil.

Membros: Quem pode estudar JKD. Geralmente, artes marciais ou kickboxers entusiasmados são os mais

susceptíveis de estudar ativamente os conceitos do Jeet Kune Dô e colocá-los em prática.

Conceitos: Artistas Marciais de todos os tipos, fãs de Bruce Lee, soldados, mendigos e guarda-costas.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: “Criar um método de combate é tão difícil quanto colocar um galão de água em um papel de embrulho e moldá-lo.”

JEET KUNE DÔ E AS MANOBRAS ESPECIAIS

Alguns personagens podem ter começado a estudar em um estilo tradicional, escolhendo depois iniciar o estudo do Jeet Kune Dô. Neste caso, se uma Manobra Especial tem um custo para JKD diferente do que para o seu estilo original, ele paga o que for menor. Por exemplo, a manobra Forward Flip Knee custa 2 Pontos de Wu Shu e 3 para Jeet Kune Dô. Se o lutador de JKD estudou anteriormente Wu Shu, ele pode comprar o Forward Flip Knee por apenas 2 Pontos.

Profissionais de Jeet Kune Dô podem também aprender manobras especiais que são geralmente proibidas em outros estilos. No entanto, é muito caro! Para profissionais de Jeet Kune Dô aprenderem uma manobra que é “proibida”, pague o custo mais alto da manobra +1. Por exemplo, o Whirlwind Kick não faz parte do Jeet Kune Dô, nem tem um custo para “qualquer” estilo. O valor mais caro listado é de cinco pontos (Karate Shotokan). Portanto, se um lutador de Jeet Kune Dô quer aprender o Whirlwind Kick, ele iria custar 6 pontos.

A decisão de estudar JKD deve ser feita quando o personagem for criado. Um personagem não pode decidir “agora quero estudar JKD depois de muitos anos de Muay Thai”, para permitir ao personagem duas listas de Manobras Especiais para escolher. Se um personagem retoma o estudo do Jeet Kune Dô mais tarde no decorrer da sua carreira, tem de haver uma razão para isso - ele não pode simplesmente dizer “Eu estou estudando Jeet Kune Dô agora” e, de repente começar a baixar os custos das Manobras!

Soco

Dragon Punch (5), Ear Pop (2), Hundred Hand Slap (5), Hyper Fist (5), Monkey Grab Punch (1)

Chute

Backflip Kick (2), Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Forward Flip Knee (3), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Scissor Kick (3), Stepping Front Kick (3), Tiger Knee (5)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Maka Wara (3)

Apresamento

Air Throw (2), Grappling Defense (4), Pin (3)

Esportes

Backflip (2), Drunken Monkey Roll (1), Light Feet (3), Wall Spring (1)

Foco

Chi Kung Healing (4), Zen No Mind (3)

JIU JITSU

Originalmente desenvolvida no Japão entre os séculos XV e XVII, o Jiu Jitsu é uma arte marcial “leve”, destinada a dominar (em vez de incapacitar) um adversário. Ela usa o próprio peso do adversário contra ele, tornando-se um estilo elegante e pacífico. Os alunos de Jiu Jitsu aprendem a usar uma alavanca, através da força inerente nas suas pernas e músculos, levantando facilmente e derrubando pessoas com três vezes ou mais o seu peso. Profissionais de Jiu Jitsu não têm de ser musculosos, embora isso ajude; muitos dos melhores competidores são meio fracos, mas ainda assim capazes de lançar adversários do outro lado do ringue sem derramar uma gota de suor.

Escolas: Jiu Jitsu é ensinado em todo o mundo, geralmente na forma de Judô. Muitos soldados americanos residentes no Japão após a II Guerra Mundial aprenderam a arte e ajudaram a popularizá-lo nos Estados Unidos, e senseis japoneses ainda estão difundindo o conhecimento desta arte por todo o mundo.

Membros: Qualquer pessoa pode tomar aulas. Judô é um esporte popular no Japão e nos EUA, e, muitas vezes, é ensinado como uma técnica de auto-defesa.

Conceitos: Femme fatales, esportistas, policiais.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *Quanto maior o tamanho maior será o tombo.*

REQUISITOS DO JIU JITSU

Profissionais do Jiu Jitsu são obrigados a ter um mínimo de dois pontos em Apresamento e Esportes, mas têm automaticamente Breakfall e Throw, sem custo algum.

Soco

Ear Pop (2)

Chute

Foot Sweep (1), Spinning Foot Sweep (1)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), Maka Wara (4), Missile Reflection (1), San He (3)

Apresamento

Air Throw (1), Back Breaker (2), Back Roll Throw (1), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (2), Hair Throw (2), Improved Pin (2), Neck Choke (1), Pin (2), Stomach Pump (3), Suplex (1), Thigh Press (2), Throw (grátis)

Esportes

Breakfall (grátis)

Foco

Chi Kung Healing (4), Toughskin (3), Zen No Mind (3)

KABADDI

Os poderosos segredos do Kabaddi se originaram nos recantos mais isolados da antiga Índia. Monges que dedicaram suas vidas à meditação, yoga e aos exercícios mentais do Budismo Dhyana (chamado no Japão de Zen)

desenvolveram poderes físicos e mentais extraordinários. Dizia-se que eles podiam atravessar paredes, deter o batimento de seus corações durante horas e realizar diversos outros feitos sobre-humanos. Afortunadamente, para poder adquirir estas habilidades, os monges precisavam alcançar um estado de tranquilidade mental tão elevado que eles raramente usavam estas habilidades de modo violento — exceto para se defender. Para se livrar de bandidos e outros agressores, os mestres de yoga desenvolveram o Kabaddi. Kabaddi é uma das artes mais difíceis de aprender devido à rígida disciplina mental e controle corporal que o aluno deve desenvolver. Embora seja menos violento que a maioria dos outros estilos, o Kabaddi traz vitória aos seus praticantes através de táticas estranhas e inesperadas. Muitos mestres de Kabaddi, usando seu quase miraculoso controle corporal, conseguem esticar seus membros para atingir oponentes que estão do outro lado da sala. O mestre supremo deste estilo, Dhalsim, consegue até mesmo se teleportar de um lugar para outro. O estudante de Kabaddi que almeja igualar tais feitos deve primeiro adquirir o controle de cada molécula do próprio corpo. Ainda mais impressionante é a perspicácia mental de certos praticantes. Eles parecem ser capazes de ignorar todas as distrações e antecipar os movimentos de seus oponentes. O raciocínio é que, se o oponente não consegue atingir você, então ele não pode feri-lo. Para usar todo o potencial do Kabaddi, o estudante deve estar em perfeita forma física e mental. Lutadores de Kabaddi frequentemente frustram seus oponentes, levando-os a uma fúria cega enquanto calmamente os atingem de uma distância segura, vencendo através da paciência e táticas inteligentes. Com o crescimento da yoga no mundo ocidental, mais e mais lutadores têm buscado aprender este estilo. Praticantes de outros estilos esperam que seja apenas uma moda passageira.

Escolas: escolas de Kabaddi podem ser encontradas em todo o mundo, mas elas normalmente admitem apenas alguns poucos e selecionados alunos. Kabaddi é um dos estilos mais rígidos e disciplinados. As aulas começam com uma hora de meditação, e os exercícios testam os limites dos alunos mais ágeis.

Membros: tradicionalmente, apenas aqueles que já demonstraram um grande nível de disciplina e auto-controle podem receber aulas. Esta restrição começou a desaparecer nas escolas mais modernas, mas os melhores alunos ainda são aqueles que demonstram o maior autocontrole e capacidade de concentração.

Conceitos: monges Zen, instrutores de ioga, místicos da Nova Era.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *“Você deve aprender a controlar seus sentimentos e não pensar em nada além do seu oponente. Apenas após a luta você pode pensar sobre a vitória.”*

Soco

Head Butt (1)

Chute

Slide Kick (2)

Bloqueio

Energy Reflection (3), San He (3)

Apresamento

Air Suplex (2), Arm/Wrist Lock (2), Brain Cracker (1), Dislocate Limb (3), Head Butt Hold (2), Push (1)

Esportes

Cannon Drill (5), Flying Body Spear (2)

Foco

Balance (3), Chi Kung Healing (3), Chi Push (5), Cobra Charm (2), Extendible Limbs (4), Fireball (3), Flying Fireball (3), Flight (5), Ghost Form (5), Improved Fireball (5), Inferno Strike (5), Leech (3), Levitation (3), Mind Reading (3), Psychic Vise (5), Regeneration (1), Telepathy (2), Yoga Flame (3), Yoga Teleport (5)

KARATÊ SHOTOKAN

O Karatê Shotokan surgiu há aproximadamente 2.000 anos. O estilo era usado por uma ordem de monges chineses como forma de defesa. Ele tem sido passado através das gerações àqueles que provam ser campeões de valor. Apesar de não ser um estilo amplamente usado, o Karatê Shotokan tem provado seu valor ao longo dos seus muitos anos de existência e ensino.

Os estudantes de Karatê Shotokan são normalmente escolhidos a dedo dentre aqueles que pedem ensinamento a um Sensei. Os estudantes tipicamente demonstram forte senso de honra e autoconfiança, e costumam se esforçar para atingir seus limites com regularidade. Eles nunca estão satisfeitos com as vitórias. É a luta que eles buscam, não os prêmios. O Karatê Shotokan adiciona ao karatê poderes evocados a partir da própria energia do lutador. As manobras do Shotokan são normalmente estonteantes em sua complexidade. Estudantes habilidosos podem desafiar as próprias leis da natureza por um curto período de tempo. Os ataques normais dos estudantes de Shotokan não são menos impressionantes; com apenas um soco eles podem mudar o resultado de uma luta. O Karatê Shotokan se tornou o mais famoso estilo do Street Fighting quando Ryu derrotou o antigo Campeão dos Guerreiros Mundiais, Sagat, com seu terrível Dragon Punch. Desde então, muitos lutadores tem procurado pelo renomado Sensei Shotokan Gouken, mas ele nunca aceitou um novo aluno. Porém, há outros mestres pelo mundo que talvez aceitem treinar um jovem e ambicioso lutador.

Escolas: há muitas escolas para este estilo, mas poucos mestres. A maioria das escolas de Shotokan fica no Japão, mas há uma na costa oeste dos Estados Unidos. A estrutura deste estilo é um tanto simples em seu design. Os estudantes começam com movimentos básicos e então avançam aprendendo os complexos poderes e manobras deste estilo. Um estudante é considerado totalmente treinado quando domina perfeitamente o Dragon Punch. Muitos passam anos tentando aprender apenas esta manobra.

Membros: antes que possa ter esperanças em ser aceito na classe, você deve ter algum treinamento em karatê. Então o sensei reúne todos os candidatos e dá uma pequena aula para descobrir e eliminar os indesejáveis. Os poucos sortudos que restam são aceitos para o treinamento.

Conceitos: mestre de karatê; lutador; profissional de saúde; criança rica

Chi Inicial: 3



**Força de Vontade Inicial: 4**

Lema: “Nós não lutamos por riqueza ou glória, mas pela luta em si. Que me importam os troféus? A excitação da vitória e a expectativa sobre meu próximo oponente são o bastante.”

Soco

Dragon Punch (4), Flaming Dragon Punch (4), Knife Hand Strike (3), Lunging Punch (2)

Chute

Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (4), Double Dread Kick (4), Foot Sweep (1), Hurricane Kick (4), Whirlwind Kick (5)

Bloqueio

Energy Reflection (3), Maka Wara (3), San He (4)

Apresamento

Back Roll Throw (1), Pin (3)

Esportes**Foco**

Balance (4), Chi Kung Healing (4), Fireball (3), Flying Fireball (2), Improved Fireball (3), Inferno Strike (5), Levitation (4), Stunning Shout (2)

KICKBOXING OCIDENTAL

O Kickboxing Ocidental começou como uma tentativa de tornar as artes marciais mais atraentes para o público americano. Combinava o karatê, o kung fu, o boxe e o boxe tailandês. Teve uma boa audiência quando se tornou um esporte pela primeira vez e começou a ser exibido em cadeia nacional pelas redes de TV, mas os americanos logo ficaram entediados quando viram que não tinha o mesmo brilho das outras artes marciais. De qualquer forma, tem seus praticantes. O Kickboxing tenta ser uma versão mais elaborada do Boxe, e seus estudantes provam isso. Eles tentam combinar o exibicionismo do boxe com a disciplina das artes marciais. Eles pegam alguns dos movimentos mais simples das artes marciais e tentam torná-los mais atraentes adicionando giros e saltos. Isto ocasionalmente pode parecer uma perda de tempo, porém, mais de um lutador já perdeu a calma, e a luta, para um kickboxer habilidoso. O Kickboxing Ocidental usa muitos socos do boxe e chutes do boxe tailandês e karatê. Na verdade, muitos lutadores de Kickboxing Ocidental começaram suas carreiras como boxers amadores. Recentemente o Kickboxing voltou a chamar a atenção do público. Foram lançados diversos filmes baseados neste esporte, e lutas são transmitidas pela TV. O lutador jamaicano Dee Jay tem impressionado e entretido o público, adicionando sua própria mágica a este esporte. Sob a orientação adequada, o Kickboxing ocidental pode vir a provar ser um estonteante novo estilo.

Escolas: escolas de Kickboxing podem ser encontradas em qualquer grande cidade. Aquelas encontradas na Filadélfia, Nova Iorque e Washington D.C. são normalmente as melhores, devido aos profundos antecedentes de boxe nestas cidades. Isso não quer dizer que as escolas em outras cidades sejam ruins, mas as boas academias são mais difíceis de encontrar. Kickboxing é um dos estilos

mais organizados. Ele segue o formato normal de treinamento e publicidade que fez do boxe um sucesso. O treinamento em si é tão duro quanto no boxe, às vezes até mais. Empresários e treinadores mantêm os lutadores em um esquema de horário restrito que toma muito tempo livre e liberdade dos boxers. Pode parecer chato, mas a maioria dos treinadores não tem problemas em mostrar a porta da rua para os estudantes rebeldes ou desobedientes.

Membros: qualquer um pode treinar para ser um kickboxer, mas poucos realmente se tornam lutadores. A maioria desiste, outros não têm o que é preciso para vencer. A maioria dos melhores lutadores é composta por meninos de rua que têm algo a provar.

Conceitos: durão de rua; membro de gangue; boxer; atleta

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: “Tenho lutado a vida toda para sair das ruas, e o kickboxing me mostrou como. Devo minha vida a ele.”

Soco

Dashing Punch (5), Dashing Uppercut (2), Fist Sweep (2), Heart Punch (4), Hyper Fist (4), Lunging Punch (2), Rekka Ken (5), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckle (3), Turn Punch (5)

Chute

Ax Kick (3), Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Flying Knee Thrust (1), Reverse Frontal Kick (1), Slide Kick (2), Stepping Front Kick (4), Tiger Knee (5), Wounded Knee (2)

Bloqueio

Deflecting Punch (1)

Apresamento

Backroll Throw (1), Brain Cracker (1), Knee Basher (2)

Esportes

Foco

KUNG FU

Estudiosos das artes marciais assinalam o ano de 527 D. C. como o início das artes marciais chinesas. Neste ano, um monge indiano chamado Ta Mon veio ao primeiro templo Shaolin na província de Hunan, na China. Ta Mon descobriu que os monges do Templo da Jovem Floresta eram fisicamente tão fracos que não conseguiam meditar sem acabar dormindo. Ele começou uma prática de condicionamento físico entre os monges que, um dia, levou às artes marciais.

Ao longo dos séculos, a prática do Kung Fu se espalhou por vários templos, famílias e dinastias da China e além, chegando até Okinawa e o Japão. Muitos templos e lutadores desenvolveram seus próprios estilos de Kung Fu. Alguns templos se concentraram em estilos que imitavam animais como a garça, o tigre, a cobra, o louva-a-deus, o macaco e a té mesmo criaturas míticas como o dragão. Outros estilos de Kung Fu se concentraram na energia interior do Chi, usando esta energia para produzir socos e chutes devastadores.

Outros ainda praticavam exclusivamente com armas, se tornando mestres da espada, da lança, ou armas mais exóticas. Esta abundância de estilos tornou o Kung Fu uma arte marcial bela e complexa.

Saber que um oponente pratica Kung Fu não traz muito discernimento sobre como ele efetivamente luta. Ele pode praticar Wing Chun Kung Fu e usar uma chuva de socos diretos, ou o Kung Fu Cobra e focalizar seu Chi em golpes nos pontos vitais. Qualquer Street Fighter que pratique Kung Fu tem uma ampla variedade de técnicas e poderes disponíveis. Nas últimas duas décadas, o Kung Fu tem se popularizado por todo o mundo. Hollywood anda usando mais astros das artes marciais em seus filmes de ação, provocando a abertura de mais academias na Europa e América do Norte.

Escolas: Há escolas de Kung Fu por todo o mundo, em quase todas as grandes cidades – mas o futuro aluno deve ficar atento, pois existem poucos mestres verdadeiros de Kung Fu. Muitas escolas são dirigidas por imitadores tentando ganhar dinheiro fácil às custas da popularidade do estilo. Certamente, qualquer um com esperanças de sobreviver em uma arena Street Fighter deve aprender suas lições com um verdadeiro Mestre. Muitas das melhores escolas ficam no Extremo Oriente, onde a maioria dos mestres vive.

Membros: Embora a discriminação tenha diminuído na última década, muitos professores chineses ainda ensinam somente a alunos chineses. A maioria dos professores de Kung Fu são chamados de Sifu, e não de Sensei, um termo japonês.

Conceitos: Aspirante a astro de filmes de ação, geração saúde, filósofo.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Lema: “Só porque alguém encontrou a paz com si mesmo, não quer dizer que esteja em paz com os outros.”

Soco

Dim Mak (4), Dragon Punch (5), Heart Punch (4), Hundred Hand Slap (5), Knife Hand Strike (3), Monkey Grab Punch (1), Rekka Ken (4)

Chute

Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (4), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (4), Double Hit Kick (1), Dragon Kick (5), Forward Backflip Kick (2), Forward Flip Knee (3), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Maka Wara (3), San He (3)

Apresamento

Grappling Defense (4), Hair Throw (2), Improved Pin (3), Pin (3), Rising Storm Crow (5)

Esportes

Disarming (2), Drunken Monkey Roll (1)

Foco

Balance (3), Chi Kung Healing (3), Chi Push (5), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5), Leech (4), Levitation (4), Regeneration (2), Zen No Mind (3)

KUNG FU DO CORVO MAJESTOSO

Uma variante relativamente desconhecida de Kung Fu, Corvo Majestoso é um Estilo externo, confiando mais em poder de músculos e coragem física que em psicologia interna e desenvolvimento espiritual. Sua postura é um pouco semelhantes ao Estilo Tibetano da Garça Branca, embora seja áspero e de força física, com muitos Agaramentos e Lançamentos.

A história da arte é muito obscura; seu único mestre vivente conhecido, Mestre Xaudo, atribui a arte para um shih chinês (essencialmente um grande lutador) que viveu algum dia por volta de 600 d.C.. O shih era mestre de várias formas diferentes de Kung Fu, mas não estava satisfeito com qualquer uma delas; ele se aposentou às colinas fora de uma aldeia pequena para refletir sobre o problema. Lá, a história segue, ele viu um corvo pego por uma armadilha e sua luta com uma raposa que estava caçando para fazer sua comida.

O corvo, preso pela armadilha e impossibilitado escapar, lutou amargamente contra seu oponente muito maior. O shih assistiu em fascinação como o corvo lançou-se em uma agitação maligna de batidas de asas e garras, arranhando sempre que a raposa se pusesse perto. A raposa, por sua vez, repetidamente atacou e se retirou, tentando esvair o corvo em submissão aparentemente. Inspirado por este drama, o shih lançou o corvo (aborrecendo a raposa, o qual de acordo com lenda o hostilizou a partir daquele dia), e teve a intenção de projetar um Estilo novo que ele chamou o “Corvo” Majestoso.

O estilo é baseado num padrão de yin-yang de alternativas entre manter ou mover lentamente, e lançando em uma posição de ataques que usam todos os membros imediatamente. Evolui com voadoras de frente muito altas e golpes de garras, se assemelhando a um corvo executando golpes com suas garras, como também bofetões de mão-aberta rápidos que se assemelham ao aquecimento furioso de asas. Rising Storm Crow, uma Manobra Especial sem igual, é uma assinatura do Corvo Majestoso; porém, é percebe que isto é apenas a ponta do iceberg, e anfitriã de outras técnicas; até mesmo técnicas mais poderosas existem, os segredos delas estão escondidos na mente de Sifus.

Escolas: Em tempos antigos, havia um número grande de escolas do Corvo Majestoso em terra firme na China, mas após as gerações, desapareceram gradualmente. Agora só um Sifu é conhecido por permanecer: Mestre Xaudo, que é muito velho para ensinar em tempo integral. Ele também tem muitos inimigos (notavelmente a Shadaloos com que ele cruzou muitas vezes), assim ele tenta manter sua localização em segredo. Ele leva mais um punhado de estudantes de cada vez, e então só ensina ao melhor desses o Estilo, com técnicas avançadas.

Membros: Qualquer um que é dedicado bastante para achar o Mestre Xaudo e o impressionar. Porém, ele é muito particular na escola de quem ele ensinará, e dispensará qualquer um que ele não achar desafiador o bastante.

Conceitos: Estudantes de Kung Fu duros de matar, estudante esotérico, bem feitos vagantes

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: “O corvo é impassível e indiferente, mas pode atacar com ferocidade incrível ao ser provocado.”

Soco

Crow Beats his Wings (Hundred Hand Slap) (4), Dim Mak (5), Dragon Punch (5), Monkey Grab Punch (1), Rekka Ken (5), Triple Strike (1)

Chute

Air Hurricane Kick (1), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Flash Kick (4), Flying Thrust Kick (4), Great Wall of China (5), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3), Whirlwind Kick (5)

Bloqueio

San He (4)

Apresamento

Air Throw (2), Crow’s Talon (Iron Claw) (4), Grappling Defense (4), Hair Throw (2), Rising Storm Crow (4)

Esportes

Air Smash (1), Cannon Drill (5), Drunken Monkey Roll (2), Flying Body Spear (3), Landing Crow (Flying Heel Stomp) (3), Rolling Attack (4), Wall Spring (1)

Foco

Chi Kung Healing (4), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5), Stunning Shout (3)

LER DRIT

Ler Drit é o estilo de luta criado por M. Bison, uma combinação de técnicas de assassinato soviéticas, poderosos movimentos aéreos e os próprios poderes psíquicos de Bison. Ler Drit não ensinado por ninguém fora da Shadaloos. É um dos estilos mais eficientes da atualidade, sem dúvida. Porém, não é uma tarefa fácil aprendê-lo. Corpo e mente são exigidos ao máximo durante os treinamentos e “acidentes” são comuns.

Estudantes que não conseguem tolerar o treinamento físico de Ler Drit acabam morrendo, enquanto que os lutadores que não conseguem tolerar o treinamento psíquico acabam se tornando os desalmados Revenants.

M. Bison vem praticando e desenvolvendo seu Ler Drit a cerca de 15 anos. Ele continuamente melhora seu estilo adicionando novas técnicas. Este é outro motivo responsável pelo interesse de Bison no Circuito Mundial Street Fighter. No Circuito, Bison tem a chance de testar seu estilo contra os melhores do mundo. Somente desta forma seu estilo pode ser refinado.

Força, vigor e brutalidade são as marcas registradas do Ler Drit, e M. Bison ensina aos seus estudantes estas qualidades. Treinando suas mentes e desenvolvendo seus corpos a níveis sobre-humanos de perfeição física; Ler Drit busca o poder máximo para esmagar os mais fortes oponentes.

Pouco se sabe sobre este estilo ao redor do mundo, seus métodos de treinamento brutal ou a fonte dos poderes psíquicos do estilo. O pouco que se sabe é que as manobras básicas do estilo vieram do Treinamento das Forças Especiais dos Comandos Sovietes. A verdadeira origem das Manobras Especiais deste estilo se confundem com a própria história de seu criador. A misteriosa habilidade de Bison, de canalizar energias em manobras como o Psycho Crusher assustam e impressionam a comunidade Street Fighter.

Novos Street Fighters deste estilo aparecem ocasionalmente no circuito detonando seus oponentes em torneios. Ainda assim, lutadores de Ler Drit são muito incomuns e perigoso. Todos os praticantes de Ler Drit são automaticamente associados à asseclas de Bison.

Escolas: O único lugar conhecido para se aprender Ler Drit é Mriganka, a ilha nação de M. Bison.

Membros: somente agentes da Shadaloo podem aprender Ler Drit. Membros de ambos os sexos podem aprender, porém somente M. Bison é mestre neste estilo.

Conceitos: lutador da Shadaloo, ditadores criminosos, Lordes megalomaniacos.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *Nunca demonstre fraquezas para seu oponente e ele sempre falhará em encontrá-las.*

Soco

Ducking Fierce (1), Hyper Fist (5), Spinning Knuckle (3)

Chute

Double Dread Kick (4), Flying Knee Thrust (1), Forward Flip Knee (3), Forward Slide Kick (2), Scissor Kick (3), Slide Kick (2), Stepping Front Kick (4)

Bloqueio

San He (3)

Apresamento

Grappling Defense (4), Iron Claw (5)

Esportes

Flying Body Spear (3), Flying Heel Stomp (3), Flying Punch (3)

Foco

Blind (3), Cobra Charm (3), Flight (4), Mind Control (5), Mind Reading (3), Psycho Crusher (5), Psychic Rage (3), Psychic Vise (4), Psychokinetic Channeling (3), Regeneration (2), Stunning Shout (3), Telepathy (2)

LUA

O Havaí é vulgarmente conhecido por muitas coisas, mas não por uma arte marcial nativa. No entanto, como mais guerreiros treinados em Lua fazem sua marca no circuito Street Fighter, este estilo nativo havaiano é cada vez mais valorizado.

Uma vez que se supõe ter sido uma arte marcial “perdida”, é agora reconhecido que o estilo Lua se escondeu nos subterrâneos após serem reprimidos pelas autoridades, no início do século XIX.

Lua – ou “quebra ossos” – é uma perigosa combinação de braços e uma marcante prática do conhecimento da anatomia humana, particularmente o sistema nervoso e muscular. Street Fighters que usam Lua podem ser bastante ameaçadores no ringue: embora familiarizado no alcance médio das técnicas, a sua verdadeira ameaça surge na estreita variação de movimentos.

Um Street Fighter, em uma luta contra um estilista de Lua deve manter-se à distância, ou em algum momento ele vai encontrar o chão e será incapaz de se mover. A dança, como propostas que podem acompanhar Lua pode ser bastante enervante; muitos guerreiros Lua lutam juntamente com os tons de uma melodia, para acalmar e para que possa distrair um adversário ou mesmo para deixar sua guarda baixa - este é o momento em que um guerreiro Lua vence.

Como a arte Lua torna-se cada vez mais conhecida, os elementos mais escuros do seu passado estão surgindo junto. No passado, não era incomum os alunos esperarem por um viajante solitário e emboscá-lo; dentro de uma questão de momentos, os membros da vítima eram completamente desarticulados e deslocados. Idealmente, os estudantes foram supostamente para recuperar e restaurar o corpo do alvo, mas muitas vezes ele foi deixado para morrer.

Escolas: As escolas podem ser encontradas apenas no Havaí. Um professor é chamado de Kahuna, que - tal como um sensei – é uma combinação de guerreiro, sacerdote e médico. Lua tem uma forte dimensão filosófica e espiritual, que infelizmente, muitas vezes não é estudada por seus profissionais. Variações de Lua se acredita serem encontradas em toda a Polinésia, mas não foram confirmados.

Membros: Apesar de seu passado obscuro, Lua é estudado por muitos guerreiros honrados. Quase todos os guerreiros Lua são praticante na Polinésia. É raro que um não polinésia seja ensinado, e tais casos são realmente exceções. Alunos da Lua são fisicamente condicionados, ao mesmo tempo, a aprender os meandros do corpo humano - para machucar e para curar.

Conceitos: Sacerdotes, médicos, curandeiro, assassino.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *“Aproxime-se, venha... certamente não sou uma ameaça para você...”*

Soco

Dim Mak (4)

Chute

Backflip Kick (3), Double Hit Knee (1), Wounded Knee (2)

Bloqueio

Energy Reflection (3)

Apresamento

Choke Throw (2), Disengage (2), Dislocate Limb (2), Eye Rake (1), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Improved Pin (2), Iron Claw (4), Neck Choke (2), Pin (2), Sleeper (3)

Esportes

Light Feet (3)

Foco

Balance (3), Chi Kung Healing (3), Chi Push (5), Fireball (4), Ghost Form (5), Leech (3), Levitation (3), Mind Reading (3), Musical Accompaniment (1), Regeneration (2), Toughskin (3)

LUTA LIVRE

Luta Livre (Wrestling em inglês) refere-se a múltiplos estilos de combates que incidem sobre agarrões, travas e projeções. Tecnicamente, Sambo, Sumô e Luta Livre Nativo Americana são praticamente iguais, mas diferem de alguns estilos a partir da Luta Livre estilo ocidental.

Este é um estilo com uma longa história. Desenhos em cavernas, mais de 15.000 anos, ilustram a Luta Livre, e podem ser encontradas em pinturas e esculturas a partir do Egito, Pérsia e Suméria. É bem conhecido como um esporte clássico da Grécia e de Roma, realizada durante os Jogos Olímpicos e em concursos gladiatórios. Na Idade Média, a Luta Livre era considerada uma habilidade nobre.

A Luta Livre depende da velocidade, coordenação e força. Acima de tudo, requer um conhecimento de alavanca, o que permite uma menor força para derrotar um adversário maior e mais pesado. Tal como um esporte competitivo, tende a ter regras rígidas, como as proibições contra uma torção no adversário ou articulações dos dedos, ou coto-veladas no abdômen ou costas dele. Como um estilo de

Street Fighting, no entanto, todas essas regras são ignoradas e detêm a verdadeira eficácia do estilo.

Escolas: Instrução básica em Luta Livre é facilmente encontrada, nas escolas, nos clubes amadores e no YMCA. Muitos lutadores começam sua instrução em escolas secundárias. Vários clubes ou organizações vão ensinar um tipo particular de Luta Livre; é incomum encontrar uma escola que ensina o estilo em todas as suas formas.

Membros: Quem quiser aprender o esporte e gosta de ter seu corpo contorcido e atirado ao solo é bem-vindo. Como todos os outros estilos, que exige muita perseverança e disciplina, muitos estudantes interrompem o programa no início.

Conceitos: Atletas, estudantes universitários, lutadores profissionais.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *Eu não gosto da sua atitude. Talvez seja a hora de você cumprir sua palavra.*

Soco

Ear Pop (2)

Chute**Bloqueio****Apresamento**

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (3), Improved Pin (2), Iron Claw (4), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Pin (2), Spinning Pile Driver (3), Stomach Pump (3),

VARIAÇÕES DE LUTA LIVRE

A Luta Livre tem uma série de variações, além dos já representados por Sumô, Luta Livre Nativo Americana ou Sambo. A base das variações de Luta Livre incluem:

Catch as Catch Can: Esta variante – também chamado de Luta Livre estilo Livre – é o verdadeiro herdeiro dos clássicos Wrestlings Gregos e Romanos. É o mais popular desporto com estilos ensinados nos Estados Unidos e Canadá. Embora proíba pontapés e asfixia, também tem uma grande variedade de contato corpo-a-corpo. Os jogos variam conforme o período e seus regulamentos.

Greco-romana: Esta variação, a mais popular na Europa, foi desenvolvida no século XIX, na França. Proíbe Tripping e Pins ou golpes com as pernas.

Profissional: Esta é a variação mais comum e conhecida popularmente de Luta Livre. É um teatro, usando-se um grande auditório e figurino espalhafatoso. Um certo número de lutadores profissionais entraram no circuito Street Fighter apenas para descobrir que sua postura e desempenho são pouco aproveitáveis no ringue. Luta Livre profissional não é considerada um legítimo esporte competitivo.

Sem Restrições: Este é o estilo mais frequentemente procurado pelos Street Fighters que não gostam - ou necessitam - das restrições impostas pelas outras variações. É essencialmente "Catch as Catch Can", mas sem qualquer regulamento formal. Algumas escolas ensinam esta variação de Luta Livre; outros Werstlers (lutadores deste estilo) aprendem um dos modelos formais e, em seguida, se adaptam rapidamente no ringue.

Estilo "Folclórico": Esta variação é especial, normalmente não encontrada fora de um determinado país ou região. Tecnicamente, Sambo e Sumô se encaixam nesta categoria. Incluindo outras variações:

- *Yagli Gures:* tradicionalmente Turca - Pehlivan é uma divisão do campeonato. Esses lutadores são campeões na Turquia, o estilo traz de volta o Império Otomano.
- *Cornish Wrestling:* praticado na Cornualha há mais de 15 séculos.
- *Glimae:* Luta Livre Islandesa que se baseia em um cinto de couro que deve ser aproveitado ao longo de um torneio.

Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)

Esportes

Air Smash (1), Breakfall (1), Flying Head Butt (2), Ground Fighting (3)

Foco

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA

A Luta Livre Nativo Americana começou como uma forma de divertimento entre os guerreiros indígenas norte-americanos. Eles a usavam para desenvolver seu vigor e agilidade. T. Hawk combinou este estilo com antigos ensinamentos místicos sobre a força da mente e os espíritos dos totens. O resultado foi um estilo com arremessos mortais, golpes esmagadores e a evocação de espíritos totêmicos para realizar ataques misteriosos. A Luta Livre Nativo Americana se tornou um dos estilos de mais rápida ascensão no circuito de lutas. Os lutadores desta Luta Livre estão entre os lutadores mais versáteis, pois seu estilo exige que pensem rápido para contra-atacar cada golpe com a defesa apropriada. Este treinamento faz com que eles instantaneamente se adaptem a qualquer situação. A maioria dos oponentes nem percebe que estão perto da derrota até serem imobilizados. Flexibilidade, velocidade e astúcia colocam os adeptos da Luta Livre Nativo Americana entre os mais ferozes competidores. Este estilo consiste de uma série de ataques e contra-ataques. Os lutadores têm uma variedade de combinações que lhes permite reverter qualquer situação. Uma de suas melhores armas é a capacidade de perceber um ponto fraco em seus oponentes e usá-lo contra eles. Isso faz com que muitos lutadores fiquem super atentos do começo ao final do combate. A única fraqueza verdadeira do estilo é que muitos lutadores jamais aprendem totalmente seus componentes mentais e místicos. Eles param após aprender alguns truques, mas nada que possa realmente torná-los mais poderosos. Não foi assim com o recém-chegado Thunder Hawk. Ele usou apenas uma parte dos golpes disponíveis em seu arsenal para vencer sua primeira luta, mas foi o suficiente para causar uma grande impressão nos outros lutadores. Outros praticantes de luta-livre afirmam que a fama de T. Hawk é apenas o começo para este estilo.

Escolas: é fácil encontrar uma escola, mas elas ensinam apenas o básico. As melhores escolas estão nas reservas indígenas, mas é muito difícil ser aceito nestas aulas. Professores suspeitam de qualquer um que não tenha ascendência nativo americana. Este estilo primeiramente ensina as técnicas principais e depois os contra-ataques. Espera-se que um estudante esteja apto a reagir a qualquer situação. Treinadores mantêm seus estudantes sempre atentos usando novas chaves e arremessos.

Membros: este estilo tem praticantes bem diversificados. Eles surgem em todos os tamanhos e raças. Treinadores de Luta Livre Nativo Americana conseguem desenvolver as habilidades de praticamente qualquer pessoa.

Conceitos: fã de Luta Livre; atleta olímpico; estudante; xamã.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: “Eu não sou um lutador, mas um guerreiro. Minha força vem de meu interior e dos espíritos dos antigos totens. Esta é a razão pela qual nunca perderei.”

Soco

Buffalo Punch (1), Ear Pop (2), Heart Punch (2), Shockwave (3), Spinning Clothesline (4)

Chute

Wounded Knee (2)

Bloqueio

Apresamento

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Face Slam (2), Grappling Defense (3), Iron Claw (4), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Sleeper (3), Spinning Pile Driver (5), Stomach Pump (3), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)

Esportes

Air Smash (1), Diving Hawk (4), Ground Fighting (3), Thunderstrike (1)

Foco

Chi Kung Healing (4), Chi Push (5), Ghost Form (5), Regeneration (2), Thunderclap (4)

MUAY THAI

As artes marciais na Tailândia surgiram a partir de diversas artes marciais chinesas como o Kung Fu. Entretanto o estilo de Thai Kickboxe, chamado de Muay Thai, foi desenvolvido sem influência chinesa e tornou-se um estilo de luta independente e único. O estilo de luta foi utilizado pelo povo da Tailândia no passado para se defender dos invasores estrangeiros. O uso do Muay Thai durante séculos de guerras e invasões tornou-a uma lendária arte marcial.

Como uma arte de luta desenvolvida na Tailândia, ele tornou-se um esporte competitivo repleto de brutalidade e táticas de guerra utilizadas nas arenas. Thai Kickboxe é o estilo oficial do país, e escolas são comuns em todas partes da Tailândia. Crianças tailandesas praticam Muay Thai como as crianças de outros países praticam o futebol ou basquete. Competições de Muay Thai são eventos extremamente populares na Tailândia e sua influência cresce ao redor do mundo ao longo dos anos. Infelizmente, muito do sucesso do estilo é ofuscado pelo envolvimento do crime organizado nas lutas.

Thai Kickboxers são um misto de disciplina e vontade de ferro. Lutadores de Muay Thai são reconhecidos e temidos por lutadores de outros estilos pela brutalidade e intensidade do seu treinamento, visando a perfeição da arte. Um lutador de Muay Thai demonstra confiança e nunca mostrará um sinal de fraqueza para seu oponente. Isto faz com que muitos acreditem que eles sejam imunes ao medo.

NINJITSU

O atual estilo de Thai kickboxe é um dos mais brutais já visto. O lutador utiliza todas as partes dos seus braços e pernas na luta. Ele utiliza de socos, chutes, joelhadas e cotoveladas repetidas para eliminar seu oponente o mais rápido possível. O lutador prioriza os golpes nas juntas e na cabeça, o que muitas vezes causa o final da carreira de certos lutadores que enfrentaram algum campeão de Muay Thai.

Seu treinamento não é menos brutal. Lutadores fortalecem seus braços e pernas golpeando repetidamente árvores, muros e outras superfícies duras. Este tipo de treinamento torna as partes golpeadas extremamente rígidas e muito mais mortais. Isto faz com que a resistência a dor e rigidez dos músculos dos Thai Kickboxers tenham se tornado uma lenda no circuito. Com a derrota de Sagat nas mãos de Ryu, muitos Street Fighters do circuito começaram a achar que a superioridade do Muay Thai como arte marcial era apenas uma lenda. Esta descrença já custou a derrota de mais de um lutador nas arenas.

Escolas: escolas podem ser encontradas por todo o mundo, mas as que oferecem o melhor treinamento estão na Tailândia. A Tailândia é o melhor local para encontrar os melhores professores e os melhores Thai kickboxers. Lutadores desta arte nutrem grande prestígio por sua escola e costumam honrá-las nos ringues.

Membros: Thai kickboxers são escolhidos dentre os jovens mais promissores, são treinados noite e dia desde crianças para se tornarem guerreiros. Muitos Thai Kickboxers não possuem outra ocupação a não ser as arenas.

Conceitos: Kickboxers, ex-campeões, donos de academia.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: “*Treine duro, lute duro e honrará sua escola com a vitória!*”

Soco

Dragon Punch (Tiger Uppercut) (5), Elbow Smash (1), Flaming Dragon Punch (4), Spinning Back Fist (1), Turn Punch (4)

Chute

Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Double-Hit Knee (1) Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Lightning Leg (4), Tiger Knee (4), Wounded Knee (2)

Bloqueio

Maka Wara (3)

Apresamento

Brain Cracker (1), Head Butt Hold (2), Knee Basher (2)

Esportes

Jumping Shoulder Butt (1)

Foco

Chi Kung Healing (4), Fireball (Tiger Fireball) (4), Toughskin (3), Zen No Mind (3)

Daisuke estudava com afinco as novas artes de combate, novos caminhos para o uso do corpo e espírito, uma nova visão. Do místico ensinamento ele aprendeu a mover-se silenciosamente sem ser percebido e como fazer com que sua vontade seja feita, sem precisar mover um músculo para isso.

— *um antigo conto sobre a origem do Ninjitsu*

Lendas antigas japonesas dizem que os clãs ninjas descendem de uma criatura chamada Tengu, um híbrido meio homem, meio corvo com o poder de alterar a natureza e as mentes dos homens. Independente de sua origem, os Ninjas são famosos como espiões, assassinos e guerreiros.

Poucos sabem que os ninjas realizam muito mais do que simples assassinatos. O Ninjitsu é na verdade um modo espiritual de vida, enfatizando a natureza e o conhecimento interior. Também enfatiza a vida marcial, tanto para proteção de seus templos sagrados (Mikkyo) quanto para o sustento de sua família. Membros de clãs Ninjas iniciam seu treinamento aos cinco anos. Quando eles chegam à adolescência, eles já se tornaram espiões e guerreiros.

Através da história, os Ninjas foram tratados supersticiosamente pelos camponeses e pela nobreza japonesa. Isto não é somente pelo seu talento em furtividade e infiltração, mas também por causa de suas habilidades místicas. Kuji-in (posições de mão para canalizar Chi) e Saiminjutsu (hipnotismo) permitem ao ninja influenciar o mundo a sua volta e as mentes de seus oponentes. Estas habilidades são seus maiores segredos, e um ninja morrerá mas não revelará eles a ninguém. As “posições de mãos” nunca são ensinadas a um não membro do clã ninja.

Ao contrário do Karatê, Ninjitsu não treina os lutadores para que consigam derrubar um oponente com um poderoso golpe. Um Ninja irá cansar um adversário até que ele baixe sua guarda e o ninja desfira um golpe decisivo. Isto não significa que os ninjas não saibam desferir poderosos golpes: eles meramente os guardam para os momentos críticos. Ninjas preferem blefar e confundir seus alvos desaparecendo bem na frente de seus olhos. Movimentos furtivos, o uso das sombras e o uso de trajes escuros fazem com que seja difícil acertá-lo. Lutadores comumente se desconcentram e perdem de vista seu oponente Ninja. Esse é o maior erro que poderiam cometer.

O treinamento com armas também faz parte das habilidades ensinadas pelo Ninjitsu, de fato, Ninjas frequentemente lutam entre os Duelistas. Uma grande variedade de armas, usualmente relíquias de família, são usadas pelos ninjas. As mais comuns são a Ninja-To (uma afiada espada curta) e o Shuriken (estrela de arremesso). Armas modernas são evitadas pelos Ninjas a não ser em situações particulares que assim o exijam, como atacar um avião em pleno vôo (um shuriken não é muito útil nesse caso). Armas nunca são usadas contra um oponente desarmado, ao contrário dos filmes, Ninjas são muito honrados, embora existam exceções.

O Ninjitsu Clássico também treina o estudante nos caminhos da espionagem. Muitos Shoguns antigos e samurais poderosos caíram devido a infiltrações de espiões ninjas.

A organização de um clã Ninja segue um sistema de três camadas. O Jonin, ou “homem do alto” mantém a disciplina do clã e controla a rede inteira de espiões. Abaixo dele estão os Chunins, ou “homens do meio”. Muitos Chunin podem ser controlados por um único Jonin, que os protege e comanda. A base da pirâmide é composta pelos Genin, ou “homens de baixo”: estes são os “soldados” do clã.

Os Ninjas respeitam a importância das mulheres, não somente como espãs mas como guerreiras. Todas as mulheres de um clã ninja são treinadas no estilo Ninjitsu. Ninjas mulheres são chamadas de Kunoichi e são tão poderosas quanto suas contrapartes masculinas.

Em anos recentes, os clãs Ninjas ancestrais decidiram que sua presença deveria ser conhecida, mas não para o público em geral. Isto serve para o propósito de desmistificar o estereótipo criado em torno dos filmes e livros modernos, visando educar aqueles que se interessarem por sua filosofia mística. Ao mesmo tempo, os clãs enviam seus representantes e espiões para todos os lugares do mundo para aumentar seu poder e influência. Recentemente os clãs descobriram o circuito Street Fighter e começaram a participar de algumas batalhas, vendo no circuito uma excelente oportunidade de oferecer seus serviços a poderosos contratantes.

NINJA VERDADEIRO

Para ser um Ninja com os poderes de Saiminjutsu, o personagem precisa ter o Antecedente Herança de Clã. Isto reflete os anos de estudo no dojô do clã. Sem importar a nacionalidade original do personagem, ele precisa ter este Antecedente para aprender as manobras do verdadeiro Ninja que focam o Chi nas mãos. A magia das mãos apenas pode ser ensinada para um Ninja com Antecedente 4 ou mais.

Um personagem existente pode adquirir este Antecedente através de interpretação e usando sua experiência guardada para comprá-lo. Isto pode até mesmo requerer

uma aventura especial na qual o personagem prove seu valor para um clã Ninja e é subsequentemente adotado pelo clã. Qualquer uma das perícias do Ninjitsu podem ser aprendidas se o aluno tiver ao menos um ponto no Antecedente herança de clã. Contudo, as perícias místicas são ensinadas apenas para o estudante de Ninjitsu que melhor personificar o espírito dos Ninjas.

DESENVOLVENDO O NINJA (REGRA OPCIONAL)

Esta seção das regras para o uso deste Antecedente de uma maneira única. Os jogadores e o Narrador precisam decidir se essas regras são apropriadas para uma dada crônica. Desenvolver um personagem como um Ninja verdadeiro irá envolver o envolvimento íntimo do lutador com o clã adotivo. Isso irá naturalmente influenciar a crônica: de fato, uma crônica pode se tornar preocupada com as políticas e a vida diária do clã.

Se um personagem gasta experiência com o Antecedente Herança de Clã, o Narrador precisa trabalhar isso dentro da crônica. Um personagem estudando a doutrina do Ninjitsu terá que primeiro encontrar um clã, o qual possui uma história própria. A seguir o personagem deve provar ser honrado e valoroso o bastante para ser aceito no dojô do clã.

Isto não é uma tarefa simples; você deve primeiro mudar o foco da sua crônica para deixar o personagem(ns) procure um clã Ninja. Em qualquer momento deverá acontecer um ritual de iniciação para cada ponto de Antecedente que o personagem acumule. Talvez o personagem poderia ser forçado a sobreviver em uma floresta, defender-se de múltiplos assassinos, roubar uma peça de um museu e voltar sem ser pego, ou decifrar uma charada difícil. Qualquer que seja o ritual haverá algum tipo de teste para reconhecer o fato de que o personagem esta se sendo aceito como um verdadeiro membro do clã, sem importar a nacionalidade, sexo ou raça do novo membro.

HERANÇA DE CLÃ

Você tem que ter nascido em um antigo clã Ninja ou ter sido adotado por um. (É raro que um *gaijin* seja aceito em uma tradicional fortaleza Ninja, mas não é impossível.) Você deve ser doutrinado nos caminhos da honra, da furtividade e do combate, todos os quais o espírito Ninja incorpora. Você está em família quando está com seu clã Ninja.

- A família tolera sua presença apenas porque eles sabem que você não pode revelar seus segredos. Sendo assim, eles não dividem muitos desses segredos com você.
- Você recebeu poucas lições no dojô do clã, mas seus ensinamentos geralmente consistem da maneira correta de lavar ou limpar o templo.
- O clã aceitou você em seu interior, e é permitido que você durma no prédio principal. Seu intenso estudo e aprendizado para ser aceito foi finalmente recompensado. Você recebeu o posto de Genin; agora eles esperam que você prove o seu valor.
- O clã permite que você conduza uma cerimônia ocasional no templo Mikkyo. Artes marciais e treinamento de espionagem ocupam muito o seu tempo. Os Mestres ensinaram a você seus sinais místicos de mãos. Você prevê o dia em que eles irão confiar em você o bastante para ensinar todas as suas perícias. Você poderá se tornar um Chunin se você provar o seu valor.
- Você é como um com seu clã. Os segredos do Saiminjutsu estão abertos para você. A você é permitido operar em campo como um membro de clã Ninja completo, com toda a frequência de perigo e excitação. Você tem sido comandado para manter a honra do clã e proteger seus interesses o tempo todo. Você poderá se tornar um Jonin e começar o seu próprio clã, se você for preparado para o posto. Os anciões do clã já estão procurando por filhos solteiros dos clãs vizinhos para ter parceiros prósperos.

HABILIDADES COMUNS

Prontidão, Interrogação, Perspicácia, Manha, Lábria, Luta as Cegas, Segurança, Furtividade, Sobrevivência, Investigação, Estilos.

POSTOS DO CLÃ

Os postos do clã são determinados por um número de critérios. As capacidades do Ninja em combate e investigação são tão importantes quanto sua posição social dentro do clã. É importante que um lutador seja perito em todos os aspectos do modo de vida Ninja para subir de posto.

Genin

Um personagem Ninja precisa ter pelo menos um ponto em todas as habilidades comuns para qualificar o Ninja como um Genin.

Chunin

Um personagem Ninja precisa ter pelo menos três pontos em todas as habilidades comuns para qualificar o Ninja como um Chunin.

Jonin

Um personagem Ninja precisa ter pelo menos cinco pontos em nada menos do que cinco habilidades diferentes, assim como deve ter três pontos nas habilidades restantes, para se tornar um Jonin. Neste posto um Ninja pode começar seu próprio clã; se ele for um mestre, ele também pode ensinar aos estudantes os caminhos do Ninjitsu.

Conceitos: Ninjas são mestres da ilusão e espionagem, podendo esconder dos outros a sua profissão.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *“Lutadores de Karatê e Kendô competem para marcar pontos. Um verdadeiro Ninja luta pela vida – sua ou a de seu oponente.”*

Soco

Boshi-ken (2), Ear Pop (2), Head Butt (1), Rekka Ken (5), Shikan-ken (3), Shuto (2)

Chute

Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double-Hit Kick (1), Double-Hit Knee (1), Flying Thrust Kick (4), Handstand Kick (1), Heel Stamp (1)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Maka Wara (4)

Apresamento

Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Disengage (1), Dislocate Limb (2), Eye Rake (1), Hair Throw (2)

Esportes

Drunken Monkey Roll (2), Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)

Foco

Balance (2), Death's Visage (3), Entrancing Cobra (4), Leech (3), Sakki (3), Shrouded Moon (1), Speed of the Mongoose (3), Zen no Mind (3)

NINJITSU ESPANHOL

Uma mistura única de um estilo Japonês com um estilo Europeu criado por Vega. Ninjitsu Espanhol combina a arte europeia do Savate com a arte japonesa do Ninjitsu. Com o melhor de dois mundos, o estilo engloba os chutes poderosos e de muita velocidade do Savate com a imensa variedade de habilidades úteis em combate do Ninjitsu, como os saltos, escaladas e apresamentos. Muitos Ninjas Espanhóis agregam outras habilidades dos Ninjas Japoneses menos honradas, como o furto e o treinamento de sobrevivência. Finalmente, todos os homens e mulheres treinados nesta arte por Vega tornam-se ao final do treino matadores. Ninjas Espanhóis são íntimos das arenas e possuem a habilidade de matar rapidamente seu oponente, seja um touro, ou um guerreiro.

Vega possui diversos “caça talentos” espalhados pela Espanha a procura de jovens belos e habilidosos capazes de dominar a arte do Ninjitsu Espanhol. Novos recrutas são gradualmente introduzidos na facção assassina de Vega, sendo dispensados e depostos como aprendizes caso não tenham “estômago para o trabalho”. Todo aspirante a Ninja Espanhol acaba trabalhando para Vega, atuando em missões de assassinato ou espionagem ao redor do mundo, com o simples intuito de render dinheiro para Vega e conseqüentemente para a Shadaloo.

Aprender Ninjitsu Espanhol é algo extremamente perigoso. Vega tem pouca paciência com covardes, especialmente os que não são especialmente belos. Recrutas são atirados em pastos cheios de touros enfurecidos, onde tem de utilizar todas suas habilidades de escalada e saltos para sobreviver aos chifres dos touros e conseqüentemente evitar a morte. Por fim, sobram apenas os mais ágeis e rápidos guerreiros do mundo.

Escolas: estudantes podem ser recrutados por um dos caça-talentos de Vega espalhados pelas arenas da Espanha.

Membros: a maioria dos membros vem do submundo do crime ou do circuito de touradas.

Conceitos: assassino, matador, ladrão.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Lutar nem sempre é algo justo - porque o lutador teria de ser?*

ARMAS

Além de suas excelentes técnicas de combate desarmado, frequentemente os ninjas espanhóis usam armas no combate. Desde que estejam dentro das regras do torneio, um ninja espanhol não abre mão de lutar com armas leves e afiadas.

Ninjas Espanhóis somente podem usar armas autorizadas por Vega, que se resumem as armas que ele ache elegante o bastante para o estilo, como rapieiras, dardos, shurikens e outras armas exóticas. Armas robustas como clavas e marretas são expressamente proibidas. Alguns poucos estudantes são especialistas no uso da garra, assim como Vega.

Soco

Ear Pop (2), Monkey Grab Punch (1)

Chute

Back Flip Kick (2), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (3), Forward Slide Kick (3), Handstand Kick (1), Scissor Kick (4), Slide Kick (2)

Bloqueio

Apresamento

Air Suplex (1), Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Choke Throw (1), Disengage (2), Suplex (1)

Esportes

Backflip (2), Displacement (3), Diving Hawk (4), Flying Heel Stomp (3), Light Feet (3), Tumbling Attack (2), Wall Spring (1)

Foco

PANCRÁCIO

Um dos estilos menos conhecidos no mundo, o Pancrácio é indiscutivelmente um dos mais antigos estilos de combate que já existiu. Os gregos acreditavam foi criado pelo herói Teseu, que combinava Luta Livre com o Boxe para derrotar o Minotauro no labirinto. O Pancrácio foi usado como luta nos primórdios das Olimpíadas, ao lado de Boxe e Luta Livre.

O Pancrácio apresenta muitas formas de combate em um: socos, chutes, apresamentos, mordida - quase tudo era permitido. Embora várias técnicas não fossem dadas os poéticos nomes comuns como às artes marciais Chinesas, não era incomum encontrar manobras comparadas com ataques dos animais.

Quando os exércitos de Alexandre, o Grande marcharam por todo o mundo conhecido, criaram tendas para manifestações de uma variedade de esportes, incluindo o Pancrácio. Alguns alegam que, quando estes exércitos atravessaram o Himalaia no século IV A.C., os pancratiastas definiram o desenvolvimento do Kung Fu.

Era comum se acreditar que o Pancrácio morreu como arte marcial após o Império Romano. Vendo a diminuição do estilo, no entanto, os capitães eleitos ensinaram este estilo em segredo, só para os mais dignos candidatos. Mas com a entrada de pancratiasta no circuito Street Fighter, o estilo reapareceu em público.

Quando uma luta ocorre contra um mestre do Pancrácio, deve-se estar preparado para tudo: enquanto um pancratiasta favorece o soco, outros poderão preferir chutes ou apresamentos. Muito similar ao Jeet Kune Dô, o Pancrácio é uma luta contra o estilo pessoal, faltam os estilos formais comumente estudados no Oriente. O Pancrácio é também uma das mais brutais artes marciais, não podendo ser encontrado em qualquer lugar, é ensinada apenas como uma “competição” ou “demonstração” de desporto.

Escolas: Tradicionalmente, uma escola pancrácio era chamada de *Korykeion*, se assemelhando fortemente as modernas escolas de Boxe. Hoje em dia, no entanto, o estudo ocorre nas casas dos seus mestres. Com o aumento da popularidade deste estilo, tem havido algum falatório a respeito de se restabelecer o *Korykeion*

como um método de instrução formal. Professores do Pancrácio podem ser encontrados em quase qualquer lugar, mas a maioria deles estão em pequenas aldeias na Grécia. A formação neste estilo é brutal e eficiente, e os instrutores não são conhecidos por sua misericórdia.

Membros: Apenas indivíduos com espírito capazes de suportar muito mais aprendem Pancrácio. Enquanto muitos jovens começam a estudar com um comandante, os rigores do estilo tendem a desencorajar os mais dedicados.

Conceitos: fã de luta livre, amazona, campeão do vilarejo

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: “*Eu sou a personificação de mais de 3000 anos de tradição. Meu estilo pode parecer simples, mas é puro em sua simplicidade.*”

Soco

Buffalo Punch (1), Ducking Fierce (1), Ear Pop (2), Fist Sweep (2), Head Butt (1), Spinning Back Fist (1)

Chute

Double Hit Knee (1), Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Slide Kick (2), Wounded Knee (2)

Bloqueio

Maka Wara (3)

Apresamento

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Choke Throw (2), Disengage (2), Dislocate Limb (2), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Improved Pin (3), Knee Basher (2), Neck Choke (2), Pin (2), Stomach Pump (3), Suplex (1)

Esportes

Air Smash (1), Breakfall (1), Flying Heel Stomp (3), Ground Fighting (2), Thunderstrike (1)

Foco

Toughskin (2)

SAMBO

Sambo é uma forma de luta livre russa originariamente usada para testar a força dos competidores e divertir o czar. Ela continuou como parte da cultura russa mesmo após a vitória dos comunistas. Os estudantes de Sambo acreditam que seu estilo prova quem é o mais forte entre os homens. Ele testa não apenas a força física como também a força de vontade de seus praticantes, e alguns chegam a extremos para provar sua força. Por isso, os estudantes de Sambo costumam se parecer com os gigantes das lendas e mitos. Eles se orgulham de seu grande tamanho e farão qualquer coisa para se tornarem os maiores habitantes de suas vilas. Ao contrário da maioria dos estilos, o Sambo se baseia quase totalmente na força física. Para provar sua pujança, estudantes podem puxar carroças carregadas de feno através de campos cobertos com neve ou enfrentar ursos com as mãos nuas em meio a uma nevasca.

SAVATE

É difícil determinar o que é verdade ou invenção em suas histórias, mas a maioria dos estudantes estará mais do que disposta a demonstrar sua força para os incrédulos. Sambo usa poucos poderes e pouca velocidade. Os estudantes preferem se concentrar em técnicas devastadoras de apresamento e projeções impressionantes. Um oponente, ao assumir que um lutador de Sambo é desajeitado, frequentemente comete o erro de chegar perto demais — é quando o lutador de Sambo projeta a cara de seu oponente no chão em um estonteante bate-estaca (piledrive). Mas lutadores de luta livre não dependem apenas de projeções, eles também podem golpear com resultados igualmente mortais. Seus golpes têm a reputação de aleijar um oponente de primeira. O interesse pelo Sambo cresceu recentemente. Praticantes de Sambo têm aparecido nas últimas Olimpíadas para competir em levantamento de peso e luta-livre. Eles têm demonstrado seu vigor derrotando alguns dos melhores atletas do mundo.

Escolas: infelizmente, poucas escolas ensinam Sambo, e estas quase sempre ficam na Rússia. Devido às recentes reformas, escolas estão começando a aparecer por todo o mundo e as escolas russas estão agora abertas a todos. Ainda é difícil encontrá-las, mas os estudantes dizem que o esforço vale a pena. O Sambo é pouco organizado. Os estudantes recebem o treinamento básico e espera-se que a partir dali eles aprendam com a experiência. Esta atitude supostamente tem o objetivo de fortalecer o estudante. Até agora parece que tem funcionado.

Membros: qualquer um pode frequentar as aulas, mas os estudantes de Sambo são majoritariamente homens fortes e grandes. Também existem lutadoras de Sambo, mas estas mulheres são tão grandes e intimidadoras quanto os homens.

Conceitos: homem-forte do circo; trabalhador braçal; gigante.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *“Apenas os fortes vencem as batalhas.”*

Soco

Ear Pop (2), Heart Punch (2), Hundred Hand Slap (5), Spinning Clothesline (3), Turbo Spinning Clothesline (2)

Chute

Double Hit Kick (1)

Bloqueio

Apresamento

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Face Slam (3), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Iron Claw (4), Neck Choke (2), Pile Driver (2), Siberian Bear Crusher (5), Siberian Suplex (3), Sleeper (3), Spinning Pile Driver (4), Stomach Pump (3), Suplex (1), Thigh Press (2)

Esportes

Air Smash (1), Ground Fighting (3)

Foco

A arte do “Kickboxe” Francês foi desenvolvida no século XVIII e carrega muitas similaridades com o Boxe e o Karatê. Ao contrário do Boxe, Savate emprega chutes e saltos, além de técnicas altamente acrobáticas. Um confronto entre dois lutadores de Savate lembra uma luta de Boxe sem luvas, e em muitos aspectos é exatamente isso, exceto pela inclusão de chutes.

Savate é derivado de uma espécie de Kickboxe dos marinheiros franceses e é regido por um código de conduta similar ao desenvolvido pelo Marquês de Queensbury para o Boxe. O estilo é caracterizado pelo gingado constante (o que faz com que o lutador seja difícil de acertar) e um único método de desferir chutes.

Os chutes deste estilo são diferentes de todos os outros presentes nos demais estilos. Quando desfere um chute, o lutador projeta seu tronco na direção oposta do oponente, esticando um braço para trás como um espadachim para equilibrar a si mesmo. Isto permite utilizar o torso para projetar-se em um contra-ataque. A ponta, ao invés do peito ou lado do pé, é usada para infligir dano. Por esta razão, o lutador veste sapatos macios com biqueira reforçada. Chutes do Savate são comumente desferidos com o intuito de acertar um oponente mesmo que ele esteja bloqueando com as mãos.

Escolas: A maioria dos lutadores que estudam este estilo são descendentes de franceses, embora qualquer um possa aprendê-la. Uma escola de Savate é chamada de “salle”, e as melhores estão localizadas em Marselha ou Paris. Este estilo não é muito conhecido por não praticantes e encontrar uma salle pode ser uma tarefa muito difícil. Qualquer lutador com uma quantia considerável de Renome pode abrir uma salle com uma pequena chance de competir com uma escola estabelecida oficialmente. É claro que a raridade de salles espalhadas pelo mundo faz com que tentativas de localizar um mestre de Savate seja algo extremamente difícil.

Membros: Salles de Savate estão abertas para qualquer um que deseje aprender o estilo. O treinamento é menos exaustivo do que os estilos mais complexos, mas ainda assim o esforço físico envolvido para aprender os mais simples golpes torna-o inviável para algumas pessoas. Muitos Street Fighters iniciam neste estilo e então adicionam outras manobras para diversificar seu repertório.

Conceitos: Aristocrata Francês, Valentão de Rua, Boxeador, Marinheiro.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Boxe? Non, mon ami. Savate não é como Boxe. Venha, deixe-me mostrar para você.*

Soco

Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (2), Spinning Backfist (1), Spinning Knuncke (3), Turn Punch (4),

Chute

Ax Kick (2), Double-Hit Kick (1), Flying Thurst Kick (4), Lightning Leg (5), Reverse Frontal Kick (1), Slide Kick (2)



Bloqueio

Deflecting Punch (1)

Apresamento

Esportes

Displacement (2), Esquives (2)

HABILIDADES ADICIONAIS DO SAVATE

Enquanto estiver chutando, o lutador move suas costas muito mais longe do que outros estilos permitem ou esperam. Isso dá ao lutador um bônus de +1 na Absorção, desde que o lutador seja atingido por um oponente que use sua Velocidade superior para interromper um ataque de chute de um lutador de Savate. Nenhuma outra manobra que for interrompida dará o bônus na absorção, nem Manobras Aéreas (como o Ax Kick), pulos ou Bloqueios. Esse bônus de absorção também não se aplica para qualquer tipo de rasteira ou manobras de agachamento. De fato, um lutador de Savate tem uma penalidade de -1 na absorção quando é interrompido por uma manobra rasteira.

Quando chuta, um Street Fighter do Savate ganha +1 no Dano. Isto simula as pontas de pé endurecidas e o fato de que muitos chutes de Savate são chutes de bico feitos para acertar um ponto particular no corpo, mais do que golpes que acertem membros inteiros. Outros lutadores têm dificuldade para bloquear chutes de Savate porque esses chutes são tão diferentes dos métodos com os quais eles foram treinados para bloquear.

SILAT

Silat é uma arte marcial da Indonésia. Tal como o Kung Fu Chinês, é um estilo que cobrem uma série de variantes. Alguns estilos são mais graciosos e fluem enquanto outros são diretos e duros. Algumas estimativas calculam que há mais de 500 formas de Silat.

As manobras de Silat frequentemente se assemelham com as de outros estilos, dos varrimentos de perna do Judô ao desviar com combinações de socos Wing Chung do Kung Fu. Um lutador de Silat deve ser completo e focalizado; ele aprende a usar o seu corpo inteiro como uma arma. Ele também aprende a devolver os ataques do adversário, e como ler a sua linguagem corporal para determinar a sua aptidão física e mental. Lutadores de Silat também aprendem a lutar em uma variedade de terrenos, de afloramentos rochosos e de pântanos.

Silat é uma multiplicidade de estilos em um: leve como uma flor, mas rápido como raio, suave, mas letal.

A fase final da formação Silat envolve uma grande dose de disciplina espiritual e mental; Muitos comandantes Silat foram reconhecidos como magos, com a sua capacidade inata para curar ou prejudicar a uma certa distância, através de telepatia e clarividência.

Silat vem sendo bastante conhecido entre os artistas marciais, mas como os lutadores de Silat começam a aparecer no circuito Street Fighting, a arte é cada vez mais popular. Suas manobras enganosamente bonitas, concebidas para nocautear um adversário inferior, e sua guarda, vem ganhando muitos jogos.

Escolas: São encontradas em todo o mundo, mas as melhores e mais tradicionais continuam a ser encontradas na Malásia e na Indonésia. Mestres de Silat, chamados pandekars, são exigentes: eles exigem dos seus alunos que estudem seis dias por semana, três horas por dia. A formação pode continuar por anos.

Membros: Quem é dedicado o suficiente para persistir no estudo de Silat é aceito. Embora lutadores de Silat tendam a ser indonésios, os pandekars não são tão restritivos na escolha de estudantes, e muitos ocidentais têm sido bem aceitos.

Conceitos: Filósofos, místicos itinerantes, aprendizes de feiticeiro.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Lema: *Venha meu amigo, vamos dançar um pouco...*

Soco

Dim Mak (4), Dragon Punch (5), Hundred Hand Slap (5), Monkey Grab Punch (1)

Chute

Double-Hit Kick (1), Dragon Kick (5), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), Maka Wara (3), San He (3)

Apresamento

Dislocate Limb (3), Grappling Defense (4), Hair Throw (2), Improved Pin (3), Iron Claw (4), Pin (3)

Esportes

Drunken Monkey Roll (2)

Foco

Balance (3), Chi Kung Healing (3), Chi Push (5), Extendible Limbs (5), Fireball (4), Improved Fireball (5), Levitation (4), Mind Reading (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (2), Sonic Boom (3), Stunning Shout (2), Yoga Flame (3), Zen No Mind (3)

KRIS

Kris são exclusivas para Silat, uma lâmina de punhal ondulada ou espada curta com um ângulo "cabo de pistola". A kris tem um importante significado cultural na Malásia como a katana, ou espada samurai, tem no Japão. A kris é tanto arma mágica como um talismã: cada kris é dito possuir um hantu (espírito). Existem muitas lendas sobre a kris, incluindo a alegação de que ela irá soar um guizo na sua bainha para avisar o proprietário de perigo iminente. No entanto, muitos acreditam que os segredos da kris foram perdidos com o passar do tempo. Tradicionalmente, todos do sexo masculino na Malásia foram apresentados um kris por seu pai quando chegaram à puberdade. Outras variações da arma podem ser feitas com uma mistura de níquel e meteorito de ferro, agora esgotado.



SOUL POWER

Ler Drit é o estilo único e pessoal de M. Bison, combinando técnicas soviéticas de assassinato, saltos poderosos e poder psíquico. Esse estilo nunca é ensinado fora da Shadaloo, e aqueles dispostos a aprender não fazem nada mais do que vender a alma ao diabo. Felizmente, a jovem Rose percebeu a tempo que estava sendo corrompida pelo mal e abandonou o treinamento, fugindo da Shadaloo. Com o conhecimento que ela ganhou, no entanto, ela desenvolveu seu próprio estilo de luta psíquica, Soul Power.

Combinando parte do Ler Drit e parte do ancestral Kabaddi, Soul Power é baseado no despertar das forças paranormais já existentes em todos os seres humanos, canalizando essa energia em golpes devastadores. Os maiores praticantes deste estilo até igualam grandes mestres de Kabaddi.

Escolas: por ser um estilo criado apenas recentemente, não há escolas ou academias. Todos os seus praticantes são alguns discípulos escolhidos a dedo por Rose, a maior mestre do mundo em Soul Power – ou alguns mestres de Kabaddi, que também conhecem manobras deste estilo.

Membros: ultimamente Rose tem lutado para viajar pelo mundo e encontrar outras paranormais como ela para treiná-los pessoalmente. Atenção: para ser um estudante de Soul Power, é necessário ter Sensei 5 (Rose ou um grande mestre de Kabaddi) como Antecedente.

Conceitos: monge, místico, estudioso do ocultismo, paranormal, bruxa.

Chi inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Citação: *“Se você procura poder máximo a qualquer custo, procure a Shadaloo e aprenda o Ler Drit, mas se você quer preservar sua alma, então venha comigo...”*

Soco

Dim Mak (3), Ducking Fierce (1)

Chute

Slide Kick (2)

Bloqueio

Energy Reflection (2), San He (3)

Apresamento

Head Butt Hold (2), Neck Choke (2)

Esportes

Cannon Drill (5), Flying Body Spear (2)

Foco

Chi Kung Healing (3), Fireball (3), Flight (4), Flying Fireball (3), Ghost Form (5), Improved Fireball (5), Psychic Vise (4), Psychokinetic Channeling (4), Mind Reading (3), Regeneration (1), Telepathy (2), Yoga Teleport (5), Zen No Mind (3)

SUMÔ

A luta Sumô tem feito parte da cultura japonesa desde que passou a existir um Japão. Os *Sumotori* (lutadores de sumô) têm sido reverenciados como grandes guerreiros e sua força é lendária. As pessoas tratam os lutadores de Sumô como reis, e o *yokozuna* (campeão) como um deus. Sumô é uma parte da história que os japoneses tratam com o máximo respeito. Os lutadores de Sumô combinam enorme tamanho com força e disciplina. Eles são treinados para respeitar a si mesmos, seus oponentes e seu esporte. Demonstrem grande autocontrole quando entram em uma luta e começam cumprimentando seus oponentes baixando a cabeça. Esta atitude ritualística às vezes perturba outros lutadores, mas é tudo parte da secular tradição do Sumô. Cada lutador de Sumô sente que não representa apenas seu esporte, mas também sua família. O estilo em si é bem simples, o lutador usa seu corpo para ferir o oponente. O estilo emprega certo número de socos, chutes e bloqueios, mas o princípio básico é derrubar o oponente. Os lutadores de Sumô têm um número de salto em que agarram e derrubam o oponente, que os outros lutadores apelidaram de “A Morte que vem de Cima”. As infelizes vítimas desse ataque podem verificar sua força. Recentemente o Sumô passou por algumas mudanças. Os americanos tinham o melhor lutador de Sumô, até que ele foi derrotado por E. Honda. O próprio campeão americano significava que o Sumô estava ganhando notável reconhecimento por todo o mundo. Agora, lutadores de Sumô entram rotineiramente nos torneios Street Fighter para provar sua força.

Escolas: a maioria das escolas está localizada no Japão. Estas são as melhores, mas não as únicas. Há três no Havaí, e uma delas produziu um campeão. O Sumô está organizado em um complexo sistema de postos. Os lutadores são classificados de duas maneiras: por peso e número de testes completados. O peso é para evitar que lutadores menores fiquem em desvantagem. Os testes combinam uma estrita disciplina mental com rigorosos desafios físicos. Estes desafios variam de carregar um enorme peso por uma longa distância a enfrentar vários lutadores de Sumô de uma só vez. Isto testa tanto a força quanto a vontade do lutador.

Membros: o Sumô é totalmente dominado por homens grandes. Quanto maior o lutador, maior o respeito que ele recebe, mas este nem sempre é o caso.

Conceito: japonês tradicionalista, homem grande.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Fala: *“Meu tamanho é minha maior arma. Você pode ser pequeno e ágil, mas isso não vai me impedir de esmagar você.”*

Soco

Ear Pop (2), Head Butt (1), Heart Punch (3), Hundred Hand Slap (4)

Chute

Double-Hit Kick (1), Foot Sweep (1), Spinning Foot Sweep (1)

Bloqueio

Maka Wara (3), San He (3)

Apresamento

Bear Hug (1), Face Slam (2), Head Butt Hold (2), Knee Basher (2), Sleeper (4)

Esportes

Air Smash (1), Flying Head Butt (2), Jumping Shoulder Butt (1)

Foco

Stunning Shout (2), Toughskin (2)

TAI CHI CHUAN

É uma arte marcial? É uma dança? Trata-se de uma meditação? Tai Chi Chuan é tudo isto junto sendo nenhum deles exclusivamente.

Tai Chi Chuan, o “último punho supremo”, é uma forma de Kung Fu Taoísta concebido para cultivar a harmonia interior e os do médico Chi. É estudado através de uma série de passos e movimentos muito lentos e relaxados, praticados diariamente por muitos chineses desde a dinastia Ming.

A origem do Tai Chi é misteriosa. Uma alegação é que ele foi desenvolvido por um monge Shaolin que viu uma cobra e um pássaro e admirou sua constante luta pela vida, o fluxo constante de ação e reação. Outra lenda afirma que foi ensinada por um ser celeste.

O Tai Chi Chuan praticante compreende ciclos de movimento e ritmo e a harmonia que existe entre os opostos - quando o adversário é forte (luta-se com soco, por exemplo), o lutador “fraco”, afasta-se do golpe ou desvia. Quando o adversário é fraco, o lutador vai ser forte, com um suave empurrão para derrubá-los.

Tai Chi é uma suave e calma - quase mansa - arte, mas é muito eficaz.

Escolas: Existem escolas em todo o mundo, mas são mais comuns na China e nos Estados Unidos. As formas básicas são amplamente disponíveis em vídeo, mas estas geralmente ensinam como uma forma de exercício e não de arte marcial.

Membros: Tai Chi Chuan pode ser estudado por qualquer pessoa de qualquer idade - a formação em suas primeiras fases é mais relaxante do que rigorosa, e muitos estudantes podem se beneficiar, a este nível. É mais comum estudá-la apenas como uma “meditação com movimento”, para unir alívio com exercícios.

Conceitos: imigrantes chineses, viajantes, estudantes filosóficos.

Chi Inicial: 6

Força de Vontade Inicial: 1

Lema: “Se deseja ser contraído, primeiro deve ser alongado. Para tornar-se fraco, primeiro deve ser forte. Antes de uma possível dispensa, primeiro deve prosperar. O sábio conquista o que é difícil, e o fraco vence o forte.”

TAI CHI CHUAN E O STREET FIGHTING

Alguém que realmente entenda e abrace Tai Chi Chuan teria de ter um motivo para ser um Street Fighter – senseis Taoístas não se preocupam com glória, nem que eles queiram vingança contra Shadaloo ou tentem promover agressivamente o Tai Chi Chuan como uma arte marcial superior. No entanto, um competidor de Tai Chi precisa de uma maneira de pagar as despesas de viagem ou mesmo como uma tentativa de aperfeiçoar as formas do Tai Chi pelas experiências do mundo real e não com estudos isolados.

Soco

Dim Mak (4), Monkey Grab Punch (1)

Chute

Foot Sweep (1), Slide Kick (2), Spinning Foot Sweep (1)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Energy Reflection (2), Missile Reflection (1), San He (2)

Apresamento

Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Disengage (3), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (3), Improved Pin (3), Pin (2)

Esportes

Breakfall (1)

Foco

Balance (2), Chi Kung Healing (2), Chi Push (5), Ghost Form (5), Levitation (4), Stunning Shout (3), Telepathy (2), Zen No Mind (2)

WU SHU

As palavras Wu Shu significam “arte da guerra” em chinês. Porém, o Wu Shu na verdade começou como um modo mais pacífico de praticar o Kung Fu. Quando o governo comunista assumiu o controle da China, eles aboliram a prática generalizada do kung fu e a substituíram pelo Wu Shu, patrocinado pelo governo. O Wu Shu deveria ser uma arte mais acrobática e voltada para exibições, que preservasse os aspectos culturais do kung fu, mas sem incluir muito estudo das técnicas de luta. O governo temia que a prática generalizada do kung fu pudesse criar lutadores treinados capazes de se opor ao governo. Isso provocou dúvida sobre o Wu Shu ser um estilo válido de luta ou apenas um punhado de movimentos bonitos. Mas ninguém duvida que o estilo exige um esforço incrível de seus praticantes, requerendo uma força e flexibilidade nas pernas que não são necessárias em nenhum outro estilo. Recentemente, Chun Li e outros lutadores emergiram da China para mostrar que os belos e acrobáticos movimentos do Wu Shu são de fato manobras de combate eficazes. Os estudantes de Wu Shu começam muito jovens, quando seus pais os matriculam nas academias

para que comecem a treinar para as Olimpíadas Chinesas de Wu Shu. O treino continua por toda a vida da criança, enfatizando velocidade e extrema flexibilidade. Os estudantes de Wu Shu personificam graça e equilíbrio. São disciplinados e demonstram constante vontade de melhorar. Wu Shu combina a habilidade acrobática natural do lutador com técnicas avançadas de luta. Isso coloca seus praticantes entre os combatentes mais rápidos. Seus golpes são velozes e diretos no alvo, mas belos de assistir, com uma graça estonteante.

Escolas: há escolas de Wu Shu em quase todos os países, mas as melhores ficam na China. Elas são normalmente encontradas em áreas com muitas escolas de ginástica ou acrobacia. Professores de Wu Shu são quase tão rígidos quanto instrutores militares. Eles esperam que os estudantes superem em muito o seu potencial. Estudantes que falham em dar o máximo de si são normalmente convidados a parar de vir às aulas.

Membros: o Wu Shu tem mais praticantes femininos do que masculinos, mas isso é devido ao grande número de mulheres na acrobacia. Homens também podem aprender o Wu Shu.

Conceitos: acrobata de circo; ginasta; dançarina; artista do Circo de Pequim.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: “Não sou apenas uma lutadora, também sou uma artista. É importante que meus ataques sejam perfeitos; um erro, e meu oponente terá vencido.”

Soco

Rekka Ken (5), Spinning Knuckle (3)

Chute

Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (4), Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double-Hit Kick (1), Flying Thrust Kick (4), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (2), Great Wall of China (5), Handstand Kick (1), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (3), Reverse Frontal Kick (2), Scissor Kick (4), Stepping Front Kick (4), Whirlwind Kick (4)

Bloqueio

Maka Wara (4), San He (3)

Apresamento

Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Improved Pin (3), Pin (3)

Esportes

Backflip (2), Cannon Drill (5), Displacement (4), Drunken Monkey Roll (2), Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)

Foco

Balance (2), Chi Kung Healing (4), Fireball (4), Flying Fireball (2), Improved Fireball (5), Levitation (4)

MOVIMENTOS COMUNS

Muitos movimentos podem ser aprendidos por qualquer estilo, mas alguns estilos podem aprender alguns desses movimentos por um custo mais baixo que estes. Se o seu estilo não tem alguns dos movimentos listados aqui, não se preocupe. Você ainda pode aprendê-lo, apenas vai custar a você mais alguns pontos. A seguir temos uma lista destas Manobras Especiais que estão disponíveis para qualquer um:

Soco

Buffalo Punch (2)
Ducking Fierce (2)
Ear Pop (3)
Elbow Smash (2)
Haymaker (2)
Head Butt (2)
Knife Hand Strike (5)
Lunging Punch (3)
Monkey Grab Punch (2)
Power Uppercut (1)
Shockwave (4)
Spinning Back Fist (2)
Spinning Knuckle (4)
Triple Strike (2)
Widowmaker (1)

Eye Rake (2)
Face Slam (5)
Flying Tackle (2)
Grappling Defense (5)
Hair Throw (3)
Head Bite (3)
Head Butt Hold (3)
Improved Pin (4)
Knee Basher (3)
Neck Choke (3)
Pile Driver (4)
Pin (5)
Push (2)
Sleeper (5)
Suplex (2)
Thigh Press (3)
Throw (1)

Chute

Backflip Kick (4)
Cartwheel Kick (3)
Double-Hit Kick (2)
Double-Hit Knee (2)
Flash Kick (5)
Flying Knee Thrust (2)
Flying Thrust Kick (5)
Foot Sweep (2)
Forward Backflip Kick (3)
Forward Flip Knee (4)
Handstand Kick (2)
Heel Stamp (3)
Reverse Frontal Kick (3)
Slide Kick (3)
Spinning Foot Sweep (2)
Wounded Knee (3)

Esportes

Air Smash (2)
Backflip (4)
Breakfall (2)
Disarming (3)
Flying Body Spear (4)
Flying Head Butt (3)
Flying Heel Stomp (4)
Jump (1)
Jumping Shoulder Butt (2)
Kippup (1)
Light Feet (5)
Rolling Attack (5)
Tumbling Attack (5)
Vertical Rolling Attack (4)
Wall Spring (2)

Bloqueio

Deflecting Punch (2)
Energy Reflection (4)
Kick Defense (1)
Maka Wara (5)
Missile Reflection (2)
Punch Defense (1)

Foco

Acid Breath (4)
Cobra Charm (4)
Fireball (5)
Ice Blast (4)
Mind Reading (4)
Musical Accompaniment (2)
Psychokinetic Channeling (5)
Regeneration (3)
Repeating Fireball (4)
Shock Treatment (4)
Sonic Boom (4)
Stunning Shout (4)
Telepathy (3)
Toughskin (4)
Zen No Mind (4)

Apresamento

Air Throw (3)
Air Suplex (3)
Arm/Wrist Lock (3)
Back Roll Throw (2)
Bear Hug (3)
Brain Cracker (2)
Choke Throw (3)
Disengage (4)


 A ilustração de fundo do capítulo mostra um personagem de Street Fighter em um estilo de arte digital vibrante. O personagem está em uma pose de luta, com o punho direito erguido e a mão esquerda aberta. Ele veste um traje amarelo e laranja com detalhes em verde. O fundo é uma explosão de cores em tons de verde e amarelo, com raios de luz e uma atmosfera de ação.

Capítulo 6

MANOBRAS DE COMBATE

Praticamente qualquer um pode aprender o básico das artes marciais, mas a maioria não tem a paciência ou determinação para avançar até os níveis mais altos do seu estilo. Apenas raros indivíduos têm a disciplina mental, habilidade física e espírito de luta necessários para se tornar um mestre do estilo escolhido. E poucos destes mestres conseguem desenvolver os assim chamados poderes especiais das artes marciais. Estas habilidades sobre-humanas frequentemente distinguem os vencedores dos perdedores no circuito Street Fighter.

Muitos Street Fighters se destacam por seu domínio das Manobras Especiais. Elas demonstram tão impressionante capacidade marcial que se tornam marcas registradas do seu usuário. Um guerreiro é identificado e lembrado por suas manobras especiais: todos sabem que, se você chegar muito perto de Honda, sairá da luta com uma centena de escoriações.

Na maioria dos casos, uma Manobra Especial é resultado de talento e treinamento. Praticando um movimento incontáveis vezes, um Street Fighter pode aperfeiçoar uma manobra até níveis sobre-humanos. Contudo, em alguns casos, uma Manobra Especial é na verdade uma manifestação de uma habilidade sobre-humana. Os rigores do treinamento, o foco da meditação, o sacrifício da dedicação evocam estes poderes latentes em um verdadeiro Street Fighter.

ESCOLHENDO SEUS PODERES

Se você planeja usar um dos Guerreiros Mundiais como seu personagem, suas manobras e poderes especiais já estão nas fichas dos Guerreiros Mundiais.

Apenas dê uma olhada nas descrições dos poderes do seu Guerreiro Mundial neste capítulo para saber que golpe está desferindo quando usar uma dessas manobras.

Mas se você está criando seu próprio personagem, resta ainda um último estágio para completar:

selecionar as suas Manobras Especiais. Quando criou seu personagem básico, você tinha um certo número de pontos para gastar em diferentes Características.

Agora você tem um número de Pontos de Poder para gastar nas Manobras Especiais e Manobras Combo. Um personagem iniciante de Street Fighter tem sete Pontos de Poder para comprar Manobras Especiais. Se você quiser mais uma ou duas manobras, pode conseguir mais Pontos de Poder gastando Pontos de Bônus. Quatro Pontos de Bônus compram um Ponto de Poder adicional (veja Capítulo Três: Criação de Personagem).

Cada um dos poderes especiais descritos neste capítulo tem um custo em Pontos de Poder. Algumas vezes este custo varia de acordo com os diferentes estilos de artes marciais. E algumas manobras só estão disponíveis para os Street Fighters que praticam um determinado estilo. Você pode gastar seus Pontos de Poder em quase todas as Manobras Especiais que escolher, mas fique atento aos Pré-requisitos de cada manobra (os Pré-requisitos serão explicados adiante).

Lembre-se de escolher seus poderes com cuidado. Poderes especiais são difíceis de dominar e leva muito tempo para se aprender com experiência. É bom que seu personagem seja capaz de sobreviver, dentro e fora da arena, com os poderes que escolher.

O QUÊ OS NÚMEROS SIGNIFICAM?

“Você não pode definir o espírito do dragão! Quando eu chuto, o espírito do dragão é libertado dentro de mim. Ele me ergue no ar e sinto meu chi fluir para meus pés que chutam, até que o próprio ar explode na fúria flamejante do dragão.”

— Fei Long, em entrevista para a Kung Fu World Magazine.

A descrição de cada Manobra Especial inclui números e informações que definem como a manobra é aprendida e usada em combate. Todos estes números são explicados a seguir:

PRÉ-REQUISITOS

“Você deve aprender a andar antes que possa correr.”

— Velho ditado.

Você não vê muitos Street Fighters iniciantes subindo 6 metros no ar como um foguete e arrebatando o oponente com um Flaming Dragon Punch. Ken certamente não acordou um dia com a habilidade de fazer isso. Ele aprendeu a técnica após muitos anos dominando primeiro outras técnicas ao longo do caminho. Primeiro, Gouken ensinou a ele um soco uppercut; depois um jumping uppercut; então, um verdadeiro Dragon Punch; e, finalmente, Ken partiu para aperfeiçoar seu Flaming Dragon Punch.

A mesma progressão é verdadeira para qualquer Street Fighter que deseje dominar um poder especial, especialmente as manobras mais poderosas. Portanto, a descrição de cada poder especial inclui uma lista de **Pré-requisitos**. Antes que um personagem possa comprar aquele poder especial, ele deve cumprir todos os pré-requisitos necessários. Há dois tipos de Pré-requisitos: nível na Técnica e domínio de outros poderes especiais. **Pré-requisitos** de nível na Técnica são simples — se um poder tem um pré-requisito de Soco ●●●, então um Street Fighter precisa ter três pontos em sua Técnica de Soco antes de aprender aquele poder especial. O outro tipo de pré-requisito é que o personagem precisa ter dominado o poder especial básico antes que possa comprar uma versão mais avançada. Por exemplo, um personagem precisa já possuir Dragon Punch, comprado com Pontos de Poder ou experiência, antes que possa gastar Pontos de Poder ou experiência para comprar Flaming Dragon Punch. Muitos Poderes Especiais terão ambos os tipos de **Pré-requisitos**. Por exemplo, tanto Soco ●●●●● como Dragon Punch são necessários para comprar Flaming Dragon Punch.

PONTOS DE PODER

“Sem dúvida havia dias em que eu me perguntava se valia a pena. Todo dia eu acertava minha cabeça no tatame de borracha, porque não conseguia dar uma volta completa com o ‘Flash Kick’. Eu chutava acima da cabeça, e então a gravidade me puxava para baixo como se eu estivesse fazendo uma ascensão de 4G em um F-16, e eu caía de cabeça no concreto. Meus colegas riam, mas eu apenas me levantava e praticava de novo, e de novo, e de novo. Agora meus colegas não riem mais, exceto dos tolos que aparecem pensando que podem me derrubar — eles é que são derrubados por meu ‘Flash Kick’.”

— Guile, em entrevista para a Fortune Soldier Magazine.

Dominar Manobras Especiais exige de um Street Fighter uma determinação incomum. Os movimentos devem ser praticados interminavelmente para que se alcance uma verdadeira maestria. O Street Fighter não deve ser apenas capaz de realizar uma técnica, ela deve ser parte natural do arsenal do lutador, permitindo que seja usada intuitivamente como resposta ao movimento do oponente.

Cada Manobra Especial tem um custo em Pontos de Poder. O custo para comprar uma manobra depende do estilo do personagem. Por exemplo, o custo em Pontos de Poder para uma manobra pode dizer “Wu Shu 3; Outros 4”; quer dizer que um praticante de Wu Shu pode comprar este poder por 3 Pontos de Poder, e qualquer outro estilo deve gastar 4 pontos.

Contudo, algumas manobras só estão disponíveis para certos estilos. Se um poder não listar “Outros” ou “Qualquer estilo” em seu custo em Pontos de Poder, então apenas certos estilos podem comprar aquela manobra. Por exemplo, uma Manobra Especial pode ter um custo de Pontos de Poder que diga “Karatê Shotokan 2; Wu Shu, Kung Fu 3”. Isto quer dizer que apenas os praticantes de Karatê Shotokan, Wu Shu e Kung Fu podem comprar esta manobra, e que os personagens destes três estilos pagariam 2 ou 3 pontos pela manobra de acordo com seus estilos.

DESCRIÇÃO E SISTEMA

Cada Manobra Especial também tem uma breve explicação sobre o que ela é, o que aparenta ser quando executada, como foi desenvolvida e como os artistas marciais treinam para aperfeiçoá-la. Todas as informações sobre regras em cada poder são listadas sob o termo Sistema. Muitas das regras podem não fazer sentido até que você leia o capítulo sobre combate, mas você pode perguntar ao seu Narrador sobre elas.

CUSTOS EM CHI E FORÇA DE VONTADE

Muitas manobras exigem que o Street Fighter gaste um ou mais pontos de Chi e/ou Força de Vontade antes de executá-las. Os custos de Chi e Força de Vontade estão listados onde forem necessários. Se um personagem não tem Chi ou Força de Vontade o bastante para pagar pela manobra, então ele não pode aplicá-la. Se o personagem é interrompido e não pode aplicar sua manobra especial (a vítima sai para fora do alcance, o lutador é derrubado...) ele sempre pode escolher não realizar a manobra e economizar seu Chi e/ou Força de Vontade. Apenas quando a manobra é efetivamente realizada ele gasta Chi e/ou Força de Vontade.

MODIFICADORES

Cada manobra de combate, na versão básica de Street Fighter, tem três modificadores: de Velocidade, de Dano e de Movimento. Cada personagem tem certas manobras básicas como um Jab Punch ou um Roundhouse Kick. Os modificadores destas manobras básicas são dados no Capítulo Sete: Combate.

Todas as manobras e poderes especiais descritos neste capítulo também têm estes três modificadores, que descrevem as manobras em termos das regras do

jogo. Por exemplo, o modificador de Velocidade determina quão rapidamente um lutador pode executar a manobra. Algumas manobras levam mais tempo para serem executadas do que outras. Por exemplo, o Hundred Hand Slap de Honda é mais lento que os incrivelmente rápidos socos Rekka Ken de Fei Long. Isto é demonstrado pelo modificador de Velocidade do Hundred Hand Slap, menor que o Rekka Ken. De forma similar, o modificador de Dano de um poder especial indica quão fortemente o golpe atinge a vítima, e o modificador de Movimento indica quanto o lutador pode se mover enquanto executa a manobra.

Como os modificadores se somam é explicado em detalhes no Capítulo Sete. Por enquanto, mantenha em mente que quanto maior o número, melhor. Além disso, você verá dois tipos diferentes de números para os modificadores.

Se um número tem um sinal positivo (+) ou negativo (-) diante dele, você vai somar ou subtrair este número de outro número. **Se o número está apenas escrito, então o número é fixo e nada será somado ou subtraído dele.**

Por exemplo, “**Velocidade: Dois**” quer dizer que a Velocidade total para esta Manobra Especial é dois. Não importa qual a Destreza do personagem, toda vez que ele usar esta manobra a Velocidade dele será 2. Porém, um modificador de “**Velocidade: +2**” indica que a Velocidade de um personagem enquanto usa esta manobra sobe em dois. Então, um personagem com Destreza 3 que use esta manobra terá uma Velocidade 5 neste turno de combate. De forma similar, “**Dano: +0**” significa que a manobra não soma qualquer dado ao seu rolamento de Dano; “**Velocidade: -1**” significa que 1 é subtraído da Velocidade do personagem e “**Movimento: Nenhum**” significa que o personagem não pode se mover para fora do seu hexágono neste turno.

MANOBRAS ESPECIAIS

Aqui estão elas — as descrições das Manobras Especiais. Os poderes estão agrupados em seis categorias (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco), de acordo com a técnica em que se baseiam. Por exemplo, você encontrará o Dragon Punch de Ken sob Soco, e o Rolling Attack de Blanka sob Esportes.

MANOBRAS BRASILEIRAS

As manobras destacadas com o nome em laranja e com o ícone do Blanka  foram publicadas apenas no Brasil na aventura Sangue de Lutador.

SOCO

Esta categoria inclui todos os diversos modos que os artistas marciais encontraram para usar suas mãos em combate. Também inclui cotoveladas e até mesmo cabeçadas.

Boshi-Ken (Thumb Drive)

Pré-requisitos: Soco ●●●, Shikan-ken

Pontos de Poder: Ninjitsu 2

O soco do punho dirigido, ou Boshi-Ken, é como o soco normal, exceto que os dedos projetam-se ao longo da frente do punho e são usados para atacar o oponente. Tipicamente a força do soco é direcionada aos grupos de nervos dos músculos do inimigo para o máximo de efetividade.

Sistema: Um oponente atacado com esse soco sofre um retardamento durante o turno seguinte. Se algum dano for causado, o oponente sofre -1 Movimento durante o turno seguinte. Se nenhum dano for marcado pelo Ninja, é assumido que o ataque falhou ao atacar o grupo de nervos e não retardou o alvo estimado.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +0

Buffalo Punch

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio 1; Outros 2

O lutador junta as mãos em um grande punho acima da sua cabeça e baixa ambas os braços atingindo com força a cabeça do seu oponente. Dizem que alguns nativo-americanos conseguiriam estontear um búfalo adulto com este lento, porém poderoso, soco.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

Dashing Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Boxe, Savate 4; Kickboxing Ocidental 5

Esta manobra foi explosiva foi praticamente inventada por Balrog (porém, alguns dizem que quem a inventou foi um dos treinadores dele). Quando o sino tocava anunciando o início da luta, Balrog corria através do ringue e fulminava seu oponente com um soco nocauteante antes que ele percebesse que a luta havia começado. Esta manobra foi considerada por muitos uma das típicas manobras violentas contra os oponentes indefesos de Balrog, mas ele venceu muitas lutas com ela.

Agora Balrog usa seu Dashing Punch para esmagar os seus competidores Street Fighters. Muitos boxeadores Street Fighters adicionaram a manobra aos seus próprios repertórios.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

Dashing Uppercut

Pré-requisitos: Dashing Punch

Pontos de Poder: Boxe, Savate 1; Kickboxing Ocidental 2

Esta manobra é uma pequena adaptação do Dashing Punch. A diferença é que o lutador desfere um soco uppercut ao invés de um soco direto no final da corrida.

Sistema: o Dashing Uppercut pode atingir oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. Contra tais oponentes, ele causa Knockdown além do dano.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

Dim Mak

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●, Chi Kun Healing

Pontos de Poder: Soul Power 3, Aikidô, Kung Fu, Lua, Silat, Tai Chi Chuan 4; Kung Fu do Corvo Majestoso 5

Dim Mak é a arte do toque da morte. Mestres do Dim Mak possuem o conhecimento secreto sobre como o Chi flui dentro do corpo humano. Dizem que os padrões de Chi variam de acordo com a hora do dia, a estação do ano e outros fatores esotéricos. Um mestre de Dim Mak conhece todos esses fatores e os utiliza para localizar pontos vulneráveis nos corpos de seus oponentes. Portanto, um mero golpe com o dedo pode interromper o fluxo de Chi e trazer todo tipo de sofrimento para a vítima do Dim Mak.

Lendas sobre Dim Mak dizem que é possível para um mestre tocar a vítima e adiar a chegada do dano por segundos, minutos, dias e até meses. Certos pontos de pressão podem paralisar membros, afligir a vítima com doenças específicas e até mesmo matar com um único golpe.

A arte do Kung Fu da Cobra é a que chega mais perto de manter o conhecimento do Dim Mak, mas um professor qualificado é extremamente raro.

Sistema: embora existam muitos efeitos de Dim Mak, que o Narrador pode usar para dar dramaticidade a uma cena, o uso de Dim Mak em combate tem certos efeitos específicos.

Sempre que um lutador atinge um oponente com um toque de Dim Mak, o dano é rolando normalmente, mas o atacante inflige dois efeitos extras. O primeiro é que ele pode decidir retardar o dano do golpe por um número específico de turnos. O dano será aplicado contra a Saúde do oponente no início do turno escolhido. O personagem não precisa dizer ao oponente quando o dano chegará, mas o jogador deve informar ao Narrador ou anotar em um pedaço de papel.

O segundo efeito é que o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos Físicos da vítima, em um ponto por golpe bem sucedido de Dim Mak. Atributos Físicos não podem ser levados abaixo de 1 dessa forma. Velocidade, Dano e resistência natural da vítima podem cair temporariamente conforme a sua Destreza, Força e Vigor são reduzidos. Quaisquer testes envolvendo o Atributo afetado devem ser feitos usando o valor mais baixo. A vítima pode recuperar os pontos perdidos após o combate fazendo um teste bem sucedido de Honra, como se os pontos fossem Chi (veja Capítulo 4 em recuperando Chi).

Exemplo: uma praticante de Dim Mak atinge um oponente. Ela tem três sucessos de dano. A lutadora pode aplicar isto à Saúde da vítima agora ou esperar para aplicá-lo em um turno futuro a sua escolha. A lutadora escolhe baixar a Força do oponente em um (ela atingiu um ponto nas costelas da vítima que deixa os braços dela dormentes e enfraquecidos).

Custo: **1 Chi**

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: +0

Dragon Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Jump, Power Uppercut

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 4; Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Muay Thai, Silat 5

Gouken é o único mestre vivo que sabe ensinar esta incrível manobra. Ele a transmitiu para seus estudantes Ken e Ryu, e eles a usaram para forjar seus nomes entre as fileiras dos Guerreiros Mundiais.

Sistema: o Dragon Punch é um salto com um uppercut que conta como uma Manobra Aérea. O lutador escolhe um oponente aéreo ou no chão que esteja dentro do alcance do seu Movimento para sofrer a fúria do Dragon Punch. Oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea sofrem um Knockdown (são derrubados) se o Dragon Punch causar dano a eles (como se pudesse não causar!).

Oponentes no solo são simplesmente jogados para trás em um hexágono pela força do golpe. A força do soco joga o lutador alto no ar. O Dragon Punch pode ser usado como a Manobra Especial de Esportes Salto para evitar ataques de projéteis, mas só se for usado para interromper e saltar sobre um ataque de projéteis. O Dragon Punch não pode ser usado contra o oponente que está disparando os projéteis.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +6

Movimento: -2

Ducking Fierce

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Ler Drit, Pancrácio, Soul Power 1; Outros 2

O lutador atinge um poderoso soco no centro de equilíbrio do oponente, visando pegá-lo de surpresa e com guarda baixa.

Sistema: É uma Manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

Ear Pop

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Baraqaq, Jeet Kune Dô, Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Pancrácio, Sambo, Sumô 2; Outros 3

Os grandes lutadores da Rússia, Japão e América do Norte não conseguiam encontrar muitas técnicas de Soco que pudessem efetivamente deter outros lutadores de seus estilos, até que desenvolveram o Ear Pop. Este desagradável movimento é considerado ilegal pelas regras de alguns torneios. O lutador estapeia ambos os lados da cabeça do oponente com as mãos em concha. Isso gera uma incrível pressão de ar entre nos ouvidos do oponente, atordoando-o e possivelmente causando perda de audição (a razão pela qual esta manobra é considerada desonrada por algumas pessoas).

Sistema: este ataque não tem seu dano absorvido pelo Vigor do oponente. Qualquer lutador que usar o Ear Pop automaticamente perde um ponto de Honra.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: -4

Movimento: -1

Elbow Smash

Pré-requisitos: Soco ●

Pontos de Poder: Muay Thai 1; Outros 2

Apoiando-se bem sobre os pés, o lutador consegue desferir uma rápida e potente cotovelada quando o oponente se aproxima demais. Diversas mortes nos ringues de Muay Thai são causadas por esse golpe.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Um

Fist Sweep

Pré-requisitos: Soco ●●●

Pontos de Poder: Boxe, Kickboxing Ocidental, Pancrácio 2

Ninguém disse aos boxeadores do circuito Street Fighter que eles não podem atingir abaixo da cintura. Para não serem superados por outros estilos, alguns boxeadores desenvolveram um soco baixo e poderoso que derruba as pernas dos seus oponentes.

Sistema: as vítimas de um Fist Sweep sofrem um Knockdown, além do dano normal. O Fist Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: -2

Flaming Dragon Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●●●, Foco ●●, Dragon Punch

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Muay Thai 4

Ken estava insatisfeito com sua habilidade de executar o Dragon Punch, então treinou longa e duramente para aprimorar seu já devastador golpe. Ele aprendeu a focalizar seu Chi no punho durante o soco, fazendo com que o próprio punho e tudo ao seu redor exploda em chamas.

Sistema: o Flaming Dragon Punch é idêntico ao Dragon Punch, com algumas exceções: qualquer oponente atingido pelo Flaming Dragon Punch sofre um Knockdown, não importando se está no ar ou no chão. Se usado contra um oponente parado em um hexágono adjacente ao lutador (o lutador usando o Dragon Punch não precisa se mover para ficar do lado do oponente), o Flaming Dragon Punch o atingirá duas vezes! O jogador poderá fazer dois testes de dano para o soco do seu personagem.

Por exemplo, durante um turno de combate, o jogador de Zangief usa um Roundhouse e decide se mover para perto de Ken para desferir o soco. O jogador de Ken decide interromper a ação de Zangief quando o grande russo se move para junto de Ken. O jogador de Ken revela a carta do Flaming Dragon Punch. Como Zangief está ao lado de Ken quando ele começa sua ação de Flaming Dragon Punch, Ken pode atingir Zangief duas vezes com o soco.

UM TAPA NO EAR POP

Em uma entrevista para o portal Street Fighter Central¹, o criador do jogo Steve Wieck disse que a única coisa que mudaria no livro básico seria o dano do Ear Pop, para -1. Sendo uma declaração do criador do jogo, fica como opção de errata, caso o grupo de jogo concorde.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: -2

Haymaker

Pré-requisitos: Soco ●

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 2

O lutador realmente voa para cima como um arremesso de baseball para distribuir sua brutalidade num poderoso soco. Ele primeiro se abaixa para perto do chão para que possa obter um bom balanço. Então ele joga seu punho num largo arco acima de sua cabeça e direciona para seu oponente. O ímpeto colocado por sobre a cabeça gera uma tremenda força na manobra. Por causa do salto requerido, é difícil acertar o tempo para executar essa manobra.

Sistema: O Haymaker é usado como qualquer outra manobra de soco, com os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: -2

Head Butt

Pré-requisito: Soco ●

Pontos de Poder: Boxe, Capoeira, Kabbadi, Ninjitsu, Pancrácio, Sumô 1; Outros 2

Quando os punhos não resolvem, alguns lutadores usam a cabeça. Muitos estilos praticam cabeçadas como parte do seu arsenal de manobras para lutas a curta distância. Os lutadores devem passar por um treinamento exaustivo para aperfeiçoar esta manobra.

O treino envolve condicionar a testa para aguentar o impacto do golpe: o lutador fica batendo com a cabeça em uma madeira acolchoada, depois madeira pura, depois tijolo e depois pedra. Isto gradualmente endurece a testa do lutador até que ele consiga quebrar praticamente qualquer coisa com uma cabeçada.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: -2

Heart Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Sambo 2; Forças Especiais, Sumô 3; Boxe, Kickboxing Ocidental, Kung Fu 4

Esse soco no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Um soco potente é desferido na caixa torácica do oponente. É um soco desleal e pode implicar em perda de Honra dependendo do lugar e situação.

Sistema: O Dano é rolado somente para atordoar: não há perda de Saúde. Essa Manobra não pode fazer parte de um combo Atordoante (Dizzy).

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5 (veja descrição acima)

Movimento: -2

¹ <https://web.archive.org/web/20010217153355/http://skarsten.home.sprynet.com/swi.htm>

HEART PUNCH E A HONRA

A manobra Heart Punch provoca a perda de Honra em determinadas situações. Contudo, é possível que a motivação do lutador para usá-la resulte em ganho de Honra. Por exemplo: ele pode utilizá-la para parar um amigo ou companheiro de aventura sem feri-lo diretamente, já que a manobra não causa dano real. É importante que o Narrador avalie a motivação para o seu uso, não punindo um personagem que busca proteger inocentes.

Hundred Hand Slap

Pré-requisitos: Soco ●●●●

Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso, Sumô 4; Baraqah, Jeet Kune Dô, Jiu Jitsu, Kung Fu, Sambo, Silat 5

Em lutas formais de Sumô não é permitido aos sumotori golpear com os punhos fechados, apenas com tapas e golpes com a base da palma da mão, usando a mão aberta. Esta restrição levou os sumotori a desenvolver uma impressionante técnica que utiliza golpes com a mão aberta. Com o Hundred Hand Slap, o sumotori cria uma superveloz chuva de golpes que sobrepujam o oponente.

O nome vem do fato de que os sumotori, quando treinam para aperfeiçoar esta manobra especial, praticam atingindo um poste de madeira 100 vezes o mais rápido possível. Cada lutador é cronometrado para ver quão rapidamente consegue desferir os golpes com a mão aberta no poste de madeira. Ao longo de anos de treinamento, espera-se que ele consiga fazê-lo em menos de 2 segundos! Até os postes mais grossos costumam quebrar ante a torrente de duros golpes.

Sistema: um lutador que usa o Hundred Hand Slap rola três vezes para dano, usando o modificador abaixo para cada golpe.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Um

Hyper Fist

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Power Uppercut

Pontos de Poder: Boxe, Kickboxing Ocidental 4; Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Ler Drit 5

Dee Jay costuma dar muitos clientes aos dentistas com seu Hyper Fist arrebenta-queixos. Outros lutadores têm tentado aprender esta manobra com níveis diferentes de sucesso. Aqueles que conseguem dominar o Hyper Fist são capazes de desferir uma chuva de socos uppercut e massacrar seus oponentes com múltiplos golpes.

Sistema: o lutador faz três testes de dano contra a vítima do Hyper Fist.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: Um

Knife Hand Strike

Pré-requisitos: Soco ●●●

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu 3; Forças Especiais 4; Outros 5

O lutador treina sua mão para que fique rígida como uma faca para acertar o corpo desprotegido do oponente. O soco é tão rápido e inesperado que dificilmente é defendido.

Sistema: Apenas metade do Vigor do oponente será efetivo (arredonde para baixo). Se o alvo bloquear, a Manobra perde esse efeito.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: -1

Movimento: -1

Lunging Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Boxe, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3

O lutador corre rapidamente à frente do oponente e desferir um soco abaixado na sua guarda aberta.

Sistema: É uma Manobra de Agachamento. Só pode ser Bloqueada pelo Kick Defense.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +1

Monkey Grab Punch

Pré-requisitos: Soco ●, Apresamento ●

Pontos de Poder: Baraqah, Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Silat, Ninjitsu Espanhol, Tai Chi Chuan 1; Outros 2

Esta Manobra Especial relativamente simples se origina do Kung Fu do Macaco. O lutador salta para a frente, agarrando e puxando para fora do caminho o braço de bloqueio do oponente com uma das mãos, desferindo então um soco rápido com a mão livre.

Sistema: o Monkey Grab Punch funciona como a Manobra Básica Strong Punch, mas é mais lento e não é detido por Bloqueios. Se o alvo do lutador bloquear, ele não adicionará sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção contra o dano do Monkey Grab Punch.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: +0

Power Uppercut

Pré-requisitos: Soco ●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Este movimento é relativamente básico para uma Manobra Especial, mas mais de um Street Fighter já venceu um torneio com manobras feijão-com-arroz como essa. Este soco poderoso começa baixo e termina bem acima da cabeça do lutador. Usando a força das costas e da perna, o lutador pode desferir um soco extremamente potente. A concentração total no soco geralmente levanta um pouco o lutador no ar conforme ele soca para cima.

Sistema: se o Power Uppercut é usado para interromper a Manobra Aérea de um oponente, ele também causará um Knockdown (se causar dano), derrubando o oponente do ar antes que ele possa aterrissar com a sua própria manobra.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

Rekka Ken

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Kung Fu 4; Boxe, Kickboxing Ocidental, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Wu Shu 5

A manobra Rekka Ken foi desenvolvida por Fei Long. Ele combinou a velocidade de seus socos do Wing Shun Kung Fu com novos conceitos de uso dos pés. O Rekka Ken é essencialmente um tipo especial de combinação de socos. Primeiro, o lutador corre para frente e desfere um soco extremamente rápido, seguido por passos à frente e até mais dois socos consecutivos. Esta rápida combinação de três socos pode devastar um oponente em segundos.

Sistema: o Rekka Ken é similar a outras Manobras Combo (veja mais tarde neste capítulo). Durante o primeiro turno do Rekka Ken, o jogador usa sua carta da Manobra Especial Rekka Ken junto com qualquer uma das três cartas de Manobra Básica de soco (Jab, Strong ou Fierce). O soco é resolvido normalmente, mas o Rekka Ken dá uma Velocidade extra de +3 além do seu nível normal de Velocidade.

Por até mais dois turnos consecutivos, o jogador pode continuar a usar a carta de Rekka Ken junto com um soco comum e ganhar o bônus de +3 de Velocidade para o soco. Cada soco deve ser usado no mesmo oponente, e os danos de cada soco se combinam para atordoá-lo (dizzy).

Um pequeno show sempre acompanha o Rekka Ken. Se um lutador usar o Rekka Ken por três turnos consecutivos contra um oponente, o lutador é obrigado a parar por um momento para se exibir, posando e gritando com excesso de confiança. Se um lutador não gasta um turno fazendo isso, perde três pontos temporários de Glória. Se fizer pose, ganha o +1 de Glória (temporário) padrão por dar um bom show.

Custo: **1 Força de Vontade por turno**

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Shikan-Ken (Ninja Knuckle Fist)

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

O Shikan-ken é muito similar ao Jab, mas o ataque tem uma diferença significativa. Muitos socos são projetados com o punho fechado, e têm uma grande área de impacto. Quando desfere o Knuckle Fist, o Ninja não cerra o punho normalmente. Ele eleva o dedo médio e atinge uma pequena área. A menor área de impacto aumenta a força e o dano do soco.

Sistema: Um oponente atacado pelo Knuckle Fist tem que fazer uma Ação Resistida de Força para ver se foi empurrado em um hexágono para trás. O soco causa Knockdown contra oponentes aéreos.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +1 (pode empurrar o oponente para trás em um hexágono)

Movimento: +0

Shockwave

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana 3; Outros 4

Guerreiros nativo americanos podem golpear o chão com um soco poderoso, fazendo com que trema e rache.

A força do golpe manda uma onda de choque através do chão, capaz de derrubar objetos e pessoas. A Manobra Shockwave pode até mesmo fazer com que algumas paredes tremam e rachem conforme suas bases vibram.

Sistema: o personagem escolhe uma linha hexagonal reta ao longo da qual ele mandará a onda de choque. A onda de choque se estende por um número de hexágonos igual à Força do personagem, começando com o hexágono adjacente ao personagem.

Qualquer um que esteja de pé nos hexágonos afetados (personagens que estejam no meio de uma Manobra Aérea não são afetados) sofre dano e é derrubado. Note que Shockwave derruba qualquer um, mesmo que um oponente esteja bloqueando ou não tenha sofrido qualquer dano com a manobra.

Custo: **1 Chi**

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Nenhum

Shuto (Sword Hand)

Pré-requisitos: Soco ●●●, Shikan-ken

Pontos de Poder: Ninjitsu 2

O braço é girado em um grande arco através do alvo. No último momento, o punho do Ninja fica em forma de concha, e ele desenha uma forma de 90 graus a partir da palma. O impacto do ataque no alvo tem uma força similar a de uma espada ou bastão.

Sistema: O soco ignora qualquer bônus que o alvo ganhar por armadura, Toughskin ou poderes similares. O alvo sem proteção sofre +1 Dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3 (+4; veja descrição acima)

Movimento: -2

Spinning Back Fist

Pré-requisitos: Soco ●●

Pontos de Poder: Baraqaq, Pancrácio, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Savate, Muay Thai 1; Outros 2

Este soco obtém seu poder da rotação do corpo do lutador. Para desferir o Spinning Back Fist, ele avança com o pé de trás e, tendo-o como base, gira 180 graus de trás pra frente para, com o braço esticado, atingir o oponente com as costas da mão. Esta manobra é poderosa e permite avançar sobre o oponente enquanto golpeia.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +1

Spinning Clothesline

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●●●

Pontos de Poder: Sambo 3; Capoeira, Luta Livre Nativo Americana 4; Forças Especiais 5

Ciclone de destruição! O lutador rodopia seu corpo como um pião e seus braços esticados atingem qualquer um que esteja perto. Ele pode passar através de uma gangue de assaltantes, fazendo-os voar em todas as direções.

Sistema: ao usar o Spinning Clothesline o lutador se move e ataca ao mesmo tempo. Quando inicia o movimento, ele faz um teste de dano contra todos os oponentes que

estejam compartilhando seu hexágono ou estejam em um hexágono adjacente. Todos os oponentes atingidos são forçados a recuar um hexágono do lutador. O lutador então se move um hexágono e repete a rodada de rolamentos de dano. Ele continua avançando e fazendo testes de dano até que gaste todo o seu Movimento ou decida parar.

Qualquer um por perto que esteja executando uma Manobra de Agachamento não será atingido.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -2

Spinning Knuckle

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●, Spinning Back Fist

Pontos de Poder: Forças Especiais 2; Baraqah, Kickboxing Ocidental, Ler Drit, Savate, Wu Shu 3; Outros 4

Esta manobra é uma versão avançada do Spinning Back Fist. Ao invés de avançar um passo e girar para golpear com as costas da mão, o lutador efetivamente dança para a frente, realizando vários rodopios com o corpo antes de desferir o ataque. O Spinning Knuckle usa o movimento do lutador para adicionar poder ao golpe. Além disso, o lutador desferiu dois back fists no final.

Sistema: o lutador faz dois testes de dano, pois o soco atinge o oponente duas vezes. Além disso, os passos de dança e rodopios do lutador permitem se esquivar de ataques de projéteis. Se o lutador interrompe um ataque de projéteis com o Spinning Knuckle, ele tem a chance de se esquivar exatamente como na Manobra Especial Jump (veja a seção de Manobras Especiais de Esportes).

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +3

Triple Strike

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●

Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso 1; Outros 2

O lutador se recolhe a uma posição defensiva, quase como se estivesse bloqueando, e então parte com dois socos e um chute em qualquer alvo próximo.

Sistema: o lutador rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que infligiram mais dano (assume-se que o terceiro errou o alvo). Por exemplo, o lutador rola o dano para os dois socos e o chute, obtendo um, dois e três sucessos nos rolamentos de dano. Os golpes que fizeram dois e três pontos de dano são aplicados ao alvo; o soco que teve apenas um sucesso de dano é ignorado. Os dois socos têm modificador de dano +0; o chute tem um modificador de dano +1. Naturalmente, o dano do chute é calculado usando a Técnica de Chute do lutador, embora o Triple Strike seja uma Manobra Especial de Soco.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

Turbo Spinning Clothesline

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Spinning Clothesline

Pontos de Poder: Sambo 2; Capoeira, Forças Especiais 4

Frustrado pela velocidade de alguns oponentes, Zangief trabalhou duro para tornar o seu Spinning Clothesline mais rápido.

Sistema: este movimento é idêntico ao Spinning Clothesline, exceto que é mais rápido e tem maior alcance.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: -1

Turn Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●●

Pontos de Poder: Boxe, Savate, Muay Thai 4; Kickboxing Ocidental 5

Este violento soco é uma das mais potentes manobras disponíveis para o estilo. O boxeador trabalha habilidosamente sua movimentação pelo ringue, colocando o oponente em posição para um golpe devastador. O boxeador gira seu torso para longe do oponente e então gira de volta conforme desferir o soco. Este movimento de giro de corpo dá ao soco seu nome e poder.

Sistema: um jogador pode colocar a Carta de Combate Turn Punch no início de qualquer turno de combate. Isto mostra que o personagem está começando a avaliar o oponente ao se preparar para um Turn Punch. Durante este mesmo turno, o jogador pode usar qualquer outra manobra que quiser, mas a manobra tem uma penalidade de -1 na Velocidade, Dano e Movimento porque o boxeador está se concentrando em preparar seu Turn Punch.

Isto pode continuar por um total de quatro turnos. O jogador continua a usar qualquer manobra que escolher, mas todas as manobras têm penalidades de -1 na Velocidade, Dano e Movimento. A qualquer momento, incluindo o primeiro turno em que colocou a Carta Turn Punch, ele pode escolher executar o Turn Punch ao invés de usar alguma outra Carta de Combate. Os modificadores do Turn Punch dependem de quantos turnos de combate o boxeador teve para prepará-lo:

ACUMULAÇÃO DO TURN PUNCH

Turnos de Combate	Velocidade	Dano
Um	-1	+4
Dois	-1	+5
Três	+0	+6
Quatro	+1	+7

Por exemplo, o boxeador executa o Turn Punch no primeiro turno em que o coloca. Os modificadores são Velocidade -1; Dano +4; Movimento 2. Outro exemplo seria se o jogador colocasse o Turn Punch em um turno de combate, e usasse um Bloqueio naquele turno (com as penalidades nos modificadores), um Jab no turno seguinte (novamente, cada manobra sofre as penalidades nos modificadores), um Movimento no terceiro turno, outro Jab no quarto turno, um Bloqueio no quinto turno, e, finalmente, no sexto turno, ao invés de usar uma Carta de Combate, o jogador anunciasse a Velocidade do Turn Punch durante o estágio de Declaração de Velocidade do turno de combate. A Carta de Combate do Turn Punch ainda estaria sobre a mesa de jogo. Os modificadores do Turn Punch seriam Velocidade +1; Dano +7; e Movimento 2.

Ao final de qualquer turno, antes que novas Cartas de Combate sejam selecionadas, o jogador pode escolher devolver a carta Turn Punch à mão dele, sem tê-la usado.

Custo: **1 Força de Vontade quando a carta é colocada pela primeira vez.**

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: Dois

Widowmaker

Pré-requisitos: Soco ●●●, Jump, Haymaker

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 1

Esse movimento é similar ao do Haymaker, exceto que o lutador executa um pequeno salto para causar um dano maior. A gravidade faz com que a massa do lutador dê mais força ao seu punho, direcionado à cabeça do oponente. Esse movimento é lento, mas quando acerta, geralmente acaba com uma luta.

Sistema: O lutador pode saltar até dois hexágonos para ficar ao lado do oponente e causar dano. Qualquer alvo que sofra dano pelo Widowmaker é derrubado (Knockdown). Por causa do movimento de mãos envolvido nessa manobra, um alvo aéreo não é acertado, e o soco não terá força real para ser completado.

O Widowmaker é uma Manobra Aérea e pode ser usado para se esquivar de projéteis.

Custo: Nenhum

Velocidade: -3

Dano: +5

Movimento: Dois (máx.)

CHUTE

Por que usar dois bastões se você pode usar quatro? Isso é o que muitos artistas marciais falam sobre lutadores de rua que usam apenas as mãos. Os chutes de alguns Street Fighters são 3 vezes mais mortais que suas mãos. Os golpes especiais com chutes são encontrados nessa seção, incluindo golpes com os joelhos.

Air Hurricane Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Esportes ●●●, Jump, Hurricane Kick

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Wu Shu 1

Apenas após testarem a si mesmos no circuito Street Fighter Ken e Ryu abraçaram totalmente o espírito do Furacão, o que lhes permitiu voar em ventos de fúria enquanto desferem seu Hurricane Kick.

Sistema: esta manobra funciona quase exatamente como o Hurricane Kick (veja a descrição do Hurricane Kick), exceto que o lutador treinou a si mesmo para executar esta manobra enquanto está no ar. Isto permite ao lutador saltar sobre ataques de projéteis (veja a manobra especial de Esportes: Jump) e então executar o Hurricane Kick do ponto mais alto do seu salto para descer sobre seus oponentes com um furacão de pés rodopiando.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: +1

Ax Kick

Pré-requisitos: Chute ●●, Jump

Pontos de Poder: Savate 2; Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 3; Karatê Shotokan, Kung Fu, Wu Shu 4

Um dos chutes voadores que favorecem os lutadores de Savate, essa manobra é muito popular entre outros estilos. O atacante começa seu ataque com um salto pelo ar e erguendo sua perna acima de sua cabeça. Ele então abaixa sua perna sobre a cabeça ou ombro do alvo, usando sua altura e seu movimento para dar força para o golpe. Poucos Street Fighters podem ficar de pé com a ferocidade do Ax Kick.

Sistema: Esse ataque é considerado uma Manobra Aérea e pode ser usado para se esquivar de projéteis. O lutador avança seu movimento usando o modificador de -2 e termina seu ataque no mesmo hexágono do alvo. Pelo ataque visar a cabeça, oponentes agachados podem ser atingidos. Oponentes aéreos sofrem um Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

Backflip Kick

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Capoeira, Jeet Kune Dô, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 2; Forças Especiais, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Lua 3; Outros 4

Este movimento combina acrobacia e um poderoso chute em uma Manobra Especial que pode atordoar um oponente e ao mesmo tempo fazer com que o atacante role para uma distância segura.

Sistema: o lutador espera o oponente se aproximar e então o interrompe com uma súbita cambalhota para trás (a Capoeira ensina um salto para trás se apoiando nas mãos), chutando o pretense atacante conforme os pés do lutador sobem durante a cambalhota. O lutador salta para longe caindo a dois hexágonos de distância do oponente, o que impede um contra-ataque. Esta Manobra é um dos poucos casos em que um lutador pode causar dano e depois se mover no mesmo turno.

O Backflip Kick não conta como Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Dois (para trás)

Cartwheel Kick *Versão Steve Wieck²*

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu, Wu Shu 2; Outros 3

O lutador gira em diversas estrelas acrobáticas indo rapidamente em direção ao oponente e terminando com um poderoso chute... Seu alcance é realmente impressionante. Esse movimento é também usado para cortar distâncias entre o lutador e oponente que esteja fora de seu alcance.

Sistema: O Cartwheel Kick viaja em linha reta em uma das seis direções possíveis ao lutador. O dano desta Manobra é calculado com Força + Chute + (1 para cada hexágono que o lutador percorreu antes de chegar no mesmo hexágono do oponente). Quando um oponente é encontrado, empurra-o 1 hexágono para trás.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1 (por hexágono percorrido)

Movimento: +2

² https://web.archive.org/web/20040407184433fw_/http://mu.ranter.net/rpg/cartwheel.html

Double Dread Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Double Hit Kick

Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso, Kickboxing Ocidental, Muay Thai 3; Kung Fu, Ler Drit, Karatê Shotokan, Forças Especiais 4

Esta Manobra Especial é uma combinação rápida de um roundhouse kick com um Spinning back thrust kick. O lutador atordoa seu oponente com um chute rápido e então gira para o mais poderoso thrust kick antes que seu oponente consiga se recuperar.

Sistema: a manobra faz dois testes de dano na vítima. O primeiro teste tem +1 como Modificador de Dano, o segundo tem +4. O primeiro impacto joga o oponente um hexágono para trás. O segundo impacto empurra o oponente mais um hexágono para trás. Após o primeiro impacto, o lutador deve ainda ter Movimento suficiente para avançar até o hexágono do qual expulsou seu oponente e aplicar o segundo chute. Se o lutador estiver no alcance máximo de Movimento do ataque, ainda pode girar e desferir o primeiro chute no hexágono vazio à frente do chute e desferir o segundo chute.

Por exemplo, o Movimento de Dee Jay para o seu Double Dread Kick é o seu nível de Esportes 4 mais o modificador da manobra de +1, para um total de Movimento 5. Se Balrog está de pé a seis hexágonos de distância, Dee Jay pode se mover por quatro hexágonos, desferir o primeiro chute no ar, e então avançar para o seu quinto hexágono de movimento com o segundo spinning thrust kick. Este último hexágono de movimento o coloca adjacente a Balrog, permitindo que ele atinja Balrog com seu segundo teste de dano (com o modificador de +4) e jogue Balrog para trás um hexágono. Se Balrog estivesse mais perto, Dee Jay poderia ter se movido até ele, atingido-o com o primeiro chute (com um modificador de dano de +1), jogado Balrog para trás em um hexágono, e se movido para o hexágono agora vazio para desferir o segundo chute.

Os rolamentos de dano infligidos por estes dois chutes não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente, a menos que eles sejam parte de uma manobra combinada maior.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +1, +4 (veja descrição acima)

Movimento: +1

Double-Hit Kick

Pré-requisitos: Chute ●●

Pontos de Poder: Kickboxing Ocidental, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ler Drit, Muay Thai, Ninjitsu, Savate, Sambo, Silat, Sumô, Wu Shu 1; Outros 2

Muitos estilos têm combinações de chutes em que uma das pernas desfere dois chutes rápidos seguidos, sem que o pé que chuta toque o chão entre os chutes. Normalmente, o primeiro chute acerta embaixo e o segundo em cima.

Sistema: o chute acerta duas vezes, usando o modificador abaixo. Oponentes que estejam executando uma Manobra Aérea ou de Agachamento somente serão atingidos uma vez.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: -1

Double-Hit Knee

Pré-requisitos: Chute ●●

Pontos de Poder: Capoeira, Lua, Muay Thai, Ninjitsu, Pancrácio 1; Outros 2

Este é um golpe de curta distância popular entre os lutadores de Capoeira. O lutador salta sobre o oponente, atingindo-o com o joelho no estômago e depois no queixo.

Sistema: role duas vezes para dano usando os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -2

Dragon Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Foco ●●●●, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu, Silat 5

A antiga arte do Kung Fu do Dragão é o único sistema que preservou o conhecimento desta técnica mística. O lutador entra em contato com o espírito dos dragões celestiais, subindo no ar em um veloz chute giratório enquanto seu Chi concentrado faz com que chamas saiam da sua perna. O chute é lindo e mortal.

Sistema: funciona de forma idêntica ao Flaming Dragon Punch. Assim como o Flaming Dragon Punch, é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: -2

Flash Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●, Foco ●●

Pontos de Poder: Forças Especiais. Kung Fu do Corvo Majestoso 4; Outros 5

O conhecido chute de Guile é um dos golpes mais mortais no circuito Street Fighter. Um lutador que tenha dominado este golpe se agacha antes de saltar em uma cambalhota aérea para trás. Conforme seu corpo gira, o pé sobe em um arco mortal à sua frente. Uma trilha de energia segue o pé, adicionando potência ao chute. Quando Guile executa o Flash Kick, faíscas de energia sônica seguem seu pé; outros lutadores lançam arcos de fogo ou eletricidade.

O Flash Kick é uma manobra difícil de aprender. Requer uma combinação de esportes para executar a cambalhota para trás, canalização de Chi para liberar a energia e técnica de chute para meter a bota na cara do oponente.

Sistema: use os modificadores abaixo. O Flash Kick também infligirá um Knockdown (derrubar) em oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. O próprio Flash Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +7

Movimento: Nenhum

Flying Knee Thrust

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Jeet Kune Dô, Ler Drit, Muay Thai, Pancrácio 1; Outros 2

Esta manobra rapidamente se tornou uma das favoritas entre os Street Fighters iniciantes. Ela é rápida, tem bom alcance e provoca dano considerável. O lutador se lança em um salto longo e rápido, e voa até o oponente, acertando-o com uma joelhada.

Sistema: use os modificadores abaixo. O Flying Knee Thrust é uma Manobra Aérea.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +1

Flying Thrust Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Esportes ●●●●, Jump

Pontos de Poder: Forças Especiais 3; Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Savate, Wu Shu 4; Outros 5

Este golpe requer pernas fortes! O lutador chuta à frente no ar com tanta força que realmente sai do chão e parte como um foguete pelo ar, com os calcanhares à frente e o corpo invertido.

Para aperfeiçoar este golpe, o lutador deve desenvolver a flexibilidade da perna até que possa fazer uma abertura completa, e deve ter um condicionamento muscular sobre-humano nos músculos das pernas. Exercícios de alongamento das pernas (como faz Van Damme nos filmes) são populares entre os lutadores que querem desenvolver a força necessária para executar um bom Thrust Kick.

Sistema: o Thrust Kick funciona como o Dragon Punch. Ele pode derrubar oponentes aéreos e pode ser usado para saltar por cima de bolas de fogo. O Thrust Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +6

Movimento: -2

Foot Sweep

Pré-requisitos: Chute ●●

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Jiu Jitsu, Karatê Shotokan, Muay Thai, Pancrácio, Tai Chi Chuan, Sumô 1; Outros 2

Este chute baixo e poderoso tem como objetivo varrer as pernas do oponente e derrubá-lo no chão com uma rasteira.

Sistema: vítimas de um Foot Sweep bem sucedido sofrem um Knockdown (são derrubadas) além do dano normal. O Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: -2

Forward Backflip Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●●, Backflip Kick, Jump

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 1; Forças Especiais, Kung Fu 2; Outros 3

Como no Backflip Kick, o lutador salta e desfere uma cambalhota, mas o salto é para frente. Esta Manobra é especialmente efetiva quando a vítima está no meio de um salto.

Sistema: Esta manobra é útil principalmente se for usada para Interromper o oponente. Se o oponente estiver em uma Manobra Aérea, ele sofre knockdown e o atacante rola o dano duas vezes conforme o chute acerta duas vezes.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +2

Dano: +1

Movimento: Dois

Forward Flip Knee

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Capoeira, Wu Shu 2; Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Kung Fu, Ler Drit, Ninjitsu Espanhol 3; Outros 4

Este golpe é muito similar ao Back Flip Kick, exceto que o lutador se lança em uma cambalhota para frente sobre a cabeça do oponente. Quando cai da cambalhota, usa o peso do próprio corpo para acertar com o joelho nas costas do oponente.

Sistema: o lutador deve atacar alguém que esteja no mesmo hexágono ou um adjacente; ele se move um ou dois hexágonos à frente para cair no lado distante do oponente. Conforme aterrissa, rola para o dano. Se o lutador interrompeu o ataque do oponente com o Forward Flip Knee, o oponente não pode executar o ataque declarado, no lutador, que agora pulou para trás dele.

O Forward Flip Knee é uma Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Dois

Forward Slide Kick

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Ler Drit 2; Ninjitsu Espanhol 3

Essa Manobra é muito parecida com o Slide Kick, exceto que o lutador executa o escorregão de pé, cobrindo grande distância e varrendo as pernas do oponente do chão.

Sistema: Essa Manobra causa Knockdown, a menos que a vítima esteja Bloqueando.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: +0

Great Wall of China

Pré-requisitos: Chute ●●●●●, Lightning Leg

Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso, Wu Shu 5

Não se conhece ninguém no mundo que possua este incrível poder – nem mesmo Chun Li. Muitos acreditam que não passa de uma tola superstição. Afinal, nenhuma pessoa viva poderia possuir a habilidade de chute necessária para executar esta manobra. Nenhuma pessoa viva...

Sistema: quando executa esta manobra, o lutador escolhe três hexágonos que se conectam adjacentes a ele. Ele então enche estes hexágonos com uma fúria sobre-humana de chutes que, a olho nu, parecem ser uma parede sólida de pernas e pés. Qualquer um nos hexágonos é atingido três vezes com o dano listado abaixo.

Custo: **2 Força de Vontade**

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: Nenhum

Handstand Kick

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Forças Especiais, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 1; Outros 2

O lutador dobra o corpo, coloca as mãos no chão e joga os pés para cima em uma parada de mão (ou seja, ele planta bananeira). As pernas se abrem com a força do coice de uma mula, derrubando um oponente que esteja no ar para uma queda dolorosa, ou apenas acertando abaixo do queixo um oponente que esteja no chão.

Sistema: use os modificadores abaixo. Oponentes aéreos sofrerão um Knockdown além do dano.

Custo: Nenhum
 Velocidade: -1
 Dano: +4
 Movimento: -2

Heel Stamp

Pré-requisitos: Chute •, Esportes •
 Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Outros 3

O Heel Stamp é designado para criar distância entre o Ninja e o inimigo que o pressiona. O Ninja ergue sua perna para frente e chuta, com o seu calcanhar no peito ou braços de bloqueio de um oponente próximo. Os dois guerreiros são propelidos para longe um do outro.

Sistema: O Ninja causa um dano muito pequeno com o Heel Stamp; a manobra é primariamente usada para ganhar espaço ou preparar algum golpe ofensivo para o próximo turno (ou empurrar o oponente em um penhasco, para uma cuba de ácido sulfúrico, etc.). O Ninja se move em um hexágono para trás, e o alvo se move na direção oposta. O alvo é movido numa distância em hexágonos igual a (Força + Esportes do Ninja) menos a Força do alvo.

Custo: Nenhum
 Velocidade: +2
 Dano: -4
 Movimento: -1

Hurricane Kick

Pré-requisitos: Chute ••••, Esportes •••

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 4; Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Wu Shu 5

Abraçando o poder brutal do furacão, o lutador se eleva no ar e gira como um ciclone. Conforme gira, seu pé abre um caminho mortal entre seus oponentes, ceifando-os como trigo diante de uma foice.

Sistema: um personagem que esteja executando este golpe pode avançar todo o seu Movimento em hexágonos, mas deve viajar em uma linha hexagonal reta. Cada vez que entra em um novo hexágono, qualquer pessoa que esteja ali ou em um dos seis hexágonos adjacentes deve Absorver o rolamento de dano do Hurricane Kick. O lutador deve fazer um rolamento de dano separado para cada pessoa atingida.

Qualquer que seja o dano, qualquer pessoa ao alcance do chute é jogada a um hexágono de distância do lutador (ou jogada para trás, na direção de onde o lutador veio, se a vítima estiver no mesmo hexágono que ele).

Depois que todos os rolamentos de dano e Knockdowns estejam resolvidos, o lutador pode avançar novamente. Para cada hexágono movido os rolamentos de dano e Knockdowns são calculados novamente. Este processo continua até que o personagem decida parar de se mover ou gaste todo o seu Movimento. Então, um personagem com Hurricane Kick pode se mover até um único oponente e continuar a jogá-lo para trás hexágono a hexágono, infligindo dano a cada vez, até gastar seu Movimento total em hexágonos.

Oponentes que bloqueiem podem continuar a usar seu Bloqueio contra cada rolamento de dano. Danos múltiplos não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente. Hurricane Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: -1

Lightning Leg

Pré-requisitos: Chute ••••, Double-Hit Kick

Pontos de Poder: Wu Shu 3; Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Muay Thai, Silat 4; Capoeira, Forças Especiais, Savate 5

Vítimas que sofreram esta manobra informam ter ouvido um som alto como um vendaval quando o pé do atacante correu pelo ar, atingindo por todos os lados. Este som, prosseguem as vítimas, foi rapidamente seguido por uma perda de consciência.

Street Fighters com a capacidade de desferir o Lightning Leg aperfeiçoaram sua habilidade de chute até quase a perfeição. Eles podem desferir dúzias de chutes pelo ar num piscar de olhos.

Sistema: quando usar esta manobra, o Street Fighter deve permanecer de pé em um lugar conforme escolhe um oponente sobre o qual desferirá seu vendaval de chutes. O atacante faz três testes consecutivos de dano usando os modificadores abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

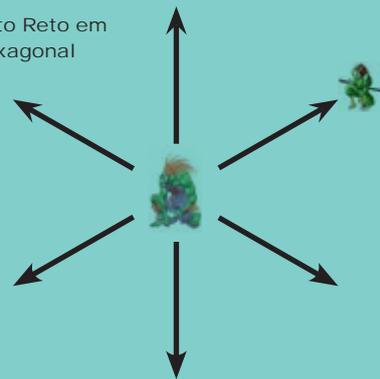
Dano: +1

Movimento: Nenhum

MOVIMENTO EM LINHA RETA HEXAGONAL

Movimento reto em linha hexagonal é usado para Manobras Especiais como o Hurricane Kick, Whirlwind Kick, Rolling Attack e muitos outros. O personagem pode se mover apenas em uma das linhas retas mostradas.

Movimento Reto em Linha Hexagonal



LINHAS RETAS NÃO TÃO HEXAGONAIS

Para o movimento em linha reta, o personagem é limitado pelas seis direções hexagonais. Isso não acontece com o disparo de projéteis, que pode percorrer um caminho reto sem se prender nas seis linhas: o Narrador utiliza uma régua do atirador de projéteis até seu alvo, para descobrir a linha que o projétil segue. Se o grupo preferir, pode utilizar essa mesma regra para manobras de linha hexagonal reta. Mas cuidado: isso pode alterar o equilíbrio de jogo e tornar essas manobras mais fortes.

Reverse Frontal Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Double-Hit Kick

Pontos de Poder: Kickboxing Ocidental, Sambo, Savate 1; Wu Shu 2; Outros 3

O lutador executa um falso chute ao lado da cabeça do seu oponente, então chuta reversamente com um movimento perspicaz, levando seu calcanhar até a parte de trás da cabeça do oponente.

Sistema: O Reverse Frontal Kick funciona como um chute normal, usando os modificadores abaixo. O chute ignora Manobras de Bloqueio.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: -1

Scissor Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●●, Jump

Pontos de Poder: Ler Drit, Jeet Kune Dô 3; Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 4

O lutador avança e executa uma cambalhota para frente, e seus dois pés se encarregam do resto: dois chutes, um alto e outro baixo.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. É uma Manobra Aérea.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +3

Slide Kick

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Aikidô, Kickboxing Ocidental, Kabaddi, Ler Drit, Pancrácio, Ninjitsu Espanhol, Savate, Soul Power, Tai Chi Chuan 2; Outros 3

Alguns lutadores desenvolveram chutes deslizantes para derrubar oponentes atingindo-os nas pernas. Da posição de guarda, o lutador se abaixa, desliza uma distância impressionante e chuta os pés da vítima.

Sistema: além do dano normal, a vítima de um Slide Kick bem sucedido sofre um Knockdown (derrubada), a menos que esteja bloqueando.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: +1

SLIDE KICK É AGACHAMENTO?

Slide Kick não é listada como Agachamento, embora a descrição diga que o personagem se agacha. Essa omissão também ocorre em Choke Throw, Jumping Shoulder Butt e Flying Fireball, que são descritas como aéreas e pedem Jump nos pré-requisitos, mas o Sistema nada diz a respeito. O Escudo do Narrador esclarece sobre Jumping Shoulder Butt ser aérea, o que também pode ser estendido a Choke Throw e Flying Fireball, por serem casos semelhantes. Sobre Slide Kick, o Narrador deverá decidir sua leitura, embora ela como manobra em pé faça um bom contraste com Foot Sweep.

Spinning Foot Sweep

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●, Foot Sweep

Pontos de Poder: Aikidô, Forças Especiais, Jiu Jitsu,

Sumô, Tai Chi Chuan 1; Outros 2

Este movimento é quase idêntico ao Foot Sweep normal, exceto que o lutador faz um giro de 360° ao redor de si mesmo com a perna de chute esticada, derrubando todos que estejam por perto. Esta manobra é às vezes chamada por praticantes de Kung Fu e Wu Shu de vassoura de ferro, cauda do tigre, ou golpe com a cauda do dragão.

Sistema: o lutador rola para dano contra qualquer um que esteja em seu hexágono ou nos seis hexágonos adjacentes a ele. Qualquer vítima que sofre dano também sofre um Knockdown (a menos que a vítima estivesse bloqueando).

O Spinning Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum

Stepping Front Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Double-Hit Kick

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Silat, Muay Thai 3; Ler Drit, Kickboxing Ocidental, Wu Shu 4

Este chute requer uma elaborada coordenação motora e pernas fortes. O lutador avança com uma passada rápida em direção ao oponente e desfere uma joelhada para cima. Isso força o oponente a recuar e abre espaço para um rápido chute frontal com a mesma perna. O oponente é, portanto, atingido duas vezes.

Sistema: o lutador deve se mover para o mesmo hexágono que seu oponente, e então fazer o teste de dano para a joelhada. A força da joelhada joga o oponente para trás em um hexágono. O lutador pode então fazer o segundo teste de dano quando para o chute rápido.

Se o lutador não tiver movimento o bastante para alcançar o hexágono do oponente, ainda poderá atingi-lo com o chute frontal rápido se conseguir alcançar um hexágono adjacente.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +1

Tiger Knee

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●, Jump

Pontos de Poder: Muay Thai 4; Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Kickboxing Ocidental 5

É uma das Manobras mais famosas de Sagat. O lutador começa agachando-se, como um tigre preparando-se para avançar em sua presa, e pula com o joelho em seu oponente.

Sistema: O Tiger Knee vai causar um knockdown e pode também causar dano em um oponente no meio de uma Manobra Aérea. O Tiger Knee é também uma Manobra Aérea, permitindo que o lutador salte sobre projéteis como poderia com um Jump.

Custo: **2 Força de Vontade**

Velocidade: +3

Dano: +2

Movimento: +0

Whirlwind Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Esportes ●●●●

Pontos de Poder: Wu Shu 4; Karatê Shotokan, Kung Fu do Corvo Majestoso 5

Poucos lutadores dominaram o Whirlwind Kick que Chun Li tornou famoso. A manobra requer atletismo e habilidade de chute sobre-humanos. O lutador chuta para cair em uma parada de mão (planta bananeira) e então se lança em um tornado de chutes, parecendo quase voar (de cabeça para baixo!) contra seus oponentes.

Sistema: o Whirlwind Kick funciona quase como o Hurricane Kick, mas seus modificadores são diferentes, tornando-o uma manobra de começo mais lento, mas de golpes mais fortes. Como o Hurricane Kick, o Whirlwind Kick é uma Manobra Aérea.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -1

Wounded Knee

Pré-requisitos: Chute ●●●

Pontos de Poder: Baraqah, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Muay Thai, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3

A Luta Livre Nativo Americana compartilha esta Manobra Especial com o Kickboxing Ocidental. A manobra Wounded Knee é um chute baixo e poderoso em que o lutador atinge com a canela a parte exterior da coxa do oponente, visando o nervo femural. Este golpe enfraquece a perna do oponente, provocando dificuldade de se mover ou chutar.

Sistema: além do dano normal, o ataque Wounded Knee faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: -1

PENALIDADES DE MOVIMENTO

Algumas manobras, como Wounded Knee e Light Feet, produzem bônus ou redutores no Movimento do lutador afetado. Uma questão importante é se esses bônus/redutores afetam manobras de movimento fixo. O livro de Street Fighter é enfático em dizer que manobras de movimento fixo nunca mudam, independente de outros fatores. Isso significa que elas não envolvem quantas passadas o lutador pode dar para realizá-las, ou o quanto salta longe, por exemplo. São manobras complexas nas quais a própria execução define o movimento, que geralmente é Nenhum ou Um, sendo Dois em poucos casos. Essas manobras não serão afetadas positivamente ou negativamente.

Por esse motivo, também, Flight não deve ter seu movimento afetado, o que pode impossibilitar o uso de determinadas manobras, como Wall Spring.

BLOQUEIO

Se você não souber como se defender, não irá durar muito no circuito Street Fighter. Muitos lutadores se contentam com as formas básicas de bloqueio, preferindo estilos mais agressivos de combate. Logo, relativamente poucas Manobras Especiais foram desenvolvidas para dar a um lutador melhores capacidades de defesa.

De qualquer forma, elas existem, e os lutadores que as dominam as valorizam muito.

A menos que seja dito o contrário, o lutador ainda ganha seu bônus de +2 na Velocidade por bloquear no turno seguinte ao que tenha executado um Bloqueio ou uma Manobra Especial de Bloqueio.

Deflecting Punch

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●, Soco ●, Punch Defense

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Boxe, Jiu Jitsu, Jeet Kune Dô, Kickboxing Ocidental, Kung Fu, Ninjitsu, Savate, Silat, Tai Chi Chuan 1; Outros 2

O Wing Chun Kung Fu é famoso por seus rápidos contra socos, que desviam o soco de um oponente ao mesmo tempo em que o próprio lutador está atacando. Quando o artista marcial vê seu oponente socando, ele contra-ataca com o seu próprio soco, desviando o soco do oponente com seu braço enquanto seu punho continua em frente para atingi-lo.

Sistema: o lutador deve interromper uma manobra de Soco do oponente. O oponente testa dano para seu soco, mesmo tendo sido interrompido. O lutador ganha o total da sua Absorção de Bloqueio para absorver o dano do oponente. O bloqueio da manobra é útil apenas contra um soco; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o lutador não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com o seu contra soco). Uma vez que o oponente tenha feito seu dano, o lutador imediatamente o atinge com seu contra soco, a menos que ele tenha sido atordoado (dizzied), jogado para trás ou derrubado (knocked down). O lutador calcula o dano usando sua Técnica de Soco.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: +0

Movimento: Nenhum

Energy Reflection

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●●, Foco ●●●●, Missile Reflection

Pontos de Poder: Soul Power, Tai Chi Chuan 2; Aikidô, Baraqah, Jiu Jitsu, Kabaddi, Karatê Shotokan, Lua, Silat 3; Outros 4

Uma vez que um lutador tenha dominado a arte de apanhar e arremessar de volta objetos físicos, ele pode usar a mesma coordenação física para refletir ataques energéticos. Esta manobra fenomenal também requer alto grau de controle sobre o próprio Chi. O lutador deve instantaneamente evocar a energia correia em suas mãos para “pegar” a energia projetada contra ele e refleti-la.

Sistema: esta manobra é similar a Missile Reflection, exceto que o lutador pode refletir qualquer tipo de projétil de energia, como uma bola de fogo, um disparo elétrico ou um Sonic Boom. O lutador deve gastar um ponto do seu próprio Chi para cada projétil de energia refletido e obter dois ou mais sucessos em um teste de Raciocínio para mensurar e refletir o padrão de energia do projétil.

Se o projétil for redirecionado contra outra vítima, infligirá o mesmo dano que teria sido infligido ao lutador que o refletiu.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Kick Defense

Pré-requisitos: Bloqueio ●●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Um lutador que pode adivinhar o próximo movimento do oponente sempre tem uma clara vantagem, a menos que adivinhe errado! Kick Defense incorpora movimentos que ajudam o lutador a se defender de um oponente que ataca com os pés e joelhos.

Porém, como o lutador se concentra nos pés do oponente, se toma mais vulnerável a um soco ou um disparo de um ataque de Foco.

Sistema: esta manobra funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver chutes (incluindo chutes de Manobras Especiais) e -2 para Absorver dano de qualquer outra Técnica. Este modificador de Absorção é adicionado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Maka Wara

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●●

Pontos de Poder: Baraqah, Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Kung Fu, Muay Thai, Pancrácio, Silat, Sumô 3; Jiu Jitsu, Ninjitsu, Wu Shu 4; Outros 5

As artes marciais chinesas e japonesas incorporam métodos de treinamento para tornar os ossos e superfícies dos corpos dos lutadores tão duros quanto o ferro. Esse treinamento, chamado Maka Wara em japonês, envolve golpear com as mãos, antebraços, canelas, etc., superfícies cada vez mais duras: madeira acolchoada, madeira nua, tijolos, pedra e, finalmente, metal. Os repetidos golpes fazem com que os ossos do lutador endureçam ao longo do tempo. O treinamento é facilitado por uma fórmula secreta feita à base de ervas, chamada dit da jow em chinês. O remédio ajuda a curar os ferimentos que se formam nos braços e pernas, fazendo com que possam treinar novamente no dia seguinte.

Ninguém gosta de socar ou chutar uma barra de ferro, mas é essencialmente isto que um lutador deve fazer para sobrepujar um mestre de Maka Wara.

Sistema: personagens que possuam Maka Wara não precisam preencher uma Carta de Combate para o poder. Ao invés disso, eles evocam o poder toda vez que usam uma Técnica de Bloqueio contra um soco ou chute. O lutador com Maka Wara recebe dano normal, mas faz imediatamente um teste de dano contra seu oponente, que acabou de se ferir ao atingir seus braços e pernas duros como ferro! O defensor rola para dano usando uma Parada de Dados de (Vigor+Bloqueio) -3.

SAN HE E APRESAMENTO

Em San He é dito que o lutador não pode ser derrubado, exceto por Apresamentos, e que também não pode ser movido de seu hexágono. Assim, apresamentos que precisam tirar o lutador do hexágono (Suplex, Hair Throw, Throw, Flying Tackle etc) não funcionarão. Aqueles que não o tiram do hexágono, como Back Breaker, ainda funcionam normalmente.

O total de Absorção do atacante é então subtraído. Se o defensor é atacado com uma arma ou uma Técnica de Apresamento, o atacante não recebe dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Punch Defense

Pré-requisitos: Bloqueio ●●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

De forma similar ao Kick Defense, o Punch Defense incorpora uma variedade de esquivas e movimentos defensivos contra socos, mas deixa abertura contra outros ataques.

Sistema: funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver socos (incluindo socos de manobras especiais) e -2 para Absorver qualquer outro tipo de manobra. Este modificador de Absorção é somado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

San He

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●, Foco ●●

Pontos de Poder: Tai Chi Chuan 2; Aikidô, Jiu Jitsu, Kabaddi, Kung Fu, Ler Drit, Silat, Soul Power, Sumô, Wu Shu 3; Karatê Shotokan, Kung Fu do Corvo Majestoso 4

Alguns estilos ensinam a seus praticantes a habilidade de enraizar seus corpos no solo usando sua energia Chi interior. Esta mesma energia pode ser espalhada por toda a superfície do corpo, fazendo com que todos os músculos enrijeçam. Esta postura rígida e irremovível é parte da forma San He do Kung Fu. Outros estilos se referem a ela por nomes diferentes. Quando um lutador assume esta postura, seu corpo se torna como um único sólido pedaço de ferro — irremovível e resistente a todos os ataques.

Sistema: quando executa o San He, o personagem adiciona o dobro da sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção. Por exemplo, um personagem com Vigor 3 e uma Técnica de Bloqueio de 4 terá um total de Absorção de 11 no turno em que usar o San He.

Além disso, o personagem usando San He não pode ser derrubado (knocked down), exceto por uma Manobra de Apresamento, nem jogado para fora de seu hexágono. A postura San He enraíza o lutador no solo, e nem poderes especiais como o Hurricane Kick e o Dragon Punch conseguirão jogá-lo para trás. Contra objetos realmente grandes que estejam em movimento, como carros, o Narrador pode pedir que o lutador faça um teste de Força + Bloqueio para se manter no lugar. Quanto maior o objeto, mais sucessos o lutador precisa obter em seu teste (um carro pode exigir quatro sucessos, mas um ônibus pode exigir sete sucessos). O lutador não ganha um bônus de +2 na Velocidade para bloqueios no turno seguinte ao que usou o San He.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Missile Reflection

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Tai Chi Chuan 1; Outros 2

Artistas marciais que estudaram mais profundamente os detalhes dos movimentos de esquiva e deflexão são capazes de agarrar flechas no ar, e segurar entre as palmas das mãos facas que tenham sido atiradas contra eles. Frequentemente, o lutador enviará a arma arremessada de volta contra aquele que a arremessou em um único fluido movimento de agarrar-e-jogar.

Sistema: quando esta Manobra Especial é usada, o lutador se posiciona para interceptar quaisquer objetos arremessados ou disparados contra ele. Se este tipo de ataque for dirigido a ele, o lutador tem uma chance de agarrar o projétil e arremessá-lo contra o atacante ou em qualquer outra direção. O lutador deve fazer um teste de Destreza (dificuldade 6) para agarrar o projétil. Armas arremessadas como facas, shurikens e pedras exigem um sucesso para serem interceptadas. Projéteis de armas como arcos e fundas exigem dois sucessos. E disparos de armas de fogo exigem três sucessos para serem defletidos. Para ser capaz de defletir disparos de armas de fogo, o lutador deve estar segurando um objeto de metal ou outro objeto capaz de resistir às balas e fazer com que elas ricocheteiem.

Se o projétil for refletido contra outra pessoa, a vítima sofrerá o mesmo dano que o projétil teria causado no alvo original. Disparos de armas de fogo não podem ser refletidos de volta ao atacante (a menos que o Narrador o permita em um momento heroico e dramático).

O lutador pode refletir qualquer número de projéteis direcionados contra ele durante o turno. Sim, qualquer número (2, 3, 6, 10...).

Custo: Nenhum
Velocidade: +3
Dano: Nenhum
Movimento: -1

APRESAMENTO

Todas estas manobras envolvem agarrar o oponente e então fazer algo com ele. Jogar o oponente para o outro lado da arena, espremê-lo até acabar com ele, ou até mesmo mordê-lo. Lembre-se, todas as manobras de Apresamento requerem que primeiro o atacante se mova para o hexágono do oponente. Apresamentos são explicados com maiores detalhes no Capítulo Sete. Lá você também verá como os Apresamentos Sustentados funcionam.

Air Throw

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●, Jump, Throw

Pontos de Poder: Jiu Jitsu 1, Aikidô, Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Kung Fu do Corvo Majestoso, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Pancrácio, Sambo, Tai Chi Chuan, Wu Shu 2; Outros 3

Alguns lutadores nativos americanos são conhecidos por saltar no ar para agarrar um oponente aéreo, apresá-lo como um gavião pegando um pombo e arremessá-lo no chão. Alguns lutadores também apresam oponentes e caem sobre eles, enquanto outros ainda preferem a finesse de arrancar seus oponentes do ar e jogá-los de cabeça no chão.

Sistema: para executar esta manobra durante um combate, o lutador deve interromper a manobra de Jump de outro personagem, ou deve interromper logo após qualquer outro oponente ter usado uma manobra especial similar ao Jump (como um Vertical Rolling Attack, Dragon Punch, Flying Heel Stomp, etc.). O lutador deverá então saltar para o mesmo hexágono em que sua vítima aérea está e executar a projeção. Se conseguir causar dano, o lutador poderá escolher qualquer ponto dentro de um alcance de três hexágonos para depositar sua vítima. Além do dano normal, a vítima sofre um Knockdown. Depois de executar a projeção, o atacante poderá usar o Movimento que ainda tiver.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2
Dano: +5
Movimento: +0

Air Suplex

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●●, Jump, Suplex

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol 1; Kabaddi 2; Outros 3

O lutador intercepta seu oponente no meio do salto, agarrando-o e girando-o de cabeça para baixo, e então ele e a vítima caem no solo com a cabeça. Obviamente, a vítima do Air Suplex cai primeiro no solo, absorvendo o impacto da queda. Mestres de Kabaddi indianos desenvolveram essa manobra para serem capazes de interceptarem a investida de um tigre, jogando-o contra o solo.

Sistema: Use os modificadores abaixo. O lutador deve interromper um oponente em uma Manobra Aérea. Se a vítima sofrer dano, o Air Suplex foi bem-sucedido e a vítima sofre um Knockdown. Atacante e vítima terminam o turno no hexágono em que o ataque ocorreu.

Custo: Nenhum
Velocidade: -1
Dano: +4
Movimento: +0

Arm/Wrist Lock

Pré-Requisitos: Apresamento ●●●, Soco ●, Chute ●

Pontos de Poder: Aikidô 1; Forças Especiais, Kabaddi 2; Outros 3.

Um personagem que conheça essa manobra pode, imediatamente após um bloqueio bem sucedido, torcer o braço ou perna de um oponente e prendê-lo no chão, com a finalidade de imobilizar o oponente sem causar grandes danos (teoricamente).

Sistema: este golpe é um Apresamento Sustentado e causa, além do dano normal, um knockdown.

Custo: Nenhum.
Velocidade: +0
Dano: +0
Movimento: Dois

Back Breaker

Pré-requisitos: Apresamento ●●●

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Sambo 2

O lutador agarra o oponente, vira seu corpo e o projeta para que caia batendo a cabeça e as costas no chão. Simples e eficaz.

Sistema: o oponente sofre um Knockdown além do dano.
Custo: Nenhum
Velocidade: -1
Dano: +3
Movimento: Um

Back Roll Throw

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Chute ●, Esportes ●, Throw

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Capoeira, Jiu Jitsu, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Tai Chi Chuan, Wu Shu 1; Outros 2

Esta manobra é uma versão avançada da Manobra Especial Throw. Em vez de usar os ombros ou quadril para projetar um oponente, o lutador rola para trás no chão, colocando um pé no peito do oponente para jogá-lo para trás. A vítima do Back Roll Throw é jogada por cima da cabeça do lutador e cai de costas no chão.

Sistema: o movimento é mais rápido que o Throw básico, e o oponente pode ser jogado mais longe. A vítima pode ser projetada a um número de hexágonos igual à Força + Chute, do atacante.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

Bear Hug

Pré-requisitos: Apresamento ●●

Pontos de Poder: Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Sambo, Sumô 1; Híbrido Animal 2; Outros 3

Pegue aquele pequeno e irritante lutador e esmague-o contra o peito até rachar seus ossos. Muitos lutadores de luta livre estão sempre prontos para usar o bom e velho Bear Hug, e alguns lutadores de outros estilos decidiram adotá-lo também.

Sistema: o Bear Hug é um Apresamento Sustentado.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

Brain Cracker

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Soco ●

Pontos de Poder: Boxe, Kabaddi, Kickboxing Ocidental, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Muay Thai, Pancrácio, Sambo 1; Outros 2

Derrotar um oponente não é o bastante para alguns lutadores. Eles querem enfiar algum juízo nos cérebros de seus oponentes. Um lutador empregando o Brain Cracker segura o cabelo, orelhas ou nariz do oponente, puxa a cabeça dele para baixo, e então desfere uma chuva de socos no crânio ou cotoveladas na face.

Sistema: este é um Apresamento Sustentado que permite ao lutador socar um oponente apresado a cada turno em que o apresamento é mantido. O dano é baseado na Técnica de Soco em vez de Apresamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

Choke Throw

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●, Jump

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol 1; Lua, Pancrácio 2; Outros 3

O lutador salta e agarra a vítima no ar ou aterrissando. Ele apresa seu oponente pela nuca e usa sua velocidade para derrubá-lo.

Sistema: O personagem pode interromper a vítima tanto de pé quanto no ar. Ambos terminam o turno no hexágono em que foi desferida a Manobra e a vítima sofre um Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +0

Disengage

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Lua, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Ninjitsu Espanhol, Pancrácio, Sambo 2; Tai Chi Chuan 3; Outros 4

Essa manobra utiliza a flexibilidade e rapidez do lutador, habilitando-o a se livrar de um agarrão de um oponente.

Sistema: Um lutador pode usar essa manobra durante qualquer turno em que estiver preso num Apresamento Sustentado. Quando executar, o personagem rola uma segunda tentativa para escapar do golpe. Entretanto, para esse segundo rolamento o lutador rola sua Destreza contra a Força do oponente. Se escapar e ainda tiver Movimento sobrando, o personagem pode se mover para longe do oponente.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Dislocate Limb

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Chute ●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Baraqah, Capoeira, Lua, Ninjitsu, Pancrácio 2; Forças Especiais, Jiu Jitsu, Kabaddi, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sambo, Silat, Tai Chi Chuan 3

Pulando para frente o lutador agarra firmemente com ambas as mãos o braço do oponente. Ele coloca seu pé no tórax do oponente e puxa com toda sua força para trás. Esse puxão desloca a junta do ombro do oponente, causando dor inacreditável e imobilizando o braço.

Pouco dano é causado pela manobra, mas é muito efetiva contra oponentes especializados em socos.

Sistema: No turno após o ombro do lutador ser deslocado, ele sofre uma penalidade de -3 em Velocidade. Isto é porque ele é forçado a colocar o braço de volta à sua posição regular. Quaisquer socos usados neste turno terão -2 de Dano, conforme o lutador tenta voltar a ter sensibilidade em seu braço. Como alternativa, o oponente pode optar por não recolocar seu braço no lugar. No entanto, ele só pode dar chutes até ele ter o tempo (e receber a penalidade de -3 em Velocidade) para realocar seu braço.

Sistema versão brasileira:  durante os próximos turnos, o oponente que tiver seu braço deslocado desta forma sofre um redutor de -3 em Velocidade. Todos os socos e golpes que utilizam este braço terão um redutor adicional de -2 no dano. Ele deve gastar um turno para recolocar o braço deslocado no lugar, ou apenas usar chutes (mas ainda com o redutor de -3 na Velocidade) até ter tempo de recolocar o braço no lugar.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +1

Eye Rake

Pré-requisitos: Apresamento ●, Soco ●

Pontos de Poder: Híbrido Animal, Lua, Ninjitsu 1; Outros 2

Num momento de desespero, o lutador arma sua mão como se fosse uma garra, e soca os olhos de seu oponente. Apesar da enorme dor, não causa danos permanentes. Poucos Street Fighters usam esse ataque, pois é considerado algo extremamente baixo. Entretanto, essa manobra tem causado a diferença entre uma vitória e uma derrota.

Sistema: Muito pouco dano é causado por esse ataque, mas para o próximo turno o oponente tem que lutar cego. Se sua Habilidade Luta às Cegas for zero, ele estará atordoado. Um lutador forçado a recorrer a esse desesperado movimento perde um ponto temporário de Honra. Se o Eye Rake é usado num torneio, ele perde mais um ponto temporário de Glória.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: -3

Movimento: +0

Face Slam

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Força ●●●●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Sumô 2; Sânbo 3; Outros 5

O lutador coloca a palma de sua mão no rosto do oponente, levanta-o no ar e leva sua face até o chão. Essa Manobra foi aprendida pelo Guerreiro Mundial E. Honda.

Sistema: Uma vítima do Face Slam sofre um Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

Flying Tackle

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 2

O atacante se lança no ar e puxa o alvo, de modo que possa atacá-lo quando chegarem no chão.

Sistema: Caso algum Dano seja causado, o atacante e a vítima sofrem Knockdown. Ambos voam por 2 hexágonos a partir do hexágono do oponente. Se a próxima Manobra do personagem for um Apresamento, ele ganha +2 de Velocidade para executá-la.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: +2

Grappling Defense

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●

Pontos de Poder: Jiu Jitsu 2; Aikidô, Baraqah, Lua, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Sambo, Tai Chi Chuan 3; Jeet Kune Dô, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ler Drit, Silat 4; Outros 5

Lutadores de luta livre não sobrevivem muito tempo a menos que aprendam como escapar e bloquear os apresamentos e chaves de seus colegas de estilo. Outros estilos, como a arte Chin Na de Kung Fu ou a arte japonesa do Jiu Jitsu, formalizam este treinamento.

Sistema: a Manobra Especial Grappling Defense funciona de forma similar a um Bloqueio, mas protege

somente contra manobras de Apresamento. Um lutador empregando a Grappling Defense adiciona a sua Técnica de Apresamento ao seu Vigor para determinar sua Absorção total contra uma manobra de Apresamento. Por exemplo, E. Honda apresa seu oponente e aplica um Bear Hug. O oponente está usando Grappling Defense, então soma seu Vigor 2 e sua própria Técnica de Apresamento 4 para obter uma Absorção total de 6 contra o dano da manobra Bear Hug de Honda.

Grappling Defense pode até mesmo ser usada a cada turno por um lutador preso em um Apresamento Sustentado, minimizando, portanto, o dano infligido pelo apresamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: -1

Hair Throw

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●, Throw

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Forças Especiais, Silat 2; Outros 3

Esta manobra de projeção foi desenvolvida centenas de anos atrás por uma tribo mongol conhecida por suas manobras acrobáticas. A tribo era atacada por bandos de salteadores que pilhavam seus acampamentos a cavalo. Vendo que os salteadores usavam seus cabelos em longas tranças, a tribo inventou uma técnica para correr até um salteador a cavalo, saltar sobre ele e agarrar sua trança por trás, derrubando o salteador da montaria. Desde então vários estilos de Kung Fu aprenderam a técnica, e a manobra de puxão de cabelo também é usada por muitos grupos de Forças Especiais.

Sistema: o lutador deve atravessar o hexágono do oponente, que pode então ser projetado (como na manobra Throw) ao longo da mesma linha reta que o lutador usou inicialmente para se mover por cima do oponente.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Dois

Head Bite

Pré-requisitos: Apresamento ●●

Pontos de Poder: Híbrido Animal, Boxe 1; Capoeira, Lua, Pancrácio, Sambo 2; Outros 3

Alguns lutadores têm algum tipo de vampirismo ou, como Blanka, são simplesmente selvagens. É uma manobra chocante, mas alguns lutadores são conhecidos por saltar sobre seus oponentes e mordê-los no pescoço.

Sistema: este é um Apresamento Sustentado e inflige dano a cada turno em que é mantido.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: Um

Head Butt Hold

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Head Butt

Pontos de Poder: Boxe, Kabaddi, Muay Thai, Soul Power, Sumô 2; Outros 3

O estilo de boxe de Las Vegas não permite cabeçadas; porém, alguns lutadores não se importam de baterem com a cabeça uma na outra diante de um clinch. Boxeadores Street Fighters levaram este golpe um passo à frente, segurando seus oponentes e esmagando-os com repetidas cabeçadas.

Sistema: esta manobra é um Apresamento Sustentado. Portando, o boxeador pode atacar o seu oponente a cada turno até que ele escape.

Custo: Nenhum
Velocidade: -1
Dano: +3
Movimento: Um

Improved Pin

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●, Pin
Pontos de Poder: Aikidô, Baraqaqah, Jiu Jitsu, Lua, Luta Livre 2; Forças Especiais, Kung Fu, Pancrácio, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 3; Outros 4

Essa Manobra é apenas um aperfeiçoamento da técnica do Pin.

Sistema: O lutador pode usar um Improved Pin em qualquer um alvo em seu hexágono ou hexágono adjacente, independentemente do alvo estar no chão (Knocked Down) ou atordoado (Dizzy), usando o modificadores abaixo. Em todas as outras situações, ele funciona exatamente como um Pin.

Custo: **1 Força de Vontade no primeiro turno.**
Velocidade: +0
Dano: +2 (no primeiro turno)/+1 (turnos seguintes)
Movimento: +1 (no primeiro turno) / Dois (turnos seguintes)

IMPROVED PIN, JAW SPIN E REGRAS GERAIS

O Improved Pin pode ser usado também em oponentes em hexágonos adjacentes, e possui um modificador de movimento “Dois” após o oponente já estar apresado. Com esse Movimento Dois, é possível circundar o oponente enquanto realiza o Apresamento Sustentado, podendo interromper um ataque vindo de outro inimigo e sair de seu alcance, por exemplo. Ainda sobre Improved Pin (e Pin), há o bônus de +3 em Força para manter o Apresamento: uma leitura é de que esse bônus só ocorre se a manobra não for usada para dar dano, já que o Pin diz que o bônus ocorre apenas com o propósito de segurar o oponente. Existe também a leitura de que esse bônus ocorre em todas as situações, o que deixa essas manobras muito mais poderosas.

Já o Jaw Spin possui movimento zero, dificultando entrar no hexágono do oponente para aplicá-la. Pelo modo como a manobra foi escrita (o lutador agarra o membro do oponente após o ataque), a forma correta de usá-la é quando interrompe o oponente, sem a necessidade de entrar no hexágono do alvo.

Iron Claw

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●●
Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso, Lua, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sambo, Silat 4; Ler Drit 5

O lutador rapidamente puxa seu oponente com uma das mãos e então coloca a outra mão sobre sua face, cada dedo penetrando em um ponto de pressão como as têmporas, sob a mandíbula, ou até mesmo nos olhos. A força bruta do aperto sobre a face causa dor intensa na vítima.

Lutadores treinam para a Iron Claw realizando uma variedade de exercícios para aumentar a força de sua pegada. Um dos mais populares é deixar cair e pegar tijolos de concreto: um lutador pega um bloco de concreto, ergue acima da cabeça, solta e então joga os braços para

baixo para pegá-lo antes que atinja o chão. Agarrar o concreto pesado com rapidez dá uma força tremenda às mãos. Os lutadores então praticam bater palmas depois de soltar o concreto e então agarrá-lo antes que atinja o chão. O bater palmas é para aumentar a velocidade.

Sistema: Iron Claw é um Apresamento Sustentado que usa os modificadores listados abaixo.

Custo: **1 Força de Vontade, apenas no primeiro turno.**
Velocidade: +1
Dano: +4
Movimento: Um

Knee Basher

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Chute ●
Pontos de Poder: Capoeira, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Luta Livre, Muay Thai, Pancrácio, Sumô 2; Outros 3

Esta manobra lembra o Brain Cracker, exceto que o lutador segura a cabeça do oponente para baixo para acertá-la com joelhadas. Lutadores de Capoeira praticam esta manobra segurando cocos em uma das mãos e esmagando-os com os joelhos.

Sistema: esta manobra é um Apresamento Sustentado, e mesmo que o oponente tenha sorte o bastante para escapar, ele é considerado Knocked Down e sofre penalidade de -2 na Velocidade no turno seguinte. O dano é baseado na Técnica de Chute em vez de Apresamento.

Custo: Nenhum
Velocidade: -1
Dano: +4
Movimento: Um

Jaw Spin

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Esportes ●●●, Tearing Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Realmente uma terrível tática. O lutador assume uma posição abaixada (aparentemente uma Manobra de Bloqueio) e espera pelo ataque do oponente. Quando o ataque é lançado, o híbrido salta, agarra o membro do alvo em suas presas, e devora o oponente.

Sistema: Para ter sucesso, o híbrido deve receber um ataque mais lento. Se o ataque do oponente é mais rápido, essa manobra não pode ser executada. Uma vez que o golpe foi executado (assumindo que o híbrido não foi atordoado e nem derrubado), ele então executa o Jaw Spin.

Quando for determinar o dano deste ataque, o Antecedente Híbrido Animal é usado no lugar da Técnica Apresamento do híbrido.

Custo: **1 Chi**
Velocidade: +1
Dano: +5
Movimento: Nenhum

Neck Choke

Pré-requisitos: Apresamento ●●●
Pontos de Poder: Forças Especiais, Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana 1; Lua, Pancrácio, Sambo, Soul Power 2; Outros 3

O lutador pega seu oponente e aplica um estrangulador Neck Choke. Lutadores grandes como T. Hawk preferem levantar seus oponentes do chão enquanto aplicam o apresamento.

Sistema: o Neck Choke é um Apresamento Sustentado.

Custo: Nenhum
 Velocidade: -1
 Dano: +3
 Movimento: Um

Pile Driver

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●
 Pontos de Poder: Sambo 2; Forças Especiais, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana 3; Outros 4

O Pile Driver é uma manobra avançada de apresamento que exige muito treino para ser executada contra um oponente vivo. O lutador deve inverter o corpo do oponente de forma que sua cabeça fique entre as pernas do lutador, e as pernas do oponente se estendam acima da cabeça do lutador. O lutador então pula para cima e levanta as pernas para cair sentado. Quando ambos aterrissam, a cabeça da vítima atinge o solo primeiro.

Sistema: a vítima de um Pile Driver também sofre um Knockdown.

Custo: Nenhum
 Velocidade: -2
 Dano: +4
 Movimento: Um

Pin

Pré-requisitos: Apresamento ●●

Pontos de Poder: Aikidô, Jiu Jitsu, Lua, Luta Livre, Pancrácio, Tai Chi Chuan 2; Baraqah, Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Kung Fu, Silat, Wu Shu 3; Forças Especiais 4; Outros 5

Os praticantes de Jiu Jitsu aprendem muitas maneiras de manter alguém imóvel. Para executar um Pin, o alvo deve ter sofrido um Knockdown ou Dizzy; o lutador se move para hexágono do oponente e rola seu ataque. Se ele causar dois ou mais níveis de dano, o oponente é imobilizado até que ela consiga libertar-se - uma tarefa difícil. O praticante de Jiu Jitsu frequentemente prende seu oponente no final da luta e aguarda para o tempo acabar. Essa manobra é frequentemente comprada como a segunda metade de um Combo com Throw ou Air Throw.

Sistema: A força do praticante de Jiu Jitsu é elevada em três apenas para segurar o oponente (ele não aumenta a rolagem de dano). O lutador pode escolher causar dano ou não a cada turno depois do primeiro. Este é um Apresamento Sustentado. Se o lutador for atordoado ou nocauteado por um outro ataque, o Pin é quebrado automaticamente.

Custo: **1 Força de Vontade no primeiro turno.**
 Velocidade: -1
 Dano: +2 (no primeiro turno)/+0 (turnos seguintes)
 Movimento: +1 (no primeiro turno) / Nenhum (turnos seguintes)

Push

Pré-Requisitos: Apresamento ●●

Pontos de Poder: Aikidô, Kabaddi 1; Outros 2.

Nesta manobra o personagem "gentilmente" empurra seu oponente com o objetivo de afastá-lo ou derrubá-lo, normalmente sobre uma superfície não muito agradável ou sobre outro oponente.

Sistema: o oponente é jogado a um número de hexágonos igual a Força + Apresamento do atacante e sofre um knockdown.

Custo: Nenhum
 Velocidade: +1
 Dano: Nenhum
 Movimento: Um

Ripping Bite

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Street Fighters híbridos animais costumam usar suas presas como armas. O lutador devora embaixo do membro que ele quer enfraquecer, e então tenta rasgar os músculos e ligamentos que se conectam com a pele. Eis o valor dessa manobra (e outras como ela) que híbridos animais usam, dentro e fora de torneios.

Sistema: O lutador salta para frente e indica o membro que quer atacar. Um rolamento com sucesso causa dano e provoca no alvo -1 dado para Força e Destreza até o final do combate. A manobra pode ser usada múltiplas vezes, acumulando os redutores no oponente.

Quando for determinar o dano deste ataque, o Antecedente Híbrido Animal é usado no lugar da Técnica Apresamento do híbrido.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -1
 Dano: +1
 Movimento: Um

Rising Storm Crow

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●●, Throw

Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso 4; Kung Fu 5

Com um pequeno salto para frente, o lutador agarra qualquer membro significativo do oponente. Ainda no ar, e segurando no membro, ele desfere uma cambalhota por cima da vítima (como no Hair Throw). Ainda sem tocar no chão, o atacante arremessa a vítima de vez. Ela sofre dois tipos de Dano: pela contorção nas costas e pelo arremesso propriamente dito.

Para que esse Apresamento funcione, o atacante deve percorrer no mínimo 2 hexágonos antes de entrar no hexágono da vítima. O dano é rolado duas vezes, e se combina para atordoar. O primeiro dano é Força -3, e o segundo é rolado com Força x2. O alvo sofre um Knockdown (mesmo que não sofra dano nenhum) e é arremessado na direção do movimento do atacante, a um número de hexágonos igual à até sua Força.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -3
 Dano: -3/x2
 Movimento: +2 (mínimo de 2)

Siberian Bear Crusher

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●, Back Breaker

Pontos de Poder: Sambo 5

Irritado com pequenos oponentes capitalistas que o atingiam e depois fugiam, Zangief aperfeiçoou uma manobra que havia usado contra ursos na Sibéria. Zangief corria até o urso, abraçando-o antes de ser atingido por suas garras, então erguia o urso em um Back Breaker aéreo para derrotar a fera com o impacto. (Obviamente, Zangief adquiriu muitas cicatrizes enquanto tentava aprender esta manobra).

Sistema: o lutador corre a toda velocidade para o hexágono do oponente, segura-o, inverte-o e salta no ar. Durante o salto, o lutador ajusta seu apresamento para ter certeza de que a vítima cairá na posição do Back Breaker. Ele pode escolher qualquer lugar dentro de

um alcance de três hexágonos para aterrissar. A vítima cairá em qualquer hexágono adjacente ao lutador. Além do dano, a vítima sofre um Knockdown. O Siberian Bear Crusher é considerado uma Manobra Aérea durante o tempo em que o lutador e sua presa estão no ar.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +1

Siberian Suplex

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Esportes ●●, Suplex
Pontos de Poder: Sambo 3

Os lutadores russos de Sambo inventaram o saltitante Siberian Suplex para se divertirem com os oponentes fracotes do Ocidente. Eles descobriram que seus oponentes eram nocauteados com apenas um Suplex, encerrando a luta sem que o lutador de Sambo tivesse ao menos suado um pouco.

Então inventaram o Siberian Suplex, que começa exatamente como o Suplex normal – mas o lutador bate os ombros do oponente no chão com tanta força que ambos quicam no ar.

Enquanto está no ar, o lutador de Sambo mantém o apresamento Suplex e, quando o par aterrissa, a vítima sofre novamente uma colisão Suplex contra o solo.

Sistema: esta manobra é idêntica ao Suplex, exceto que os lutadores terminam o movimento a um hexágono extra de distância quando aterrissam do segundo impacto. O lutador faz dois testes de dano usando os modificadores abaixo. A vítima também sofre um Knockdown.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

Sleeper

Pré-requisitos: Apresamento ●●●

Pontos de Poder: Lua 2; Baraqaq, Luta Livre Nativo Americana, Sambo 3; Forças Especiais, Sumô 4; Outros 5

O wrestler apresa seu oponente e rapidamente posiciona-se atrás dele, simultaneamente prendendo seus braços envolta do seu pescoço e cabeça. Nas posições ele massageia os pontos de pressão no escalpo e comprime a artéria que envia sangue para o cérebro. Eventualmente a falta de circulação causa a perda de consciência do oponente.

Sistema: Se o personagem puder manter o oponente por três turnos, incluindo o primeiro, ele automaticamente atordoará o oponente. É um Apresamento Sustentado.

Custo: **1 Força de Vontade somente no primeiro turno.**

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Um

Spinning Pile Driver

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Esportes ●●●, Jump, Pile Driver

Pontos de Poder: Luta Livre 3; Sambo 4; Luta Livre Nativo Americana 5

Esta versão avançada do Pile Driver levou Zangief ao posto de Guerreiro Mundial (sobre os corpos esmagados de seus oponentes). Zangief aperfeiçoou esta manobra quando lutava contra ursos selvagens. Quando descobriu

que o Pile Driver normal não era forte o bastante para atordoar ursos siberianos, Zangief os pegou, inverteu seus corpos para a posição do Pile Driver, e então saltou o mais alto que pôde no ar. A força adicional da queda provou ser o suficiente para atordoar até o mais feroz dos ursos.

Quando Zangief entrou nos torneios de Street Fighter, continuou a usar o Spinning Pile Driver para finalizar oponentes. Ele adicionou um giro à manobra para agradar às plateias russas e desorientar a vítima.

Sistema: a vítima sofre um Knockdown além do dano normal, e quica após o impacto caindo a três hexágonos de distância (o atacante escolhe a direção).

O Spinning Pile Driver pode ser usado como um Jump para interromper e se esquivar de ataques de projéteis. Esta manobra conta como uma Manobra Aérea quando o lutador pega seu oponente e começa seu giro no ar.

Custo: **2 Força de Vontade**

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Dois

Stomach Pump

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●, Soco ●●

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sambo, Pancrácio 3

O lutador pega seu oponente, levanta no ar com uma das mãos e golpeia repetidamente a boca do estômago com a palma da outra mão. O nome da manobra vem do fato de que muitas vítimas acabam perdendo seu almoço antes que consigam escapar do apresamento esmaga-órgãos.

Sistema: o Stomach Pump é um Apresamento Sustentado.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: Um

Storm Hammer

Pré-requisitos: Apresamento ●●●●●, Esportes ●●●, Jump

Pontos de Poder: Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana 5

Almas desafortunadas que enfurecem T. Hawk durante uma luta passam por uma experiência desorientadora e esmagadora de ossos, quando T. Hawk desfere a sua projeção Storm Hammer. Ele segura a cabeça do oponente com uma das mãos, salta no ar, gira o braço (e o oponente!) em um grande círculo e então esmaga a cara do oponente contra o chão da arena. Pouquíssimos conseguem se levantar depois disso.

Sistema: conforme acontece com todas as Manobras Especiais de Apresamento, o lutador deve se mover para o mesmo hexágono onde está o oponente. O lutador pode escolher aterrissar a até três hexágonos de distância. O oponente sofre um Knockdown além do dano. Lutador e oponente terminam o turno no mesmo hexágono.

Uma vez que o lutador tenha agarrado seu oponente e saltado no ar, o Storm Hammer é considerado uma Manobra Aérea até que ambos aterrissem. Esta manobra pode ser usada para interromper e, possivelmente, se esquivar de um ataque de projéteis (veja a Manobra de Esportes Jump).

Custo: **2 Força de Vontade**

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Um

Suplex

Pré-requisitos: Apresamento •

Pontos de Poder: Forças Especiais, Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Ninjitsu Espanhol, Pancrácio, Sambo 1; Outros 2

O Suplex é uma manobra de Apresamento relativamente rápida. O lutador salta para frente, segura seu oponente e então torce o corpo para cair de costas. Arqueando as costas, o lutador bate com a cabeça do oponente no chão, prensando-a e, simultaneamente, amortecendo a própria queda.

Sistema: vítimas do Suplex também sofrem um Knockdown. A vítima cai a um hexágono da posição original (o atacante escolhe qual).

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um

Tearing Bite

Pré-requisitos: Apresamento ••, Esportes ••, Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Esta Manobra Especial é similar ao Head Bite, exceto que as presas do lutador atacam o pescoço do oponente, ele ainda usa sua força e arremessa a vítima para trás.

Sistema: Após aplicar o dano, o atacante então arremessa seu oponente na direção oposta de onde ele olha. A vítima viaja por um número de hexágonos igual à Força do lutador -1.

Como o Jaw Spin, essa manobra usa o Antecedente Híbrido Animal no lugar da Técnica Apresamento do híbrido para calcular o dano do ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +4

Movimento: Um

Thigh Press

Pré-requisitos: Apresamento ••, Esportes ••

Pontos de Poder: Forças Especiais, Jiu Jitsu, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sambo 2; Outros 3

Esta manobra também é chamada de Reverse Suplex, mas muitos lutadores de torneio começaram a chamá-la de Thigh Press após conhecer a versão de Cammy.

O lutador começa saltando para os ombros do oponente, travando as pernas atrás de suas costas e prendendo a cabeça do oponente entre as coxas.

O lutador então joga seu peso para trás, dobrando o oponente. Enquanto faz isso, executa uma meia cambalhota e cai de bruços no chão: o oponente é puxado e cai de cabeça no chão.

Sistema: além do dano normal, o oponente sofre um Knockdown. O lutador troca de hexágono com seu oponente, a menos que ambos tenham começado no mesmo hexágono. Neste caso o atacante poderá escolher o hexágono adjacente no qual a vítima cairá.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

Throw

Pré-requisitos: Apresamento •

Pontos de Poder: Jiu Jitsu (grátis); Outros 1

A maioria das artes marciais ensina técnicas para apresar e projetar oponentes. Estas técnicas envolvem usar os quadris, ombros e/ou os braços para desequilibrar o oponente e alavancá-lo para uma queda. Mestres conseguem projetar oponentes a mais de 6 metros pelo ar.

Sistema: se a manobra for bem sucedida, o lutador poderá escolher o hexágono no qual seu oponente cairá após o Throw. Um lutador pode projetar um oponente a um número de hexágonos igual à sua Força. Por exemplo, Ken tem Força 5, então pode projetar um oponente a até cinco hexágonos. O oponente cai no hexágono designado e sofre um Knockdown. Os membros mais rápidos de times de torneios bem sucedidos frequentemente projetam oponentes para seus colegas mais lentos e mais fortes, que então acabam com o infeliz com uma esmagadora Manobra Especial.

O dano de um Throw é na verdade infligido quando o oponente cai de encontro ao solo, parede, pára-brisa do carro, outro lutador, etc. Se a vítima é jogada sobre outro lutador, o lutador atingido também sofre dano. Role o dano baseado no Vigor do personagem projetado, menos a Absorção total do personagem atingido (Vigor ou Vigor+Bloqueio). Por exemplo, Fei Long projeta Zangief em um hexágono onde Cammy está de pé. O Vigor de Zangief é 7 (ele é um cara grande!) e a Absorção total de Cammy é igual a seu Vigor 4 (teria sido maior se ela estivesse Bloqueando). Então o jogador de Fei Long rola $7-4=3$ dados de dano para Cammy.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Um

ESPORTES

Alguns Street Fighters podem executar movimentos acrobáticos que deixariam ginastas olímpicos com inveja. Todas as Manobras Especiais de Esportes usam a Técnica Esportes do lutador para calcular seu dano (Força + Técnica de Esportes + Modificador da Manobra; veja Capítulo Sete para maiores informações).

Air Smash

Pré-requisitos: Esportes •, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu do Corvo Majestoso, Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Sambo, Sumô 1; Outros 2

Esta manobra é popular entre lutadores grandes porque usa seu peso para esmagar um oponente na lona. O lutador salta bem acima da cabeça do oponente e então cai sobre ele. A maioria tende a cair em posição sentada, dando ao Air Smash o apelido "Butt Crush".

Sistema: o Air Smash é uma Manobra Aérea e, assim como Jump, pode ser usado para interromper ou se esquivar de ataques de projéteis. O lutador deve se mover em uma linha hexagonal reta quando executa esta manobra, e terminará o movimento no mesmo hexágono em que estava o oponente sobre o qual ele caiu.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -1

Backflip

Pré-requisitos: Esportes ●●●

Pontos de Poder: Capoeira, Jeet Kune Dô, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 2; Outros 4

Essa Manobra acrobática dá ao lutador uma excelente manobra evasiva de recuo, muito semelhante às manobras executadas por diversos ginastas. O lutador começa pulando para trás, colocando as mãos no chão, pulando novamente para trás, recolocando os pés no chão e assim por diante, até terminar seu movimento.

Sistema: O personagem deve se movimentar em uma linha hexagonal reta. Durante essa Manobra, o lutador não pode ser atingido, somente antes ou depois.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Beast Roll

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack

Pontos de Poder: Capoeira 3

Sobre-humano. Poucos indivíduos conseguiram decifrar como Blanka consegue realizar esta manobra que desafia a gravidade. Ele começa saltando para trás em várias cambalhotas, então rola para frente em uma outra série de cambalhotas aéreas para atropelar o oponente.

Sistema: o Beast Roll é uma Manobra Aérea que, como o Jump, pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador começa se movendo para trás em uma linha reta usando o modificador -2 de Movimento (este rolamento para trás pode ser usado para atacar um oponente). O lutador então reverte o sentido do rolamento ao longo da mesma linha reta para atingir um segundo oponente e ricochetear, terminando o movimento a dois hexágonos de distância na mesma direção da qual ele veio. Para ambos os ataques, o lutador deve entrar no mesmo hexágono que o oponente.

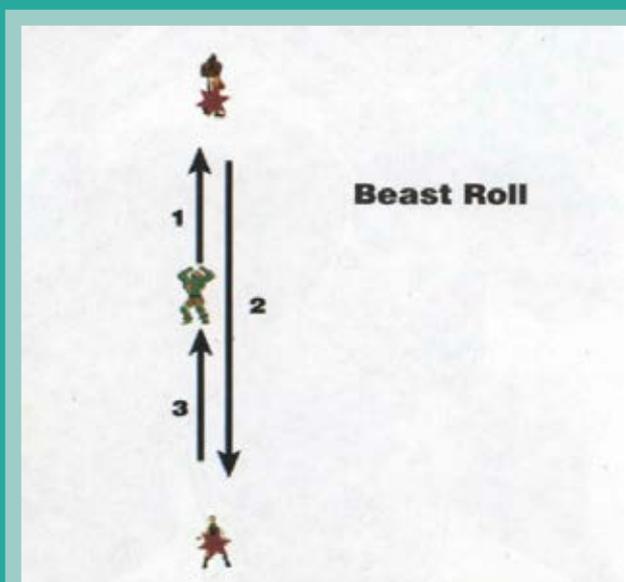
Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: -2/+2

MOVIMENTO DO BEASTROLL



Breakfall

Pré-requisitos: Esportes ●

Pontos de Poder: Jiu Jitsu (grátis); Aikidô, Baraqah, Capoeira, Luta Livre, Pancrácio, Tai Chi Chuan 1; Outros 2

Consiste na técnica de, ao ser arremessado, jogar o próprio corpo, rolando e amenizando o dano sofrido. É ótima para proteger o pescoço, que é uma parte muito vulnerável ao ser arremessado.

Sistema: Essa Manobra não requer uma Carta de Combate. Toda vez que o personagem sofrer qualquer Dano por impacto e queda (como Throw e similares), ele anula 1 ponto de Dano para cada sucesso no teste de Destreza + Esportes.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Cannon Drill

Pré-requisitos: Esportes ●●●●

Pontos de Poder: Forças Especiais 4; Kabaddi, Kung Fu do Corvo Majestoso, Soul Power, Wu Shu 5

Rápida e feroz, a Manobra Especial Cannon Drill tem dado a Cammy uma vantagem competitiva nos torneios Street Fighter. Desde que viram Cammy realizar a manobra, muitos outros lutadores têm tentado imitá-la. Apenas alguns poucos foram bem sucedidos. Para executar o Cannon Drill, o lutador lança seu corpo em baixa trajetória aérea, rodopiando como um tornado horizontal enquanto voa ao longo da arena para atingir o oponente com os pés.

A manobra é muito rápida, tem impacto poderoso e dá bom movimento ao lutador.

Sistema: como é usada tão próxima ao solo, Cannon Drill não conta como uma Manobra Aérea.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: +2

Disarming

Pré-Requisitos: Esportes ●●

Pontos de Poder: Aikidô 1; Forças Especiais, Kung Fu 2; Outros 3

Esta manobra tem como objetivo permitir que uma pessoa desarmada tome para si a arma de um oponente, ou ainda lançar longe a arma do mesmo, seja uma arma branca (faca, espada, bastão...) ou arma de fogo (pistola, metralhadora...).

Sistema: ao realizar esta manobra, deve-se fazer uma disputa rápida de Força + Esportes do jogador, contra Força + técnica com arma do oponente. Se o oponente tiver mais sucessos, a manobra falha automaticamente.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Displacement

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Esportes ●●, Soco ●

Pontos de Poder: Savate 2; Ninjitsu Espanhol 3; Wu Shu 4

Esse movimento consiste numa rápida esquiva, onde o lutador desvia um ataque inimigo. O lutador pode

então executar um curto jab se o oponente estiver ao seu alcance. Muitos oponentes ficam intensamente frustrados por causa dessa evasão, que é comum entre lutadores do Savate.

Sistema: Essa manobra é completamente efetiva somente se o lutador teve Movimento para iniciar um contra-ataque e é mais rápido que o adversário. Quando o oponente inicia o seu ataque, o lutador deve usar sua Velocidade para interromper o ataque; senão, o Displacement não é efetivo. O lutador executa o Displacement então se move para esquerda ou direita e afasta de seu oponente. Uma vez que a manobra do oponente é completada, o lutador que se esquivou move-se de volta e executa um contra-ataque. Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis como o Jump.

A Técnica Soco do Street Fighter é usada com o propósito de calcular o dano.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +2

Dano: -1

Movimento: +1

Diving Hawk

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Foco ●, Jump

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Ninjitsu Espanhol 4

A cura definitiva para depressões causadas por Fireballs. A manobra Diving Hawk permite que o lutador voe por cima dos projéteis lançados contra ele e então caia sobre o oponente que está atacando, esmagando-o. O lutador salta no ar e posiciona seu corpo para planar, imitando um gavião que mergulha sobre a presa. Ele então mergulha para atingir a vítima com uma colisão total.

Sistema: Diving Hawk é uma Manobra Aérea. Começa como um Jump vertical e pode se esquivar de uma Fireball da mesma forma que um Jump. Em seguida, o lutador usa seu Movimento para entrar no hexágono do oponente e causar dano.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: +2

Dragon's Tail

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Upper Tail Strike

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Essa Manobra Especial é similar ao Upper Tail Strike, mas é mais difícil de controlar e requer grande força e coordenação motora. O lutador vai para frente tortuoso para um poderoso uppercut. Ele então muda seu peso para outra direção para girar seu pequeno corpo a fim de atacar com a cauda para frente. Usando a força bruta e o impulso, o lutador bate sua cauda na parte de cima do corpo do alvo.

Sistema: O alvo sofre um Knockdown se estiver no ar; um oponente no chão que sofra dano pelo Dragon's Tail é empurrado em um hexágono para trás na direção contrário de onde veio o lutador.

Quando for determinar o dano do ataque, o Antecedente Animal Híbrido é usado no lugar da Técnica Esportes do Híbrido.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: -2

Drunken Monkey Roll

Pré-requisitos: Esportes ●●

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô, Kung Fu 1; Aikidô, Capoeira, Híbrido Animal, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Silat, Wu Shu 2

Dizem que o fundador do estilo do Macaco de Kung Fu criou esta manobra quando estava injustamente aprisionado, observando os macacos através das barras das grades de sua cela. Os macacos ficaram embriagados com o vinho jogado fora pelos guardas da prisão, e começaram a tropeçar e rolar pelo chão. Copiando as peraltices dos macacos, o mestre desenvolveu uma série de rolamentos e quedas evasivas, que se tornaram o Drunken Monkey Roll.

Sistema: o Drunken Monkey Roll é uma boa manobra evasiva. Conta como uma Manobra de Agachamento porque permanece baixo e junto ao solo. Também pode ser usado para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (use as mesmas regras da Manobra Jump).

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

Esquives

Pré-requisitos: Esportes ●●, Bloqueio ●

Pontos de Poder: Savate 2

Uma técnica de evasão similar a certos movimentos de Aikidô. O lutador usa simples posições de pés para sair do ataque, saindo do lugar que era o alvo. Como no Boxe, estratégias de Savate dependem de se esquivar dos ataques dos adversários.

Sistema: O lutador deve ter Velocidade para interromper o atacante. Quando o oponente ataca, o jogador usando o Esquives simplesmente se move em qualquer direção em dois hexágonos. Essa manobra é similar ao Displacement, exceto que o lutador não inicia um contra-ataque com ela.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Dois

Flying Body Spear

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Jump

Pontos de Poder: Kabaddi, Soul Power 2; Kung Fu do Corvo Majestoso, Ler Drit 3; Outros 4

Street Fighters parecem ter uma interminável variedade de maneiras para usar seus corpos como armas. Esta Manobra Especial requer que o lutador salte no ar e rodopie seu corpo como um torpedo giratório humano, enquanto desce sobre o oponente. Alguns gostam de descer atingindo com os pés, outros com os punhos ou a própria cabeça. Uma vez que o lutador desce com todo seu peso, o Body Spear inflige boa quantidade de dano.

Sistema: Flying Body Spear é uma Manobra Aérea que funciona como um Jump, permitindo se esquivar de ataques com projéteis. O lutador pode então espiralar para baixo e atingir qualquer oponente dentro do alcance do seu Movimento. Ele deve se mover em uma linha hexagonal reta e terminar seu movimento no hexágono diante da vítima.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +1

Flying Head Butt

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Head Butt, Jump

Pontos de Poder: Luta Livre, Sumô 2; Outros 3

Similar a Flying Body Spear, exceto que o lutador salta horizontalmente em relação ao oponente, atingindo-o primeiro com a cabeça. Uma vez que o lutador não salta primeiro para cima, esta manobra é um pouco mais rápida que a Flying Body Spear, mas o vôo baixo da cabeçada não permite se esquivar de ataques com projéteis.

Sistema: Flying Head Butt é uma Manobra Aérea. O lutador deve se mover em uma linha reta no mapa hexagonal.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +3

Flying Heel Stomp

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Chute ●●, Jump

Pontos de Poder: Ler Drit, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Pancrácio, Ninjitsu Espanhol, WuShu3; Outros 4

Este ataque aéreo de grande altitude usa o peso do lutador para cair como um martelo sobre o oponente. O lutador salta acima da cabeça do oponente e cai com os calcanhares sobre a cabeça ou ombros dele. Além disso, o lutador pode usar seu oponente como base para saltar até uma distância segura após o ataque.

Sistema: o lutador pode interromper seu próprio movimento com um rolamento de dano e então terminar seu Movimento permitido após ter feito o dano. Por exemplo, Chun Li, com uma Técnica de Esportes 6, tem um Movimento de 8 hexágonos quando usa o Flying Heel Stomp e pode parar em qualquer ponto do seu movimento para atacar um oponente. Ela decide saltar três hexágonos, pisotear Sagat e então terminar seu movimento a cinco hexágonos de distância. A única limitação é que o salto deve ser em linha reta do começo ao fim.

Flying Heel Stomp é uma Manobra Aérea e pode ser usado como o Jump, para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (assim como dar ao pretenso atacante uma senhora dor de cabeça).

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +2

Flying Punch

Pré-requisitos: Soco ●●, Esportes ●●●●, Foco ●●●, Jump

Pontos de Poder: Ler Drit 3

Após aprender a controlar seu corpo no ar, pelo rigoroso treinamento do Ler Drit, o Street Fighter pode praticamente voar, surpreendendo um oponente e atacando-o por trás com um soco após uma perfeita levitação. Essa Manobra é considerada desleal por muitos Street Fighters.

Sistema: É uma Manobra Aérea. O personagem deve se movimentar a dois hexágonos para trás da vítima, e voltar, atacando-a por trás. Com isso, o Vigor efetivo da vítima cai pela metade (arredondando para baixo). Note que fazer isso causa a perda de 1 ponto temporário de Honra. No entanto, se o ataque for pela frente, o Vigor não é modificado, mas não há perda de Honra.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +5

Ground Fighting

Pré-requisitos: Esportes ●●●●

Pontos de Poder: Pancrácio 2; Luta Livre, Luta Livre Nativo Americana, Sambo 3; Forças Especiais 4

Alguns estilos desenvolveram técnicas de lutar no chão, sem perder velocidade ou potência nos golpes. Ainda por cima, um lutador no chão é mais difícil de ser atingido, o que traz ainda mais vantagens para essa Manobra.

Sistema: Essa manobra não exige uma Carta de Combate. Em vez disso, o jogador simplesmente ativa a manobra quando o personagem cai, ou tenha sido arremessado. O Street Fighter não tem que se levantar para continuar lutando (ele sofre a penalidade em Velocidade quando se levantar). Ele continuará combatendo no solo, utilizando qualquer Manobra Básica ou Especial que não exija movimentos complexos. Isto requer algumas ideias sobre o que pode ou não ser realizado. Por exemplo, um Double Dread Kick seria impossível, enquanto um Slide Kick ainda poderia ser feito. Street Fighters que não têm esta manobra podem lutar no solo, mas com Velocidade -3 e Dano -3 aos seus próprios ataques.

Indivíduos que combatem oponentes no solo têm suas próprias desvantagens; eles deverão utilizar apenas Manobras de Agachamento, caso contrário, qualquer outro ataque físico será penalizado em -2 Dano e -2 Velocidade.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

CONSIDERAÇÕES ACERCA DA MANOBRA "JUMP"

Existe dúvida sobre a utilização de Jump (e similares, como Wall Spring) com armas. A manobra deixa claro que pode ser utilizada com manobras básicas de soco ou chute, apenas. Por um lado, é possível argumentar que as armas utilizam os três golpes básicos de soco, o que permitiria, portando, saltar e golpear Jab Strike, Strong Strike e Fierce Strike (como também utilizar com Psychokinetic Channeling e semelhantes). Por outro lado, assumir que esses golpes se assemelham a socos e derivam deles levará a outras

consequências: um Deflecting Punch poderia ser usado de forma eficiente contra uma Katana Strong, por exemplo. É uma ideia com potencial.

A outra interpretação é restritiva. Soco é soco, golpe (strike) de arma é golpe de arma. Nessa interpretação, não é possível usar Jump e similares com armas. Não há ponto pacífico sobre essa regra, e o Narrador deve definir se usará interpretação extensiva ou restritiva.

Não há nenhuma indicação de que a dificuldade para esquivas se altera quando o Jump é utilizado como

manobra de cancelamento. No Mundo das Trevas, mudar de ação aumenta a dificuldade em 1. Em Street Fighter, você só aborta para Bloqueio ou Jump, que geralmente não rolam dados, e talvez por isso os autores tenham se omitido. Contudo, não só é uma opção do Narrador aumentar a dificuldade para uma ação desafiadora, como o recomendado é que esquivas tenham dificuldade 7 caso tenha havido um cancelamento para Jump, de modo a tornar o jogo mais equilibrado e não punir atiradores de projéteis

Jump

Pré-requisitos: Esportes •

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Aos Street Fighters que pretendam sobreviver ao primeiro torneio contra competidores mais perigosos, recomenda-se que conquistem a capacidade de saltar. Jump é uma Manobra Especial relativamente simples que permite saltar sobre ataques com projéteis (como Fireballs) e, com sorte, sair inteiro. Um lutador sortudo pode até calcular o seu Jump para saltar sobre a Fireball e cair bem ao lado do oponente cuspidor de fogo.

Um lutador pode saltar um metro no ar para cada ponto de Esportes. Então, um lutador com Esportes 3 pode saltar 3 metros no ar.

Sistema: um lutador pode usar uma carta de Jump juntamente com qualquer das seis Manobras Básicas de Soco e Chute, ou pode usar apenas a própria carta. Usar a carta Jump sozinha indica que o lutador está simplesmente cruzando a arena com um salto. Quando usado somente um movimento, Jump pode ser uma Ação Interruptora (veja Capítulo de Combate).

Uma carta de Jump jogada em conjunto com uma Manobra Básica simboliza que o lutador saltou sobre o oponente para desferir o soco ou chute. Jogar a carta de Jump junto com a Manobra Básica transforma o soco ou chute padrão em uma Manobra Aérea. Para fins de Combos (Combos são explicados mais tarde neste capítulo), o lutador deve distinguir entre uma Manobra Básica e uma Manobra Básica jogada com a carta Jump. Esta distinção deve ser feita quando ele criar o Combo. Por exemplo, ele pode usar o Roundhouse em um Combo ou, ao invés disso, pode criar um Combo usando Jumping Roundhouse. Sempre que um lutador usa uma carta de Jump com uma Manobra Básica, os modificadores da Manobra Básica são usados ao invés dos modificadores de Jump mostrados a seguir.

Se o lutador planeja se esquivar de um ataque de projéteis usando Jump, ele deve esperar que o oponente o declare como alvo do ataque. Se Jump tiver uma Velocidade mais alta que o ataque de projéteis, ele poderá interromper o ataque e tentar se esquivar do projétil saltando sobre ele ou para longe dele. Os dois lutadores fazem uma ação resistida comparando a Técnica de Foco do atacante com a Destreza + Esportes do lutador que salta. Se o atacante vence a disputa, o lutador que salta é atingido pelo projétil (ele demorou demais para pular, ou talvez o atacante o tenha atingido no ar) e deve encerrar imediatamente o seu turno.

Se o lutador usou a carta de Jump com uma Manobra de Soco ou Chute, ele pode ser capaz de se esquivar do projétil e ainda desferir o soco ou chute.

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +0

Jumping Shoulder Butt

Pré-requisitos: Esportes ••, Jump

Pontos de Poder: Boxe, Muay Thai, Sumô 1; Outros 2

O lutador salta sobre um oponente, usando seu ombro como um aríete contra sua infeliz vítima.

Sistema: o Jumping Shoulder Butt pode ser usado contra um oponente que esteja de pé ou contra um oponente que esteja executando uma Manobra Aérea.

Esta manobra também pode ser usada para se

esquivar de uma Fireball, da mesma forma que uma Manobra Especial normal de Jump.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: -1

Kippup

Pré-requisitos: Esportes ••

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Uma das manobras mais básicas de esportes que os artistas marciais descobriram ser útil é o kippup, uma técnica que permite a um lutador caído ficar de pé quase instantaneamente. Ele dobra as pernas junto ao peito e depois chuta o ar ao mesmo tempo em que arqueia as costas com força. O movimento resultante faz com que ele praticamente salte do chão e fique de pé.

Sistema: um lutador que conheça a Manobra Especial Kippup sofre apenas -1 de penalidade na Velocidade no turno seguinte após sofrer um Knockdown, ao invés da penalidade padrão de -2. Kippup não é jogado como uma Carta de Combate; seu efeito é automático.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Light Feet

Pré-requisitos: Esportes ••••, Jump

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô, Lua, Ninjitsu Espanhol 3; Outros 5

Após treinar suas pernas para correr mais rapidamente, e saltar mais alto, o lutador o faz, mesmo que não perceba. No entanto, esse treinamento é muito duro. Quando se esforça, o lutador não tem como não perceber a mudança, mas isso é muito cansativo.

Sistema: Essa Manobra não precisa de Carta de Combate. Ela garante +1 de Movimento para todas as Manobras de um personagem. Opcionalmente, ou num momento de desespero, um personagem pode gastar 1 Força de Vontade e adicionar +3 de Movimento ao invés de +1.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: +1/+3 (Veja descrição acima)

Pounce

Pré-requisitos: Esportes •••, Jump

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

O lutador se abaixa e explode seu poder em sua presa. A ferocidade dessa manobra pega o oponente de surpresa. Lutadores experientes percebem pelo pequeno rugido que emana do lutador quando ele se concentra para realizar a manobra.

Sistema: O híbrido se joga sobre o oponente. É considerada uma Manobra Aérea e pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador cai sobre o oponente; se algum dano é causado, o oponente sofre um Knockdown. Como as outras Manobras Especiais disponíveis para Híbridos Animais, Pounce usa o Antecedente Híbrido Animal no lugar da Técnica Esportes para o modificador de Dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +4

Rolling Attack

Pré-requisitos: Esportes ●●●

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu, Wu Shu 3; Kung Fu do Corvo Majestoso 4; Outros 5

Desafiando a gravidade! O lutador que executa esta impressionante manobra salta e se encolhe em uma cambalhota, rolando pelo ar até a distância que seu movimento permitir ou até atingir um oponente.

Esta é uma manobra difícil e, como em qualquer manobra na qual o lutador use seu corpo como projétil, o Rolling Attack pede uma atitude um tanto kamikaze. Além de ser um bom ataque, o Rolling Attack também é bom para cruzar rapidamente um campo de batalha, dando longos saltos ou passando através da janela de um carro de fuga.

Sistema: o personagem deve se mover em linha reta no mapa hexagonal e parar no primeiro hexágono ocupado por um alvo, que pode ser um personagem ou qualquer objeto de tamanho considerável. Após o dano ser aplicado ao alvo, o rolante personagem quicará no alvo e pousará dois hexágonos à frente dele.

O Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +4

Tail Sweep

Pré-requisitos: Esportes ●, Upper Tail Strike

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Agachando-se próximo ao chão e girando-se, o lutador pode atacar com sua cauda. É claro, o lutador precisa ter uma cauda. As rasteiras com a cauda formam um círculo, atingindo os pés de todos os oponentes ao redor do lutador. Todos os alvos sofrem dano e Knockdown. Por ser uma Manobra de Agachamento, oponentes aéreos não são atingidos.

Sistema: Qualquer um nos seis hexágonos adjacentes sofre o ataque e (se o ataque casar dano), também sofre um Knockdown. Isso inclui aliados do lutador que estejam perto quando o Tail Sweep é usado. O Tail Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

Thunderstrike

Pré-requisitos: Esportes ●●, Jump

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio 1

Ninguém disse que a Luta Livre Nativo Americana era fácil. Lutadores como T. Hawk não se opõem a golpes de impacto total. Um lutador que usa o Thunderstrike salta direto sobre seu oponente, atingindo-o com o ombro, joelho ou o que for. Normalmente ele joga os braços para trás quando salta, para imitar uma ave de rapina.

Sistema: o oponente deve estar no mesmo hexágono ou um hexágono adjacente. O lutador se move para o hexágono do oponente, rola o dano para o Thunderstrike e então completa seu Movimento. Thunderstrike é uma Manobra Aérea e permite que seu usuário se esquive de ataques com projéteis.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: -1

Tumbling Attack

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Backflip

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol 2; Capoeira 3; Outros 5

Desferindo um rolamento no chão, o lutador pode atacar a vítima com seu próprio corpo, a cada cambalhota do seu rolamento.

Sistema: Funciona de forma igual ao Hurricane Kick, exceto que o lutador deve entrar no mesmo hexágono de sua vítima para cada teste de Dano. O Tumbling Attack é uma Manobra de Agachamento.

Custo: **1 Força de Vontade**

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: +0

Typhoon Tail

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Tail Sweep, Jump

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

O Typhoon Tail parece que foi inspirado no Hurricane Kick ensinado no Karatê Shotokan. O lutador usa os músculos de sua perna para se propelir alto no ar. Depois ele faz piruetas - colocando suas pernas embaixo do corpo e fazendo um círculo com a cauda em volta dele mesmo. Ele então angula sua descida para atingir a cabeça do seu alvo.

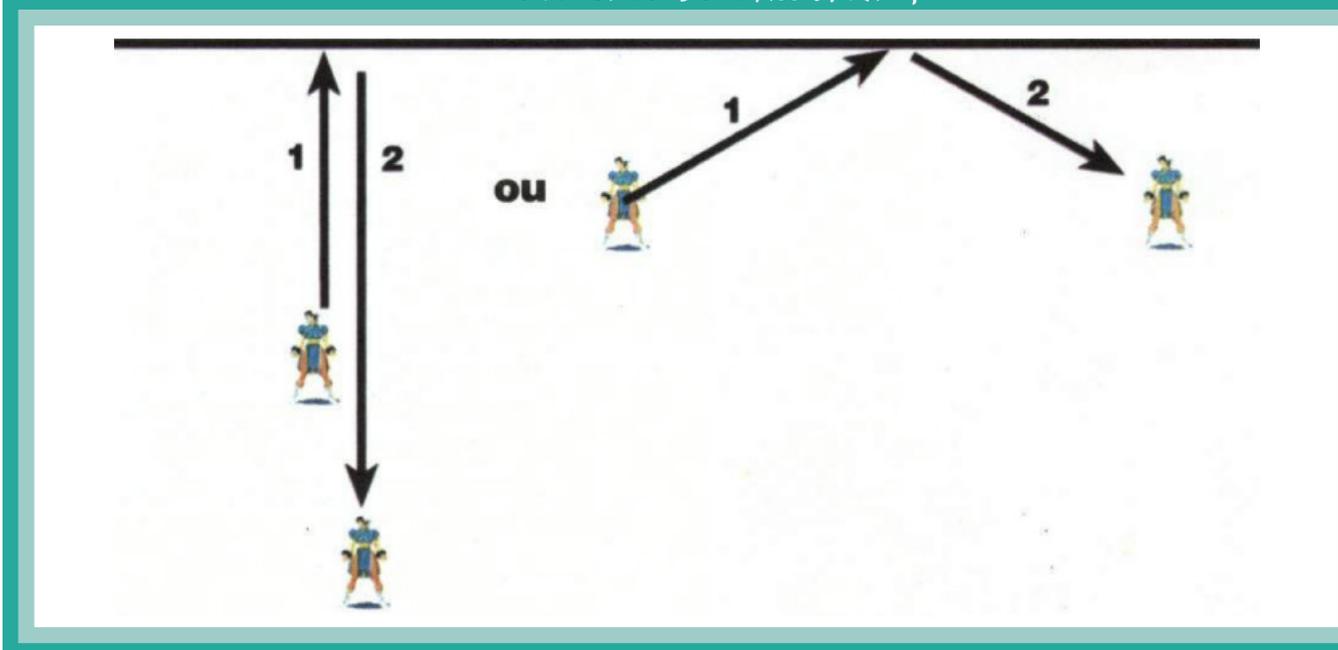
LINHA DE VISÃO

Se você vai disparar uma fireball ou outro tipo de projétil em alguém, ajuda muito se você puder ver o seu alvo. Isto é chamado de ter linha de visão. Uma vez que você tenha os personagens no mapa hexagonal, segure um lápis, uma régua, um pedaço de papel, ou qualquer outro objeto reto, sobre a cabeça do personagem que está atacando (no meio ao hexágono do personagem) e a outra ponta sobre a cabeça do personagem que está se defendendo. Se nada estiver entre eles (paredes, outros personagens, etc.), um está na linha de visão do outro. Se o atacante não tiver sua pretensa vítima em sua linha de visão, ele ainda pode desferir um ataque de projétil, mas ele atingirá a primeira barreira que estiver no caminho, ao invés da sua vítima.

Além disso, um projétil continua se movendo até o seu alcance máximo ou até que ele atinja algo; Portanto, se aquele que deveria ser a vítima se esquivar, a fireball continuará em uma linha reta. Isto já fez com que mais de um Street Fighter amador queimasse seus próprios colegas de equipe quando um oponente se esquivou.

Se o projétil for direcionado a um hexágono contendo mais de um personagem, o atacante deverá fazer um teste de Percepção (dificuldade 8) para mirar no alvo certo. Do contrário, o Narrador deverá rolar aleatoriamente para ver qual personagem é atingido (ex: se dois personagens estão no hexágono, role 1 dado de 10 lados: de 1 a 5 o Personagem A é atingido; de 6 a 10 o Personagem B é atingido).

MOVIMENTO DO WALL SPRING



Sistema: O lutador começa o Typhoon Tail movendo-se o seu designado Movimento, em hexágonos. Durante este momento o lutador é aéreo e não pode ser atingido por projéteis. Qualquer oponente no hexágono final do movimento é acertado pelos joelhos do atacante e sofre dano com um modificador de +5. Seu oponente é empurrado para trás em um hexágono ao longo da trajetória do lutador. E nesse ponto todos os lutadores nos hexágonos adjacentes, incluindo o que apanhou primeiro, são atacados pelo giro da cauda e são empurrados para trás em um hexágono de distância do atacante. O modificador de Dano do segundo ataque é +2. Diferente das outras Manobras de Híbridos Animais, o Typhoon Tail usa Esportes como Técnica base para o dano - e não o Antecedente Híbrido Animal.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +5 (hexágono central), +2 para todos os hexágonos adjacentes

Movimento: +1

Upper Tail Strike

Pré-requisitos: Esportes ●●●

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Girando seus quadris, o lutador pode usar sua cauda para atacar a cabeça do oponente diretamente na sua face. A ferocidade faz com que o ataque pegue um lutador de surpresa, especialmente uns treinados para cuidas somente das mãos, pés e olhos de um oponente.

Sistema: Esse ataque usa os modificadores abaixo. Oponentes aéreos sofrem um Knockdown se algum dano for causado. Diferente das outras Manobras de Híbridos Animais, o lutador substitui seu Antecedente Híbrido Animal por sua Técnica Esportes para determinar o dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +1

Vertical Rolling Attack

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Jump

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu, Wu Shu 2; Outros 4

Esta manobra é quase idêntica ao Rolling Attack, exceto que o lutador salta para cima, não para a frente. Boa para derrubar oponentes que saltam muito alto, ou para saltar sobre cercas ou telhados. O Vertical Rolling Attack permite saltar 120 cm por ponto de Esportes (360 cm com Esportes ●●●, 480 cm com Esportes ●●●●, etc.).

Sistema: esta Manobra Especial funciona como um Jump para interromper ou se esquivar de ataques com projéteis. Infligirá Knockdown em oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea.

O Vertical Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +0

Wall Spring

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Jump

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 1; Outros 2

Esta manobra é similar ao Jump normal, mas inclui quicar em uma parede para dar ao lutador maior alcance em distância e altura. Saltar de uma parede pode adicionar 180 cm a um salto vertical.

Sistema: o personagem pode saltar normalmente até seu Movimento total. Além disso, se o lutador tiver uma parede como alvo, ele pode quicar na parede com um bom empurrão das pernas e avançar outro Movimento completo, mais dois hexágonos de distância. O lutador deve saltar da parede em ângulo oposto ao qual saltou nela. Se atingiu a parede em linha reta, neste caso ele retorna para trás. Como um Jump normal, Wall Spring pode ser jogado com qualquer Manobra Básica de Soco ou Chute. Use os modificadores de Velocidade e Dano da Manobra Básica, mas use o modificador de Movimento da Wall Spring. Portanto, um lutador pode saltar para uma parede, quicar nela e terminar sua ação com um soco ou um chute.

O Wall Spring é uma Manobra Aérea das mais elevadas.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0 primeiro salto, +2 depois de quicar.

FOCO

Nem todos os Street Fighters contam apenas com capacidades físicas para vencer. Muitos lutadores avançados desenvolveram a habilidade de focalizar a energia Chi do corpo para realizar feitos miraculosos. Lembre-se, quando estiver preenchendo as Cartas de Combate para as Manobras Especiais de Foco, que você usa os Atributos Mentais do personagem ao invés dos Atributos Físicos para calcular a Velocidade e o Dano. Raciocínio substitui a Destreza para a Velocidade, e Inteligência substitui a Força para o Dano.

Acid Breath

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Um poder sujo que apenas alguns Street Fighters repulsivos desenvolveram. Lutadores que usam o Acid Breath conseguem misturar seu ácido gástrico até que ele se torne uma mistura altamente tóxica, que eles vomitam como um projétil sobre o oponente.

O ácido queima, causando feridas horrendas que levam um bom tempo para sarar. A pior parte de ser atingido pelo Acid Breath é que o ácido continua a queimar após o impacto inicial, causando mais dano, devorando roupas e quaisquer outros materiais vulneráveis. Alguns acreditam que o Acid Breath é um poder mutante que apenas poucos indivíduos possuem. Outros acham que seus praticantes usam o Chi para transformar o ácido natural de seus estômagos em uma arma química poderosíssima.

Sistema: o projétil ácido tem alcance igual ao Vigor do lutador, e ele ter sua vítima em sua linha de visão.

Uma vez que o projétil ácido atinge sua vítima, ele imediatamente inflige dano usando o modificador de +3. No turno de combate seguinte, a menos que a vítima tenha sido imersa em água ou algum outro método purgativo tenha sido usado, o ácido continua a queimar: no fim do turno de combate, quando todas as ações foram completadas, o ácido provoca novo dano com o modificador de +0.

Finalmente, no terceiro turno, o ácido causa dano pela última vez com um modificador de -3. Personagens atingidos em rápida sucessão por mais de uma dose de Acid Breath podem sofrer diversos rolamentos diferentes de dano ao final de cada turno. É possível se esquivar do Acid Breath como se fosse um ataque normal de projéteis.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +3;+0; -3

Movimento: -1

Air Blast

Pré-requisitos: Soco ●, Foco ●●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O elementalista pode convocar uma explosão de ar e dirigi-la contra seus oponentes. Esta rajada surge do nada e frequentemente pega oponentes desatentos sem defesa.

Sistema: O usuário do Air Blast deve ter uma linha de visão limpa até o alvo. O alcance da rajada é igual à Inteligência + Antecedente Elemental, em hexágonos. Enquanto o Air Blast é tratado como um projétil, ele não é visível aos olhos comuns. Apenas aqueles lutadores que fizerem um dente de Luta às Cegas com sucesso

(Percepção + Luta às Cegas) podem tentar interromper este ataque com sua própria manobra.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

Balance

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Ninjitsu, Tai Chi Chuan, Wu Shu 2; Baraqaq, Kabaddi, Kung Fu, Lua, Silat 3; Capoeira, Karatê Shotokan 4

Focalizando sua existência interior, o lutador consegue reduzir sua massa até o ponto em que ele pode se tornar efetivamente mais leve conforme sua vontade. Um lutador usando esta habilidade pode ficar sobre o braço esticado de alguém sem que este sinta seu peso. É dito que esta habilidade foi desenvolvida por lutadores que assistiram faquires indianos deitando em camas de espinhos sem serem cortados. Especialistas podem realmente dançar sobre a cabeça de um pino.

Sistema: Esta habilidade está sempre em efeito e permite ao lutador adicionar +1 de Movimento quando estiver usando uma Manobra Aérea. Faça uma Carta de Combate especial para este poder e coloque-a com seu personagem para lembrá-lo durante um combate que está sempre em efeito.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima.

Dano: Veja descrição acima.

Movimento: (+1 de bônus para Manobras Aéreas)

Blind

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ler Drit 3, Kabaddi 5

Os monges da escuridão perpétua tem esse nome pelo poder de infligir escuridão em incrédulos. Com um simples gesto, o monge transforma o mundo da vítima em eterna escuridão.

Sistema: A escuridão pode ser infligida numa vítima até Raciocínio + Foco de distância, em hexágonos. O atacante rola Inteligência + Foco contra Vigor + Mistérios da vítima. Se vencer, o alvo é completamente cegado. A vítima pode tentar escapar a cada turno rolando Inteligência contra a Inteligência do atacante. Se vencer, ela escapa.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Chi Kung Healing

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Tai Chi Chuan 2; Aikidô, Kabaddi, Kung Fu, Lua, Silat, Soul Power 3; Jeet Kune Dô, Jiu Jitsu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Karatê Shotokan, Luta Livre Nativo Americana, Muay Thai, Wu Shu 4

Os antigos médicos chineses tinham a reputação de realizar curas milagrosas focalizando sua energia Chi em seus pacientes. Esta cura combina o uso de pontos de pressão com "toques com as mãos" em que o curandeiro toca o paciente para imbuí-lo com um Chi adicional. Este poder de cura é relativamente raro entre os Street Fighters, mas alguns estilos ensinam a filosofia de que a habilidade de curar deve ser ensinada junto com a habilidade de ferir.

Sistema: um personagem que use o Chi Kung Healing no meio de um combate deve entrar no mesmo hexágono que seu paciente e iniciar o processo de cura. Da mesma forma que a Manobra Especial Regeneration, o curandeiro consegue restaurar um Nível de Saúde por ponto gasto de Chi. O curandeiro pode gastar por turno de cura um número de pontos de Chi igual ao seu nível de Foco.

Custo: Veja descrição acima
Velocidade: -1
Dano: Nenhum
Movimento: -1

Chi Push

Pré-requisitos: Foco ●●●, Chi Kun Healing

Pontos de Poder: Baraqaq, Kabaddi, Kung Fu, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Tai Chi Chuan 5

Os mestres de Chi Kung são capazes de usar seu Chi para quebrar pedras com um toque suave ou mesmo um gesto a alguns metros de distância. Como a cura de Chi Kung, o Chi Push concentra seu Chi no alvo, mas, em vez de curar, o Chi é usado para derrubar ou destruir o alvo.

Sistema: O Dano dessa Manobra é calculado com Raciocínio + Foco + 3 + 1 por cada ponto extra de Chi que for gasto na Manobra. Se o lutador quiser, pode empurrar o oponente em 1 hexágono para cada ponto de Dano diminuído. Essa é uma manobra de contato, mas pode ser feita a distância, aumentando o alcance em +1 hexágono por -2 de Dano. Uma vítima que esteja usando o San He não é afetada, e a mesma pode aumentar sua absorção por 2 Chi para cada ponto.

Custo: 2 Chi + Especial
Velocidade: -3
Dano: Raciocínio + Foco + 3 + Especial
Movimento: Nenhum

Cobra Charm

Pré-requisitos: Foco ●●

Pontos de Poder: Kabaddi 2; Ler Drit 3; Outros 4

Praticantes de Kabaddi são mestres dos poderes mentais. Tendo dominado o truque hipnótico de encantar cobras com uma flauta, eles são capazes de usar sua influência hipnótica sobre outros humanos.

Sistema: um artista marcial que esteja usando Cobra Charm deve estar perto o bastante de sua vítima para olhar nos olhos dela, estabelecendo o contato hipnótico. Ele deve estar a três hexágonos de distância do oponente. Uma vez que esteja olhando nos olhos dele, o encantador faz uma ação resistida de Raciocínio + Mistérios contra a vítima. Se o encantador vencer, o feitiço hipnótico é estabelecido; caso contrário, não há efeito.

Uma vez que o Cobra Charm tenha começado, ele funciona de forma similar ao Apresamento Sustentado para Engalfinhar, exceto que a cada turno a vítima e o encantador comparam rolamentos de Inteligência para ver se o apresamento hipnótico é quebrado. Se a vítima for ferida, o encantamento é imediatamente quebrado. Enquanto estiver hipnotizada, a vítima não fará nada além de seguir comandos básicos dados pelo hipnotizador, como mover-se, deitar-se, etc. O hipnotizador pode usar apenas a manobra Movimento enquanto mantiver o apresamento hipnótico, porque ele deve se concentrar em sua presa. Se o encantador e sua vítima forem separados a mais de três hexágonos de distância, o apresamento é quebrado.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -1
Dano: Nenhum
Movimento: -1

Death's Visage

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Com um sinal com as mãos especial, o Ninja extrai para fora o medo do coração de um oponente e manifesta-o em sua própria face, especialmente em seus olhos. Apenas um verdadeiro lutador corajoso consegue ignorar os efeitos e atacar o Ninja.

Sistema: Todos dentro da visão do usuário deste sinal com as mãos devem ter sucesso em um teste resistido de Força de Vontade contra Manipulação + Foco do Ninja. Qualquer um que falhar no teste deve correr do Ninja o quão longe puder. Isto é considerado uma Ação Sustentada (similar aos Apresamentos Sustentados), e oponentes amedrontados irão continuar a fugir do Ninja até que consigam sucesso em um teste resistido ou até que três turnos de combate tenham se passado.

Custo: 1 Chi
Velocidade: +1
Dano: Nenhum
Movimento: Nenhum

Drain

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Um verdadeiro poder cruel, Drain faz com que o alvo comece a desidratar e enfraquecer. A água mantida pelo corpo do alvo é realmente expelida pelos poros dele. Um Street Fighter não pode nem estar ciente de que está sendo desidratado, até deixar. Lutadores afetados parecem brilhar com suor, mesmo em tempos extremamente frios.

Sistema: Este é um ataque de projétil similar à Fireball, e pode ser esquivado, apesar de que não há sinal exterior de um projétil. Personagens que consigam sucesso em um teste de Percepção + Mistérios irão notar o projétil.

Um alvo golpeado sofre um ponto de dano, sem levar em consideração o Vigor ou Bônus de absorção. No próximo turno, o alvo também sofrerá penalidades de -1 Velocidade e -1 Movimento.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -1
Dano: Um (sem Absorção, sem Vigor)
Movimento: -1

Drench

Pré-requisitos: Soco ●, Foco ●●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

Uma porção do corpo do elementalista se transforma em um grande punho e chicoteia o alvo. Este poder costuma se originar do braço esticado do lutador, mas pode ser projetado de qualquer parte do corpo, tal como de trás da cabeça (o que torna o Drench imprevisível).

Sistema: O alcance do Drench é igual à Inteligência + Técnica de Foco do elementalista. Esta é uma manobra baseada em Foco; mas de qualquer forma, o dano é determinado de acordo com a Técnica de Soco do lutador e os modificadores abaixo.

Custo: 1 Chi
Velocidade: +1
Dano: +2
Movimento: -2

EFETOS DO ELEMENTAL SKIN

Água: Qualquer ataque que cause dano ao elementalista nesta forma tem um sucesso no dano final subtraído (ex: se alguém atingir o elemental da água com quatro de dano, o elemental sofrerá apenas três de dano).

Ar: Toda Manobra Aérea contra o elementalista do ar sofrerá -2 de penalidade no modificador de Dano do ataque. Todo ataque de projétil semelhante à Fireball causa um ponto de dano a menos (similar ao efeito da Água, acima).

Fogo: Qualquer um que ataque o elementalista nesta forma pode sofrer dano por atingi-lo (similar ao Maka Wara). O elementalista usa sua Técnica de Foco para determinar o dano. O Vigor do atacante é aplicado na defesa como de costume. Qualquer soco, apresamento ou chute do elementalista possuem um adicional de +1 Dano no modificador.

Terra: Todos os ataques de soco ou chute dirigidos contra o elementalista sofrem uma penalidade de -2 no modificador de dano do ataque. Quando nesta forma, o elemental não pode ser arremessado e não é afetado por Knockdowns.

Elemental Skin

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental ●●●●

Pontos de Poder: Elemental (qualquer) 5

O elementalista é capaz de transformar seu corpo em essência elemental na qual é especializado. Os efeitos variam mas sempre são por um curto tempo, durante o qual o lutador costuma terminar com seu oponente azarado.

Sistema: Os modificadores abaixo se aplicam no combate contra elementais de diferentes tipos. Estes efeitos duram por um número de turnos igual à Técnica de Foco do elemental.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Variável. Ver acima

Movimento: Nenhum

Elemental Stride

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental ●●●●●

Pontos de Poder: Elemental (qualquer) 4

Similar ao Yoga Teleport, exceto que o elementalista se mescla em seu elemento e viaja através disto para aparecer magicamente em outro lugar. O mesmo elemento deve estar também nesta segunda área. Deste modo, um elemental da água pode se dissolver em uma poça de água apenas para surgir repentinamente em outra no próximo turno.

Sistema: Este poder não tem limite de alcance considerando a maioria de mapas de combate. Lutadores que executarem esta manobra ressurgem no final do mesmo turno que desapareceram. Fora de combate o elementalista pode se mover invisível através do seu elemento por um alcance de (Vigor + Foco) milhas por hora.

Custo: 1 Chi (fora de combate o custo de Chi é 1 por hora viajada)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Veja descrição acima.

Entrancing Cobra

Pré-requisitos: Foco ●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 4

Gesticulando com seus sinais com as mãos particulares, o Ninja pode confundir um oponente. A contorção intrincada dos dedos do Ninja através do ar desconcerta o alvo com sua graça e complexidade. Oponentes com mentes simples irão ficar por horas sob os gestos das mãos de um mestre Ninja, ou ao menos até o Ninja retorná-los aos seus sentidos com um outro ataque.

Sistema: O Ninja deve ter sucesso em um teste resistido de Destreza + Foco contra Raciocínio + Mistérios do alvo. Se o Ninja vencer, trate o alvo como se estivesse atordoado no turno seguinte.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

Envelop

Pré-requisitos: Foco ●●, Apresamento ●●, Elemental ●●●, Drench

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Este poder produz dois punhos similares ao produzido pelo Drench. Estes poderes tentam prender o alvo, e se conseguirem, o contornarão completamente. Um lutador que sofra o Envelop começará a se afogar. Muitos elementalistas sustentam este poder até que o alvo seja derrotado. Elementalistas cruéis o sustentam por muito tempo.

Sistema: O Envelop é muito parecido com uma Manobra de Apresamento. Se dois lutadores estão num Apresamento Sustentado no mesmo hexágono, ambos são afetados. A cada turno o alvo deve ser bem-sucedido num teste de Vigor para não ficar atordoado pela falta de oxigênio.

O alcance do Envelop é igual à Técnica Foco do lutador, em número de hexágonos, e requer uma linha de visão sem ninguém no caminho.

Envelop é um Apresamento Sustentado e pode ser mantido por um número de turnos igual à Técnica Foco do Elemental. Se a linha de visão é obstruída, o Envelop se dissipa. Diferente de Apresamentos Sustentados, o alvo pode se mover e lutar normalmente, mas com Velocidade -2.

Custo: 1 Chi (somente no primeiro turno)

Velocidade: -2

Dano: +1 (no primeiro turno) -1 a cada um dos seguintes turnos

Movimento: -2

Extendible Limbs

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Silat 5

Este poder impressionante é adquirido apenas após longa e intensa meditação por parte dos mestres de Kabaddi. Eles estudam enigmas insolúveis de espaço dimensional, expandindo suas mentes para entender a verdadeira natureza da distância. No fim, os mestres adquirem a capacidade sobre-humana de estender seus membros muito além do comprimento normal. O membro parece se esticar.

Mestres de Kabaddi fazem grande uso desta habilidade em combate, estendendo seus membros para atacar

oponentes de uma distância segura ou chutar oponentes aéreos para fora do céu antes que eles consigam se aproximar. Além do combate, a habilidade é útil para outras coisas: alcançar objetos distantes, agarrar-se em parapeitos muito acima, serpentear o braço por entre as barras da cela para pegar as chaves, ou até mesmo enfiar o dedo no ralo da pia para recuperar um objeto perdido.

Sistema: lutadores que possuem esta habilidade podem usá-la a qualquer momento sem penalidades. O poder é simplesmente combinado com qualquer uma das seis Manobras Básicas (Jab, Strong, Fierce, Short, Forward ou Roundhouse) para dar ao ataque alcance extra. O lutador pode estender os membros por um número de hexágonos igual ao seu Foco. Por exemplo, Dhalsim, com um impressionante Foco 6, pode estender seus membros para atingir um oponente a seis hexágonos de distância (quase 6 metros!).

O único ponto fraco desta manobra é que os membros esticados do lutador são vulneráveis a ataques. Se qualquer oponente interromper o ataque esticado do lutador com um ataque de Velocidade mais alta, o oponente pode causar dano ao lutador esticado, atingindo-o em qualquer hexágono pelo qual seus membros tenham se estendido (o que inclui atingir o punho ou o pé esticado do lutador).

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Fireball

Pré-requisitos: Foco ●●

Pontos de Poder: Aikidô, Kabaddi, Karatê Shotokan, Soul Power 3; Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Lua, Muay Thai, Silat, Wu Shu 4; Outros 5

Alguns Street Fighters desenvolveram tanto sua energia Chi interior que são capazes de explodir essa energia para fora de seus corpos como projéteis flamejantes. O lutador deve passar por um rigoroso treinamento espiritual e mental para harmonizar o fluxo de Chi em seu corpo até que este ataque possa ser desferido instantaneamente.

A maioria dos lutadores dispara seus projéteis flamejantes das palmas das mãos, mas lutadores de Kabaddi são conhecidos por disparar fogo pela boca. Estes mestres de yoga concentram seu Chi no estômago até que as próprias entranhas fiquem incandescentes, e então vomitam a energia como uma bola de fogo.

Bolas de fogo podem ser usadas para incendiar objetos combustíveis como papel, madeira seca, gasolina, etc. Elas também são razoáveis fontes de luz. Se um personagem lançar uma bola de fogo diretamente para cima, a área ao redor ficará fracamente iluminada por um par de turnos.

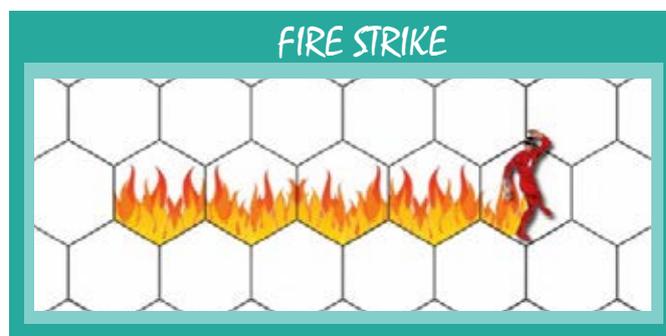
Sistema: Fireballs têm um alcance igual ao Raciocínio + Foco do personagem. Por exemplo, Ken tem Foco 5 e Raciocínio 4, logo suas bolas de fogo têm um alcance de nove hexágonos! Conforme acontece com todos os ataques com projéteis, o lutador deve ter uma linha de visão sem obstáculos até sua vítima.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum



Fire Strike

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental ●●●, Flaming Fist

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 3

Uma longa língua de fogo se estende das mãos do elemental, queimando qualquer coisa que fique no caminho. Muitos elementais soltam chamas das suas mãos, mas outros o fazem de outras partes de seus corpos. A chama se estende numa linha reta a partir do lutador.

Sistema: O personagem usa os modificadores abaixo para produzir uma longa língua de fogo que causa efeito numa "linha da morte" na arena. O lutador usa sua Técnica Foco para determinar o alcance da chama, em hexágonos. O Fire Strike ocupa uma linha reta, e como o Yoga Flame, ocupa os hexágonos durante o turno de combate. O dano é aplicado a qualquer personagem que esteja nos hexágonos afetados.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

Flaming Fist

Pré-requisitos: Soco ●, Foco ●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 2

O elemental do fogo pode envolver suas mãos em chamas por um curto período de tempo, causando dano adicional pelo fogo. Seus punhos queimam no momento em que acerta o oponente e então se apagam após o golpe ter se realizado.

Sistema: Adicione o modificador de Dano abaixo aos Socos básicos. O jogador deve selecionar a carta do Soco básico e executar o Flaming Fist com ela. O Flaming Fist não afeta Velocidade ou Movimento da manobra, somente o Dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: +3

Movimento: Veja descrição acima

Flight

Pré-requisitos: Esportes ●, Foco ●●, Elemental (Ar) ●●●

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 2

Com esse poder, o elementalista é capaz de voar em alta velocidade para qualquer direção.

Sistema: Ao acionar esse poder, o personagem não pode fazer nada, exceto bloquear. Nos próximos turnos, o personagem pode se mover e lutar normalmente, mas todas suas Manobras passam a ser aéreas. Seu Movimento será sempre o Vigor, e ele terá +1 de Velocidade para todas as suas Manobras. O personagem só pode ser atingido por Manobras Aéreas e projéteis. Fora de combates, sua velocidade é de (Destreza + Foco) x10 em milhas por hora.

Custo: 1 Chi por turno (em combates) / hora (fora de combates)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Vigor

Flight

Pré-Requisitos: Esportes ●●●, Foco ●●●●

Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 4; Kabaddi 5

Esta manobra permite ao lutador usar sua força espiritual para levitar e voar, obtendo assim vantagem tática sobre o adversário. Infelizmente, é muito cansativa.

Sistema: o lutador pode voar por quanto tempo quiser. Mas, uma vez que sua energia espiritual está voltada para o voo, enquanto estiver voando ele não poderá usar nenhuma outra Manobra Especial que consome Chi. Em voo, todas as manobras ou ataques efetuados pelo lutador são considerados aéreos.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +3

Flying Fireball

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Fireball, Jump

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Wu Shu 2; Kabaddi, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Soul Power 3

Street Fighters veteranos começaram a desenvolver métodos para evitar que seus oponentes capazes de altos saltos continuem saltando sobre suas Fireballs. Estes veteranos levaram a luta para o alto, saltando e desferindo suas Fireballs em pleno ar.

Sistema: a Flying Fireball é idêntica à Fireball normal, exceto que os oponentes não podem se esquivar dela com Jump ou uma Manobra Aérea similar. As restrições de linha de visão ainda se aplicam.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: +0

Ghost Form

Pré-requisitos: Foco ●●●●●

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Kabaddi, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Soul Power, Tai Chi Chuan 5

Histórias são contadas sobre criptas encontradas em antigos templos no Himalaia. Lá, ossos de antigos monges aparecem fundidos a paredes de rocha sólida. Como os restos mortais dos monges puderam ficar enterrados assim, é um mistério para todos; todos, menos alguns poucos mestres de Kabaddi.

Estes mestres sabem sobre disciplinas praticadas nos templos, que levaram muitos monges à morte, mas também levaram ao domínio da mente sobre a matéria. Os monges desenvolveram o poder de transformar seus corpos em uma forma fantasmagórica, insubstancial, que lhes permitia passar através de objetos sólidos sem serem feridos e então solidificar seus corpos, voltando ao normal.

Há rumores de que os primeiros monges a aperfeiçoar esta técnica ficaram presos em suas formas fantasmagóricas, incapazes de transformar seus corpos de volta em matéria sólida. Os mesmos rumores dizem que estes antigos mestres ainda vagam pelo mundo.

Sistema: nada sólido afetará um personagem em Ghost Form. Energia como fogo e eletricidade ainda o afetarão, mas balas, rajadas de gelo, socos e chutes passarão por ele sem feri-lo. O personagem não poderá atacar ou usar quaisquer outras Manobras Especiais enquanto estiver em Ghost Form, mas poderá se mover, passar através de paredes, pisos e até mesmo pessoas. Ghost Form pode ser jogado durante um turno no qual o personagem tenha sido preso em um Apresamento Sustentado, permitindo que ele simplesmente saia fora do apresamento. Roupas e pequenos objetos pessoais do personagem podem ser tornados insubstanciais e acompanhá-lo na Ghost Form.

Custo: 2 Chi no primeiro turno, mais 1 Chi por turno em que o personagem permanecer na Ghost Form.

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: +0

Heal

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental (qualquer) ●●●

Pontos de Poder: Elemental (qualquer) 4

Com pura concentração, o elementalista pode usar seu Chi para se curar milagrosamente pela energia de seu elemento. O poder pode curar outras pessoas, além de poder ser usado para purificar seu elemento.

Sistema: O elementalista pode usar esse poder para se curar e curar outras pessoas (use as regras do Regeneration), e também para purificar seu elemento (purificando 5 m³ para cada Chi gasto).

Custo: 1 Chi / Saúde

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -1

Heatwave

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental (Fogo) ●●●

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 3

O elementalista pode "arremessar" a um oponente, uma onda de calor, que pode atordoá-lo. Essa onda de calor pode ser esquivada, mas aqueles que tentam bloqueá-la não tem sucesso.

Sistema: O Dano dessa Manobra é rolando somente para atordoar. Essa Manobra não pode ser Bloqueada, mas pode ser esquivada como um ataque de projéteis comum.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2 (Veja descrição acima)

Movimento: +0

Ice Blast

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Ninguém sabe de qual arte marcial vem este ataque. Suas origens são tão secretas, e a manobra é vista tão raramente, que muitos acreditam ser um poder mutante sobre-humano, não uma habilidade adquirida.

Lutadores capazes de desferir o Ice Blast podem lançar uma onda de neve e partículas afiadas de gelo pelas mãos. Mestres de Kung Fu dizem que esses lutadores usam Chi Yang negativo para super-congelar o ar e formar os projéteis de gelo.

Personagens que tenham dominado o Ice Blast raramente se sentem desconfortáveis, mesmo nos

climas mais frios. Eles podem dormir em frigoríficos e acordar se sentindo refrescados. Para outras pessoas, sua pele sempre parece fria ao toque.

Sistema: o Ice Blast é similar a outros ataques com projéteis. Tem alcance igual ao Raciocínio + Foco do personagem e é possível se esquivar dele usando Manobras Especiais como Jump. O atacante deve ter sua vítima na linha de visão.

Uma vítima que sofre dano é presa em placas de gelo espesso que a congelam no lugar onde está. A vítima pode tentar quebrar o gelo ao fim de cada turno de combate, devendo acumular quatro sucessos em uma ação prolongada testando sua Força para escapar.

Por exemplo, um personagem com Força 3 é atingido pelo Ice Blast. Após o final do turno, ele rola 3 dados (sua Força) contra uma dificuldade 6 e obtém dois sucessos. Ele ainda está congelado e paralisado pelo turno seguinte. Após o segundo turno, ele rola os dados de novo, obtendo mais dois sucessos. Ele quebra o gelo e se liberta. Alternativamente, se o personagem é atingido, o gelo quebra (mas o personagem recebe dano).

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum

Improved Fireball

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Fireball

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 3; Kabaddi, Kung Fu, Kung Fu do Corvo Majestoso, Silat, Soul Power, Wu Shu 5

Enquanto Ken partiu para desenvolver seu Dragon Punch além e acima do que Gouken havia lhe ensinado, Ryu aperfeiçoou sua Fireball, tornando-a mais rápida e destrutiva.

Sistema: a Improved Fireball é similar à Fireball normal, mas seus modificadores são melhores e ela provoca Knockdown em qualquer oponente que receba dano, a menos que o oponente bloqueie.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

Inferno Strike

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Improved Fireball

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kabaddi 5

Conflagração instantânea! Inferno Strike eleva a Fireball a um nível muito mais alto de poder destrutivo. Em vez de enviar um projétil flamejante contra um oponente, o mestre de Inferno Strike lança uma rocha flamejante, do tamanho de um meteoro, que atinge uma área enorme — e qualquer um que esteja dentro dela.

Sistema: o lutador deve escolher qualquer linha de visão hexagonal dentro do seu alcance. O Alcance é calculado com o Raciocínio + Foco, como nas outras manobras com Fireball.

O Inferno Strike atinge o hexágono-alvo e explode atingindo os seis hexágonos adjacentes. Qualquer um nos hexágonos afetados sofre dano com os modificadores abaixo. Qualquer um que esteja usando Jump ou Manobras Especiais similares, que permitam se esquivar de Fireballs, também pode tentar se esquivar do Inferno Strike.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Nenhum

Leech

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Foco ●●●

Pontos de Poder: Kabaddi, Lua, Ninjitsu 3; Kung Fu 4

Mestres do Kabaddi estimam que essa Manobra surgiu no Império Mongol. Eles acreditam que os homens da corte de Genghis Khan acreditavam ter descoberto a imortalidade. Khan acreditava que a energia da vida poderia ser roubada para preservar seu corpo eternamente.

Sistema: Para executar essa Manobra, o personagem deve prender a vítima em um Apresamento Sustentado. A partir daí, o atacante pode passar 1 ponto de Saúde da vítima para si mesmo pelo custo de 1 Chi. No entanto, um personagem não pode passar mais pontos por turno que o seu Foco. Atacante também não pode possuir mais Saúde que o seu limite.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: +0

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

Levitation

Pré-requisitos: Foco ●●●●●

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi 3; Karatê Shotokan, Kung Fu, Lua, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 4

Assumindo a postura de lótus (pernas cruzadas, coluna reta, mãos juntas frente ao peito), artistas marciais conseguiam elevar seus corpos, acima do chão. Assim se desenvolveu o Levitation.

Sistema: Ao usar essa Manobra, o personagem pode se mover um número de hexágonos (por turno) igual ao seu Foco.

Custo: 1 Chi / turno

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Veja descrição acima

Lightness

Pré-requisitos: Esportes ●●, Foco ●●●, Elemental (Ar) ●●●, Flight

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Assumindo brutalmente o poder do ar, o elementalista diminui o peso de seu corpo ou de um alvo próximo. Mesmo que seja por pouco tempo, o usuário desse poder se torna um ser letal.

Sistema: O elementalista pode usar esse poder nele próprio ou em alguma outra criatura. Quem for afetado ganha +2 Velocidade e +3 Movimento para todas suas Manobras acrescidas de Jump. Dura um número de turnos igual ao Foco do elementalista.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1 (no primeiro turno)/+2 (no alvo, nos turnos seguintes)

Dano: Nenhum

Movimento: +1 (no primeiro turno)/+3 (no alvo, nos turnos seguintes)

Mind Control

Pré-requisitos: Foco ●●●●●, Mind Reading, Psychic Vise

Pontos de Poder: Ler Drit 5

Após acabar com a coragem e força de vontade de um oponente, M. Bison pode controlá-lo. Ele passa a comandar essa pessoa, e ela simplesmente obedece. Rumores dizem que M. Bison aprendeu esse poder estudando sobre o Chi das Trevas, e aparentemente foi assim que ele desenvolveu tal poder.

Sistema: A vítima deve estar num alcance de até Raciocínio + Foco do atacante, e não deve mais possuir Força de Vontade (temporária) para que a Manobra funcione. O atacante e a vítima rolam suas Inteligências, e se o atacante vencer, a vítima estará dominada. A duração do poder depende dos sucessos que o atacante teve a mais que a vítima:

1 sucesso: 1 Rodada (10 turnos)

2 sucessos: 1 hora

3 sucessos: 1 dia

4 sucessos: 1 semana

5 sucessos: 1 mês

Mais um detalhe: quem possuir Honra permanente 10 não é afetado por esse poder.

Quem for ordenado a agir contra sua conduta pode tentar resistir, rolando Honra contra Força de Vontade do usuário. Mesmo se passar, ainda estará sobre o efeito do Mind Control (apenas não obedecerá a ordem).

Custo: 2 Chi

Velocidade: -3

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Mind Reading

Pré-requisitos: Foco ●●●, Telepathy

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Kabaddi, Ler Drit, Lua, Silat, Soul Power 3; Outros 4

Como sobreviver a um oponente que conhece seu próximo movimento antes que você o realize? Tamanho é o poder mental de alguns artistas místicos que eles podem ler os pensamentos de seus oponentes e se antecipar às suas ações.

Sistema: Mind Reading não é jogada como uma Carta de Combate. O jogador anuncia entre os turnos de combate que seu personagem está usando Mind Reading. Ele gasta 1pt de Chi e seleciona um oponente como alvo da varredura mental. Os dois então fazem uma ação resistida usando seus níveis permanentes de Força de Vontade.

Se o personagem que usa Mind Reading vence a ação resistida, o oponente deve revelar duas Cartas de Combate a ele. O oponente terá que jogar uma destas duas cartas no próximo turno de combate. A vítima deve estar a um número de hexágonos igual ao Raciocínio + Foco do atacante.

Quando o Mind Reading é usado fora de combate, o Narrador pode decidir qual é a informação adquirida pelo personagem. Quanto mais sucessos forem obtidos na ação resistida, melhor. A vítima não perceberá que sua mente está sendo lida a menos que o telepata tenha uma falha crítica no seu rolamento de Força de Vontade.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Musical Accompaniment

Pré-requisitos: Foco ●●

Pontos de Poder: Capoeira 1; Outros 2

Muitos lutadores de Capoeira gostam de lutar no ritmo da música. Seu estilo de luta, similar a uma dança, atinge o seu auge quando a música acompanha a sua luta. A música permite que o lutador coloque sua alma e energia no combate. Outros também gostam de lutar ouvindo rock pesado ou, no caso de Dee Jay, reggae.

Sistema: se houver música ambiente que se encaixe na preferência particular de treinamento do lutador, ele ganha um bônus de +1 para Velocidade, Dano ou Movimento a cada turno. No começo do turno, o jogador deve declarar a qual modificador ele está aplicando o bônus de +1 naquele turno. Ele pode mudar a cada turno.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Pit

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental (Terra) ●●●, Wall
Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

Ao tocar na terra, o elementalista consegue criar um buraco muito profundo. Geralmente, esse buraco é criado bem embaixo de um oponente, embora regras de torneios não permitam tal tipo de ataque.

Sistema: Um buraco é criado no hexágono alvo. Quem estiver no hexágono sofre Dano pela queda, e pode tentar subir usando Movimento com -4 de Velocidade. Um personagem que esteja numa Manobra Aérea não é afetado. O usuário deste poder perde 1 ponto temporário de Glória. Para funcionar, o elementalista deve estar em contato com a terra.

O buraco tem (5 + Foco) pés de profundidade.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

Pool

Pré-requisitos: Foco ●●, Elemental (Água) ●●●●

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

O elementalista dissolve o próprio corpo numa poça d'água. Nesta forma, ele pode se arrastar, podendo passar por frestas, grades ou tubulações, mas não pode escalar ou subir coisa alguma. Mesmo estando em estado líquido, o elementalista ainda terá controle sobre sua coesão.

Sistema: Ao realizar essa Manobra, o personagem não será afetado por Manobras físicas, somente por projéteis. No entanto, ele poderá apenas se movimentar.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Psychic Rage

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ler Drit 3

O Psychic Rage desperta toda a fúria guardada lá no fundo de um oponente. Essa fúria, e capaz de fazer ele executar o mais terrível dos atos. Vítimas do Psychic Rage não se lembram do que fizeram na sua fúria cega.

Sistema: O alcance desse poder é igual ao Raciocínio + Foco do atacante. Ao usar essa Manobra, ele e a vítima rolam seus níveis permanentes de Força de Vontade. Se o atacante vencer, o alvo passará a atacar a tudo e a todos, usando somente Fierce, Roundhouse e suas Manobras mais fortes. Entre os turnos o alvo pode tentar vencer uma disputa de Força de Vontade contra Manipulação do controlador para escapar da fúria. Vítima perde Honra pelas ações feitas no Psychic Rage.

Custo: 1 Chi
 Velocidade: -2
 Dano: Nenhum
 Movimento: Nenhum

Psychic Vise

Pré-requisitos: Foco ●●●●
 Pontos de Poder: Ler Drit, Soul Power 4; Kabaddi 5
 Esse poder assustador destrói as forças do oponente, drenando seu espírito de luta. Após o lutador travar contato direto com os olhos do adversário, uma estranha luz azul brilha em seus olhos e faz fraquejar o inimigo.

Sistema: O alvo deve estar a uma distância máxima igual a Raciocínio + Foco do atacante, em hexágonos. A vítima absorve o Dano com Inteligência ao invés de Vigor. Cada ponto de Dano causado faz o alvo perder 1 ponto de Força de Vontade e impõe um redutor de -1 de Velocidade no turno seguinte. Dano real não é causado. Se em um único ataque a vítima perder mais pontos de Força de Vontade que sua Inteligência, estará atordoada. Mesmo sem Força de Vontade vítimas ainda podem ser atordoadas e ter sua Velocidade reduzida.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade
 Velocidade: +0
 Dano: +0 (Veja descrição acima)
 Movimento: Nenhum

Psycho Crusher

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Foco ●●●●, Psychokinetic Channeling

Pontos de Poder: Ler Drit 5

Quando M. Bison percebeu que já possuía um poder mediano, ele decidiu criar o Psycho Crusher. Desenvolvendo seu Psychokinetic Channeling, ele conseguiu canalizar sua energia azul por todo o seu corpo, e desenvolveu uma técnica de vôo, resultado do Flying Punch. Disso nasceu o Psycho Crusher, que pode ser o mais perigoso poder que M. Bison possui.

Sistema: O Psycho Crusher causa dano enquanto o lutador se move para o mesmo hexágono que o seu oponente. Enquanto voa, o lutador pode mudar a trajetória à vontade para acertar quantos oponentes possíveis com um uso do Psycho Crusher. No entanto nenhum oponente poderá ser acertado pelo Crusher mais do que uma vez, mesmo que o atacante reverta e volte a entrar no hexágono da vítima de novo. Se a vítima não estiver Bloqueando, então ela é consumida no fogo psíquico do atacante, tomando o dano completo do ataque (use o modificador de +5 Dano) e sofre um Knockdown no momento em que é jogado em um hexágono adjacente ao que estava (a vítima escolhe o hexágono).

Se o oponente estiver Bloqueando, então ele é jogado para trás um hexágono na direção em que o atacante voou para ele, e levará um dado de dano (uma falha crítica nesse dano acaba imediatamente com o Psycho Crusher). O atacante pode continuar a empurrar o oponente bloqueador e fazer um novo dado de dano para cada hexágono restante de seu movimento, até um máximo de cinco testes de dano, após o qual o atacante continua se movendo atrás de seu oponente.

Custo: 2 Chi
 Velocidade: -1
 Dano: +5 / Um (Veja descrição acima)
 Movimento: +6

Psychokinetic Channeling

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Aikidô, Baraqah, Silat, Soul Power 4; Outros 5

Se concentrando, o Street Fighter pode enviar sua energia psíquica para seus socos e chutes comuns, aumentando os danos causados por eles. Uma estranha aura azul pode ser vista no ponto de impacto.

Sistema: Essa Manobra pode ser jogada com qualquer soco ou chute básico, a única diferença é que se gasta 1 Chi e se soma +2 ao Dano do ataque.

Custo: 1 Chi
 Velocidade: +0 (Veja descrição acima)
 Dano: +2 (Veja descrição acima)
 Movimento: +0 (Veja descrição acima)

Push

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental (Ar) ●●●, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 4

Estendendo suas mãos para frente, o elementalista cria um verdadeiro furacão numa área ao seu redor. Vítimas são arremessadas longe, e sofrem um certo dano.

Sistema: Afeta um número de linhas hexagonais conectadas igual seu Foco. As linhas devem estar uma ao lado da outra, e o poder se estende por três hexágonos nessas linhas. Todos nessa área sofrem Dano e são empurrados em 1 hexágono para cada ponto de Dano sofrido. Vítimas em Manobras Aéreas sofrem um Knockdown.

Custo: 1 Chi
 Velocidade: -2
 Dano: +1
 Movimento: Nenhum

Regeneration

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi, Soul Power 1; Aikidô, Kung Fu, Ler Drit, Luta Livre Nativo Americana, Silat 2; Outros 3

Alguns guerreiros têm a capacidade de fazer seu Chi fluir para as partes feridas de seus corpos, curando a si mesmos quase instantaneamente. Esta disciplina é difícil de aprender, requerendo um estudo profundo do Chi e disciplina mental necessária para direcionar o Chi apropriadamente durante uma batalha.

Sistema: quando usa este poder, o lutador fica imóvel por um turno para focalizar seu Chi. Ele pode então gastar pontos de Chi para restaurar Níveis de Saúde perdidos. Cada ponto de Chi recupera um Nível de Saúde. Em um turno, o personagem pode recuperar um número de Níveis de Saúde igual ao seu nível de Foco. Por exemplo, um lutador com Foco 3 pode gastar até 3 pontos de Chi para restaurar 3 Níveis de Saúde em um turno de Regeneração.

Custo: Veja descrição acima
 Velocidade: +0
 Dano: Nenhum
 Movimento: Nenhum

Repeating Fireball

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Fireball
 Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Insatisfeitos com apenas um grande projétil flamejante, alguns lutadores preferem focalizar seu Chi em diversos projéteis menores.

Certamente, a Repeating Fireball é útil quando um lutador precisa enfrentar vários oponentes de uma vez só.

Sistema: o lutador pode arremessar um número de pequenas Fireballs equivalente ao seu nível em Foco. Portanto, um lutador com Foco 5 poderia disparar uma salva de 5 bolas de fogo. Ele pode mirá-las em qualquer oponente ou oponentes que quiser (ex: duas em um oponente e uma em cada um dos três oponentes restantes). Cada alvo deve estar na linha de visão do lutador.

Um oponente que use Jump ou outra Manobra Especial para se esquivar deve fazer um teste de esquiva para cada Fireball lançada contra ele. O alcance é igual ao da Fireball comum (Raciocínio + Foco).

Custo: 2 Chi
Velocidade: -2
Dano: +0
Movimento: Nenhum

Sakki

Pré-requisitos: Foco ●●●●●
Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Esse poder não requer símbolos de mão como outro poder qualquer de Saiminjutsu. Sakki permite ao ninja a ler intenções e também reações dos outros. O ninja é capaz de sentir as emoções de todos à sua volta. Qualquer intenção de atacá-lo é percebida por uma distinta e desagradável sensação, escalonando a intensidade do desconforto em casos de forte ódio ou perigo iminente. Um ninja que esteja dormindo e que tenha esse poder é advertido sempre que algo se aproxima, e qualquer agressor que se direcione a ele ativa o "gatilho" do Sakki, podendo ser um assassino esperando por ele com a espada em posição ou um franco atirador através da ruela perto de sua casa. O ataque deve ser direcionado especificamente ao Ninja. Ele poderá ser capaz de sentir uma bomba plantada em seu carro, mas não uma plantada no carro de um amigo. Um tiro furtivo que almeja sua cabeça pode ser facilmente evitado. Enquanto ele tiver uma pequena ideia, poderá associar onde será o alvo. O Sakki nunca é ensinado a um não Ninja.

Sistema: durante o combate com algum oponente visível, essa habilidade é de pouco valor, a menos que o ninja esteja sem visão por algum motivo. Fora do ringue, Sakki tem muitas aplicações. O Narrador deve avisar ao Ninja tudo de ruim que pode acontecer. O Ninja tem que se proteger na próxima ação, ou deve tentar prevenir-se ou salvar alguém próximo. Se ele agir assim, e salvar um inocente que pereceria desta maneira, o Ninja ganha um ponto temporário de Honra. Esse poder está sempre em funcionamento, mesmo quando o personagem está dormindo.

Custo: Nenhum
Velocidade: Nenhuma
Dano: Nenhum
Movimento: (Foco+Esportes) somente para escapar dos ataques-surpresa

Sense Element

Pré-requisitos: Foco ●, Elemental (qualquer) ●
Pontos de Poder: Elemental (qualquer) 1
Esse poder varia de acordo com o elemental.

Elementalistas da terra podem sentir o peso de certas criaturas, estrutura, e composição de um sólido. Já os do ar, podem sentir a poluição do ar, pressão atmosférica, temperatura e sentir presenças atrás de portas. Os da água, podem discernir a composição de líquidos e descobrir a quantidade de água no corpo de pessoas. Os do fogo, podem calcular a temperatura de um objeto e de uma área, de uma pessoa, e descobrir o ponto de ebulição de um certo objeto.

Sistema: O personagem rola Percepção + Antecedente Elemental para descobrir informações sobre seu elemento nas redondezas.

Custo: Nenhum
Velocidade: Nenhuma
Dano: Nenhum
Movimento: Nenhum

Shock Treatment

Pré-requisitos: Foco ●●●
Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Alguns Street Fighters desenvolveram a capacidade de ampliar os campos elétricos naturais de seus corpos a níveis impressionantes. O sistema nervoso do corpo humano funciona através de minúsculas descargas elétricas; artistas marciais que dominam seu Chi e esta técnica podem criar poderosos campos elétricos. O ar ao redor do lutador pulsa e faísca com a eletricidade que queima no ozônio. O poder pode ser usado para causar curto-circuito em equipamentos elétricos como computadores e televisores. Além disso, enquanto estiver usando este poder, um Street Fighter é praticamente imune a choques elétricos: ele poderia segurar cabos de alta voltagem sem sofrer dano, desde que mantenha este poder ativado.

Sistema: este poder afeta qualquer um no hexágono do lutador ou em um hexágono adjacente (amigos e inimigos recebem o choque sem distinção). Todos recebem dano e sofrem um Knockdown quando a eletricidade corre por seus corpos. Um personagem que esteja bloqueando não sofre o Knockdown, mas recebe dano.

Um lutador pode decidir, quando compra o Shock Treatment, se ele é ou não uma Manobra de Agachamento.

Custo: 2 Chi
Velocidade: +0
Dano: +7
Movimento: Nenhum

Shrouded Moon

Pré-requisitos: Esportes ●, Foco ●●
Pontos de Poder: Ninjitsu 1

Ao usar esse poder, o Ninja se mistura com as sombras. Como este é um poder baseado em Foco e nada tem a ver com a escuridão real, ele pode ser utilizado em plena luz do dia.

Sistema: O oponente deve ser bem-sucedido em um teste resistido de Percepção + Prontidão contra Furtividade + Foco do Ninja para vê-lo. Se o Ninja desaparecer, ele não poderá ser atacado. O oponente pode atacar às cegas num hexágono aleatório, mas se errar o alvo, terá -2 Velocidade no próximo turno. O Ninja pode se mover todo o movimento da manobra sem ser visto. Se ele permanecer invisível, sua próxima ação terá +1 Velocidade.

Custo: 1 Chi
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: -1

Sonic Boom

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Silat 3; Outros 4

Esta manobra tornou-se famosa através de Guile, uma das poucas pessoas no mundo que a possuem. Sonic Boom é um ataque de projéteis como o Fireball, mas o lutador focaliza seu Chi para lançar uma onda de energia concussiva sônica sobre seu oponente. O disparo sônico cria um estrondo alto pouco antes de ser liberado pelo lutador, e um estrondo maior ainda quando é liberado.

Dee Jay é o único outro Street Fighter proeminente que dominou o ataque sônico. Seu Max Out é bem similar ao Sonic Boom de Guile, mas o som lembra mais um intenso feedback de amplificador.

Sistema: como na Fireball, o alcance do Sonic Boom é igual ao Raciocínio + Foco do lutador. Seu Dano é calculado como Inteligência + Foco + 4 (modificador da manobra). O atacante deve ter uma linha de visão livre até seu oponente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -3

Dano: +4

Movimento: Nenhum

Speed of the Mongoose

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Concentrando seu Chi na amplificação dos limites do corpo, o Ninja consegue aumentar sua velocidade e movimentação por um curto período de tempo, assumindo uma postura secreta.

Sistema: Ao usar esse poder, o Ninja ganha como bônus, no próximo turno, +4 de Velocidade ou +6 de Movimento (apenas se for se movimentar em uma linha reta).

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Spontaneous Combustion

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Heatwave

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 4

Com este matador poder, o elementalista pode literalmente criar chamas em seu oponente. Oponentes não focalizados ou distraídos sofrerão com uma horrível e incontrolável chama. Vítimas desse ataque continuarão a queimar até que apaguem as chamas ou o elementalista pare com elas.

Sistema: O elementalista deve derrotar o defensor num teste Resistido de Foco. Se o elementalista vencer, o defensor queimará nas chamas, recebendo o dano listado abaixo. A cada turno que passe, o elementalista pode continuar gastando Chi para manter o fogo queimando.

O personagem afetado pode se defender o Chi que vem sendo gasto rolando no chão e apagando as chamas. Entretanto, isso nem sempre será efetivo no meio de um combate: um personagem que role para apagar o fogo sofre -2 Velocidade na sua próxima ação.

Custo: 2 Chi no primeiro turno, 1 Chi nos seguintes.

Velocidade: +0

Dano: +5 no primeiro turno, +2 nos turnos seguintes

Movimento: -2

Stone

Pré-requisitos: Foco ●●, Soco ●●, Elemental ●●, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

O elementalista forma uma pequena rocha e arremessa pelo ar em direção ao seu alvo.

Sistema: É um ataque de projéteis, muito similar à Fireball ou Ice Blast. Quanto mais Foco o elementalista tem, maior a pedra é. Como a pedra é arremessada, essa Manobra de Foco usa Força no lugar de Inteligência para determinar o dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Força + Técnica Foco

Movimento: Nenhum

Stunning Shout

Pré-requisitos: Foco ●●

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Silat, Sumô 2; Aikidô, Kung Fu do Corvo Majestoso, Ler Drit, Tai Chi Chuan 3; Outros 4

Algumas artes marciais enfatizam o uso da própria voz como arma. Antigos mestres conseguiam focalizar seu Chi através das voz, criando brados tão altos e poderosos que poderiam derrubar oponentes ou enervá-los durante uma batalha.

Sistema: o lutador deve focalizar seu Shout sobre um oponente (a critério do Narrador, todo um grupo de bandidos de baixo nível pode ser afetado). A vítima deve fazer uma ação resistida entre a sua Força de Vontade permanente e a Força de Vontade permanente do lutador. Se a vítima obtiver o maior número de sucessos, o Stunning Shout não causa nenhum efeito.

Se o lutador obtiver maior número de sucessos, uma de duas coisas acontece. Se a vítima ainda não tinha agido, ela perde todo o Movimento e ataques a que tinha direito no turno. Completamente enervado e estonteado pela força do grito, o oponente deve passar o resto do turno se recuperando. Se a vítima já havia agido no turno, cada sucesso extra obtido pelo lutador no teste de Força de Vontade subtrai um ponto de Velocidade da próxima manobra da vítima. Por exemplo, um lutador usando o Stunning Shout tem quatro sucessos acima de seu oponente; ele terá uma penalidade de -4 sobre a Velocidade das suas manobras no próximo turno.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Telepathy

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Kabaddi, Ler Drit, Soul Power, Tai Chi Chuan 2; Outros 3

Alguns mestres de yoga aperfeiçoaram um meio de comunicação além da palavra falada. Eles são capazes de enviar seus pensamentos à mente de outra pessoa, permitindo a ambos se comunicar diretamente.

Sistema: um personagem com Telepatia pode conectar um número adicional de pessoas igual ao seu nível em Foco. Portanto, uma pessoa com Foco 3 poderia se conectar telepaticamente a três outras pessoas. Cada indivíduo deve estar a um alcance em hexágonos igual ao Raciocínio + Foco do telepata, e deve permanecer dentro deste alcance para manter o elo.

Entre cada turno de combate, o telepata poderá decidir quais personagens farão parte do elo telepático no próximo turno. Estes jogadores podem então discutir estratégias de combate entre si sem que ninguém mais seja capaz de ouvi-los. Manter um elo telepático custa 1 ponto de Chi por turno.

Custo: 1 Chi por turno.

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Thunderclap

Pré-requisitos: Foco ●●●, Soco ●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana 4

Magia Poderosa. Ao bater palmas, o guerreiro libera o som do trovão. Os tremores causados pelo Thunderclap são fortes o bastante para estilhaçar janelas e estontear os oponentes do guerreiro. O som pode ser ouvido a milhas de distância.

Sistema: Thunderclap inflige dano a qualquer um que esteja a três hexágonos do guerreiro. O dano é Inteligência + Foco - 3

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: -3

Movimento: Nenhum

Toughskin

Pré-requisitos: Foco ●●

Pontos de Poder: Pancrácio, Sumô 2; Boxe, Jiu Jitsu, Lua, Muay Thai 3; Outros 4

Sumôtori são conhecidos por sua pele dura como uma armadura. Uma das Manobras Especiais menos conhecidas do estilo é a habilidade de focalizar o Chi na pele e músculos superficiais, fazendo com que sua já resistente pele se torne dura como pedra.

Sistema: o jogador pode usar a Carta de Combate Toughskin junto com qualquer outra manobra em um turno de combate. A Absorção do personagem aumenta em dois pela duração do turno.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Vacuum

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Um dos mais perigosos dos poderes elementais. O atacante pode temporariamente remover o ar de uma pequena área. Quando esse poder é efetivo, o lugar tem um barulhento som similar ao de um trovão, pelo som da torrente de ar na atmosfera para preencher o vácuo. Qualquer alvo na área afetada vai sentir o ar sugado de seus pulmões, e simultaneamente o ar ao redor dele pressiona todo o seu corpo.

Sistema: O usuário deste poder escolhe um hexágono para ser o hexágono alvo. Qualquer lutador nesse hexágono deve ser bem-sucedido num teste de Vigor, ou estará automaticamente atordoado no turno seguinte. Ele então sofre o dano de acordo com os modificadores abaixo.

Elementalistas do ar não são afetados por este poder. Um alvo com Velocidade maior pode interromper e se mover para fora do hexágono afetado antes do vácuo se formar.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: -2

Venom

Pré-requisitos: Foco ●●, Esportes ●●, Apresamento ●●, Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

O lutador que tem presas, pode usá-las para injetar um suave veneno no seu alvo. O veneno paraliza pequenos animais, mas somente deixam mais lento fortes Street Fighters.

Sistema: Num ataque de sucesso o alvo sofre dano de acordo com os modificadores abaixo. Para os próximos dois turnos, a vítima sofre -1 Velocidade e automaticamente perde um nível de Saúde adicional pelos efeitos do veneno. Venom não pode ser usado em conjunto com qualquer outro ataque de mordida - embora ele seja feito com uma efetiva combinação com outros ataques de mordida.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +2 (Efeitos persistem pelos próximos dois turnos. Veja descrição acima.)

Movimento: -2

Wall

Pré-requisitos: Foco ●, Elemental ●●

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

Simple e efetivo. O elemental cria uma sólida parede de terra que vem do solo, e acerta um oponente ou bloqueia seu ataque.

Sistema: O elemental seleciona um hexágono qualquer onde ele vai criar a parede de terra. O alcance desse poder é igual a Percepção + Foco. Qualquer um no hexágono no momento em que o poder é invocado sofre o dano listado abaixo. Assim sendo a parede deve ser driblada ou derrubada. Como na Manobra Especial Pit, o elemental deve estar em contato com a terra para que a manobra seja efetiva.

Uma parede tem um nível de Saúde igual ao Foco do Elementalista, e um Vigor igual ao seu Antecedente Elemental.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

Weight

Pré-requisitos: Foco ●●●, Elemental ●●●●, Wall, Stone, Pit

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

A grande essência do planeta os elementalistas da terra podem invocar. Isso inclui a gravidade! O elemental força o planeta a puxar o alvo para o chão por um curto período de tempo. Lutadores afetados sofrem um bizarro efeito semelhante a ondas de calor numa estrada quente. O oponente inesperadamente sente que seu peso foi dobrado - ou mesmo triplicado.

Sistema: Isso é um ataque de projéteis e pode ser esquivado como um tal. De qualquer maneira o alvo não poderá saltar no turno seguinte, e sofrerá -2 Velocidade e -2 Movimento. Esse efeito não pode ser sustentado, mas pode ser usado sucessivamente.

Custo: 1 Chi
 Velocidade: -2
 Dano: Nenhum
 Movimento: -1

Yoga Flame

Pré-requisitos: Foco ●●●, Fireball
 Pontos de Poder: Kabaddi, Silat 3

Não contentes em lançar pequenas bolas de fogo, praticantes de Kabaddi criaram a habilidade de expelir um jato flamejante pela boca.

Sistema: o mestre de Kabaddi deve decidir em qual direção soprará as chamas. O inferno irrompe em uma chama cônica que preenche qualquer hexágono adjacente ao lutador e os três hexágonos além dele. O lutador rola separadamente o dano contra quem estiver nos hexágonos afetados. Uma vez que o Yoga Flame tenha começado, o fogo permanecerá em curso até o fim do turno. Logo, qualquer um tolo o bastante para entrar em um dos quatro hexágonos flamejantes também sofrerá dano.

O Yoga Flame é ainda mais quente que a Fireball; portanto, mais propenso a incendiar materiais inflamáveis.

Custo: 2 Chi
 Velocidade: -2
 Dano: +7
 Movimento: Um

Yoga Teleport

Pré-requisitos: Foco ●●●●
 Pontos de Poder: Kabaddi, Soul Power 5

Tem sido chamado de magia, e deve realmente ser. Testemunhas afirmam ter visto mestres de yoga que podem desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Como este poder é conseguido, ninguém pode ou quer dizer. Uma coisa é certa: essa técnica é cobiçada por qualquer Street Fighter que enfrentou Dhalsim em combate.

Sistema: quando executa esta manobra, o jogador simplesmente anuncia que seu personagem desapareceu. A qualquer momento, durante o resto do turno, ele pode fazer seu personagem reaparecer em qualquer lugar do mapa, a uma distância de até um hexágono para cada ponto de Inteligência + Foco. Por exemplo, Dhalsim usa o seu Yoga Teleport na Velocidade apropriada. Ele tem Inteligência 6 e Foco 6. Logo, o jogador pode remover Dhalsim do mapa hexagonal e fazê-lo reaparecer em qualquer lugar do mapa a até 12 hexágonos (6+6=12) da posição original. Normalmente, um jogador vai esperar pelo final do turno, quando todos os outros terminaram de se mover, para decidir onde seu personagem irá reaparecer.

Custo: 2 Chi
 Velocidade: +3
 Dano: Nenhum
 Movimento: Veja descrição acima

Zen No Mind

Pré-requisitos: Foco ●●●
 Pontos de Poder: Tai Chi Chuan 2; Aikidô, Baraqah, Jeet Kune Dô, Jiu Jitsu, Kung Fu, Muay Thai, Ninjitsu, Silat, Soul Power 3; Outros 4

Mestres da filosofia Zen são capazes de agir mais rápido que o pensamento. Os mestres se tornam parte do fluxo natural do mundo, logo, suas ações não meramente respondem a alguma força exterior, mas passam a existir conforme são necessárias.

Sistema: o jogador pode selecionar três Cartas de Combate do maço do personagem. Ele deve então esperar até que todos os outros tenham se movido e feito seus ataques naquele turno. No fim do turno, o jogador pode selecionar uma das três Cartas de Combate e usá-la imediatamente como ação do personagem.

Custo: 1 Força de Vontade
 Velocidade: Veja descrição acima
 Dano: Veja descrição acima
 Movimento: Veja descrição acima

MANOBRAS COMBO

Olha, mano, para se dar bem no circuito Street Fighter, precisa fazer mais do que socar e chutar. Até essa manobra de arrebentar que você tem aí não vai acabar com os caras durões, como Zangief. É, amigo, eu sei do que estou falando. É como a música. 'Cê não sai cantando uma nota e chama isso de música. 'Cê tem que criar o ritmo. Uma nota após a outra, aí então é que 'cê 'tá arrebentando. É a mesma coisa lutando. 'Cê tem que combinar as manobras se quiser ser o maioral.

— Dee Jay

A maioria dos lutadores precisa de uma ou duas Manobras Combo para acabar com os oponentes mais perigosos. Manobras Combo são combinações de socos, chutes ou outras manobras colocadas em sequência ao longo de dois ou três turnos de combate.

Em essência, o lutador treina uma sequência de manobras tão rigorosamente que a combinação se torna automática para ele. O lutador pode executar Manobras Combo mais rapidamente do que golpes individuais, e a rápida sequência de golpes das Manobras Combo podem rapidamente atordoar os oponentes.

EFETOS DOS COMBOS

Os Combos têm dois efeitos. O primeiro é que a segunda e a terceira manobras de uma Manobra Combo ganham um bônus de +2 em seus modificadores de Velocidade. Este modificador é dado apenas quando as manobras do Combo são jogadas em ordem turno a turno. Por exemplo, se Balrog tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch, o Fierce Punch ganha um bônus de +2 em seu modificador de Velocidade sempre que usado no turno imediatamente seguinte a um turno no qual Balrog tenha usado seu Jab Punch.

O segundo efeito de Combos é que alguns podem acumular dano turno a turno com o objetivo de estontear (dizzy) um oponente. Por exemplo, um lutador tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch. Ele atinge um oponente (que tem Vigor 3) no Turno Um e inflige um Nível de Saúde de dano. Ele então segue com o Fierce Punch no Turno Dois e inflige 3 Níveis de Saúde de dano. No total o oponente recebeu dano maior que seu Vigor, e está tonto. O Jab e o Fierce sozinhos não teriam feito isso, mas em uma Manobra Combo o dano de ambos acumulou um total de quatro Níveis de Saúde, suficientes para estontear o oponente.

COMBOS E APRESAMENTO SUSTENTADO

Sempre houve muita dúvida a respeito de combos e Apresamentos Sustentados. Em suma, as regras de combo definem: “Manobras combo são combinações de socos, chutes ou outras manobras colocadas em sequência ao longo de dois ou três turnos de combate” e “Este modificador é dado apenas quando as manobras do Combo são jogadas em ordem turno a turno”.

O Narrador pode ser permissivo e deixar que eles prolonguem os combos ao longo de muito mais do que três turnos. Contudo, se ele se apegar exatamente ao texto das regras, os Apresamentos Sustentados funcionam melhor no começo ou no final de combos. No meio de um combo, o lutador precisará abandonar o Apresamento Sustentado após um único turno de uso para seguir com a próxima manobra e conseguir o bônus de velocidade.

Se for um combo atordoante (dizzy), a mesma coisa. Além disso, mesmo se jogado no começo de um combo, apenas o último acerto do Apresamento Sustentado somará para o efeito de atordoamento, pois é após acabar o apresamento que ele efetivamente inicia o combo e parte para a próxima manobra. E se for jogado no final de um combo, apenas o primeiro acerto do Apresamento Sustentado somará para dizzy e receberá bônus de velocidade. Isso é importante principalmente para combates com múltiplos oponentes e para o uso de Grappling Defense e/ou Disengage, já que a velocidade do Apresamento Sustentado virá com bônus no primeiro turno, e não mais nos outros.

Nada impede, porém, de criar combos repetindo o Apresamento Sustentado dentro dele, de modo a seguir recebendo bônus e somando para atordoamento - coisas como Bloqueio para Brain Cracker para Brain Cracker, ou ainda Neck Choke para Neck Choke para Neck Choke (dizzy).

Isso também vale para o (estranho) combo Fierce para Rekka Ken de Fei Long. Se ele faz esse combo, apenas o primeiro soco do Rekka Ken entra com bônus e soma para atordoar. Se depois disso ele usar novamente Rekka Ken, em tese ele iniciou uma nova combinação (o Rekka Ken em si já é uma combinação, e ele poderia prosseguir por três turnos após ter feito o combo Fierce para Rekka Ken, de modo que o Fierce para Rekka Ken é um combo, e os três turnos depois, um novo Rekka Ken).

COMPRANDO MANOBRAS COMBOS

Um jogador pode decidir gastar Pontos de Poder em Manobras Combo durante a criação do personagem. Manobras Combo também podem ser compradas mais tarde, usando Pontos de Poder ganhos através da experiência. Manobras Combo custam um, dois ou três Pontos de Poder, dependendo de quantas manobras o lutador coloca no Combo e de quão efetivo o Combo é.

Se um jogador quiser combinar duas manobras em uma Manobra Combo, ela custará um Ponto de Poder. Adicionar uma terceira manobra ao Combo custará um Ponto de Poder adicional. Com este custo de compra inicial, a segunda e terceira manobras da Manobra

Combo ganham automaticamente o bônus de +2 em suas Velocidades. Se o jogador também quiser que o Combo acumule dano para atordoar, então ele deverá gastar um Ponto de Poder adicional, transformando-a em uma Manobra Combo Atordoante.

Vejamos alguns exemplos. Jasão decide combinar duas manobras em uma Manobra Combo. Ele gasta um Ponto de Poder. As manobras estão agora ligadas, e a segunda manobra ganhará um bônus de +2 na Velocidade quando usada como parte do Combo.

Jasão depois decide adicionar uma terceira manobra ao Combo, então gasta um Ponto de Poder adicional. A terceira manobra também ganha +2 na Velocidade quando jogada como parte do Combo.

Finalmente, o jogador decide gastar um último Ponto de Poder para fazer com que o Combo de três-manobras seja capaz de acumular dano turno após turno para obter um resultado de atordoamento (dizzy). Ele gasta o ponto e registra o Combo em sua Ficha de Personagem como uma Manobra Combo Atordoante.

Outra jogadora, Michelle, compra um Combo de duas manobras e quer que ele tenha poder de atordoar. Então ela gasta dois pontos de poder pela Manobra Combo Atordoante de duas manobras.

Quando um jogador compra uma Manobra Combo, ele deve especificar quais manobras vão fazer parte do Combo, e em que ordem precisam ser executadas. Uma vez que isto esteja decidido, não poderá mais ser mudado. Por exemplo, um jogador decide comprar uma Manobra Combo para o seu personagem iniciante.

Ele parte para a combinação básica um-dois de chute, então escolhe combinar seu Short Kick e Roundhouse Kick em uma Manobra Combo. Ele registra o Combo na ficha de personagem sob Manobras Especiais como “Manobra Combo: Short Kick/Roundhouse Kick”. Outra jogadora pode decidir fazer um Combo triplo de Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment que acumula dano para atordoar. Ela anota a manobra como “Manobra Combo Atordoante: Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment”.

SUA MANOBRA

Até agora, neste capítulo, lidamos com as Manobras Especiais primariamente para definir como elas se encaixam nas regras do jogo. Mas Street Fighter é um jogo em que histórias são contadas, logo, também é importante mostrar como as manobras podem ser usadas para contar uma história melhor e desenvolver personagens mais interessantes.

INOVAÇÃO

Uma das melhores maneiras de ligar Manobras Especiais às histórias é criar novas manobras. Um jogador pode criar uma nova Manobra Especial, completa com Pré-requisitos, custos de Pontos de Poder, custo de Chi e/ou Força de Vontade, Modificadores, etc. O Narrador deve aprovar todos os novos poderes para ter certeza de que se encaixam no jogo e não dão ao personagem uma

vantagem injusta (como ter um soco que custa 1 Ponto de Poder e dano +7, ou algo do gênero). O Narrador pode decidir elevar o custo do poder, ou baixar seus modificadores, se achar que ele ficou poderoso demais.

Uma vez que o Narrador tenha aprovado o novo poder, ele e o jogador podem criar uma história sobre como o personagem o aprendeu. O que ele precisa fazer para encontrar o Sensei certo ou adquirir experiência suficiente para criar o poder?

Novos poderes possuídos por vilões também deixam os jogadores ressabiados. Certo, então o guru indiano que dirige as operações da Shadaloo em Bombaim tem a reputação de ser um mestre dos poderes psíquicos. O que este guru pode fazer? Como os personagens podem se preparar para enfrentar os poderes desconhecidos deste adversário? Novos poderes especiais trazem muito drama e suspenso. Aquele antigo Sifu chinês vai finalmente realizar um torneio? Há rumores de que quem vencer será treinado pelo próprio Sifu nas suas mortais manobras do Kung Fu da Mão Fantasma. Grandes histórias podem ser construídas ao redor da busca por novas Manobras Especiais.

ADICIONANDO DRAMA ÀS MANOBRAS ESPECIAIS

Se você é o Narrador, todas essas Manobras Especiais podem parecer intimidadoras. Então fique com o nível de complexidade que você acha mais confortável. Se você quiser usar apenas as Manobras Básicas nas suas primeiras cenas de luta, não tem problema.

É uma boa ideia sentir como é o combate antes de introduzir as Manobras Especiais e tornar o combate mais complicado.

Realizar combates leva tempo no começo, mas fica mais rápido com a prática. O objetivo é fazer com que suas lutas sejam rápidas, excitantes e, acima de tudo, divertidas.

Se você é um jogador, lembre-se que o seu objetivo não é torcer as regras para criar um personagem invencível. Se ficar argumentando sobre regras para acertar mais golpes, receberá a mesma reação de um lutador que fica discutindo com um juiz para marcar mais pontos: os outros ficam cansadas de ouvir você reclamar. Se, contudo, você quiser interpretar um personagem plenamente desenvolvido — alguém com uma personalidade real, não alguém que apenas bate nos outros — você estará a caminho de se tornar uma parte importante do grupo de jogo. Use as Manobras Especiais do personagem para adicionar drama à história.

Sempre que seu personagem usar uma Manobra Especial em combate, fique à vontade para descrever a manobra em quantos detalhes quiser. Cada carta que você joga enriquece a história. Se você puder adicionar um pouco de atitude em cada soco desferido, se puder colocar drama em cada Combo, o Narrador se lembrará da sua interpretação — e os seus oponentes se lembrarão do seu personagem como um verdadeiro Street Fighter.

Lembre-se, também, que as Manobras Especiais têm muitos usos fora de combate. Talvez a vítima de um acidente de carro precise do seu Chi Kun Healing. Pessoas estão presas em um prédio em chamas e não conseguem escapar porque a porta está trancada — será que seu Dragon Punch conseguirá derrubá-la?

Aquele franco-atirador no terceiro andar vai atirar através da janela — será que você consegue saltar para detê-lo a tempo, ou talvez esticar seus braços com Extended Limbs para agarrar a arma? Use suas Manobras Especiais para mais do que arrebentar cabeças. Algumas vezes seu personagem precisará delas para sobreviver fora da arena também.

PALAVRAS DE ATIVAÇÃO

Finalmente, aqui está uma regra adicional que muitas pessoas usam quando jogam Street Fighter. Ela adiciona algum drama e interpretação ao combate. A regra envolve o uso de frases especiais de combate chamadas Palavras de Ativação: sempre que um lutador tenta usar uma Manobra Especial, ele deverá gritar a Palavra de Ativação do poder. Então, durante o combate, o jogador deve gritar a Palavra de Ativação. Por exemplo, se você estiver jogando com Ken, poderá dizer “Shoryuken!” toda vez que ele desferir um Dragon Punch.

A vantagem é que, se o jogador usa as Palavras de Ativação, o personagem ganha um ponto adicional de Glória ao vencer o combate. Contudo, um lutador que usa Palavras de Ativação deverá dizê-las sempre que o poder é usado — ele não funciona sem as Palavras de Ativação. Se o personagem está amordaçado e não puder falar, sofrer de laringite, ou estiver envolvido em uma operação furtiva, gritar Palavras de Ativação para ativar poderes fica mais difícil.

Jogadores que estejam usando seus próprios personagens podem inventar suas próprias Palavras de Ativação. Normalmente, a palavra ou palavras descrevem a manobra. Se as Palavras de Ativação forem inapropriadas ou vulgares, o personagem perderá Honra cada vez que elas forem usadas.

ATIVAÇÃO E KIAI

A regra de bônus por palavra de ativação define que um personagem amordaçado seria incapaz de utilizar a manobra efetivamente por ter se acostumado a usá-la gritando o seu nome. A regra dá a entender que o personagem simplesmente não pode usar o golpe caso seja incapaz de gritar. Nas artes marciais, o kiai oferece mais potência a um golpe. Assim, uma penalidade interessante para um personagem acostumado a utilizar palavra de ativação que seja impossibilitado de gritar é -1 dano quando utilizar o golpe prejudicado.



Capítulo 7

COMBATE

TIPOS DE COMBATE

Não importa se um Street Fighter entrou em um torneio voluntariamente ou foi forçado a uma briga de rua, as mesmas regras de jogo são usadas para controlar o combate. As regras de rua dentro da luta, contudo, podem variar bastante.

Lutas de torneio são eventos ritualizados, com grupos de espectadores, um painel de juizes, gongos e cronômetros. Há uma quase infinita variedade de locais de torneio, desde templos na Índia até galpões na Europa Oriental, onde o juiz mal pode ser ouvido em meio a torcida sedenta de sangue. Cada torneio fará com que suas regras sejam conhecidas e esperará que os combatentes as sigam, mas isso não quer dizer que não há trapaças nos torneios. Nas ruas, ou em um esconderijo da Shadaloo, não há regras. Bandidos alegremente usarão qualquer tipo de arma, inclusive armas de fogo, para lidar com Street Fighters indesejados. Este capítulo cobre todos os itens que o inimigo de um personagem poderá usar em lutas sem regras fora da arena.

CARTAS DE COMBATE

Cada Carta de Combate representa uma manobra que um personagem pode usar por turno de combate. Antes de participar de seu primeiro combate, você deverá preencher uma Carta de Combate para cada manobra do seu personagem. Cada personagem deve ter nove cartas de Combate de manobras básicas, e as outras serão de suas Manobras Especiais.

PREENCHENDO AS CARTAS DE COMBATE!

Cada carta tem três termos: Velocidade, Dano e Movimento. Quando preencher uma Carta de Combate, preencha os círculos ao lado de Velocidade, Dano e Movimento para mostrar o nível da manobra em cada categoria. As Cartas de Combate também tem algumas linhas em branco para que você possa escrever notas sobre aquela manobra, como o custo em Chi ou Força de Vontade e outros efeitos.

VELOCIDADE

Velocidade determina quem age primeiro em um turno de combate. A velocidade pode variar de um turno para o outro, dependendo da manobra que seu personagem tenta realizar.

Outras circunstâncias também podem afetar a velocidade, mas estas são discutidas mais adiante. A velocidade é determinada calculando Destreza com modificador de manobra

DANO

Dano determina quão violentamente sua manobra atinge o oponente. Sempre que uma manobra atinge o alvo, compare o nível de dano da manobra com o total de Absorção do alvo. Absorção normalmente é o Vigor, mas coisas como Bloqueio, Manobras Especiais e armaduras podem aumentar a Absorção.

O atacante subtrai o total de Absorção do nível de dano da Manobra e rola os dados remanescentes para determinar quantos Níveis de Saúde. Este dano é feito da mesma forma que os outros testes e tem dificuldade 6. Cada sucesso subtrai um nível de Saúde do alvo. Se a Absorção do oponente é maior que o dano do atacante, mesmo assim o atacante poderá rolar no mínimo um dado para dano.

O dano é calculado com Força somado ao nível da Técnica usada com o modificador da manobra.

MOVIMENTO

Movimento determina que distância seu personagem pode cobrir enquanto realiza uma manobra. Cada manobra tem um modificador de movimento. Movimento é calculado com a Técnica de Esportes com modificador de manobra

MOVENDO-SE NOS MAPAS DAS ARENAS

Street Fighter utiliza mapas divididos em áreas de seis lados chamados hexágonos. Estes hexágonos são as unidades de movimento nos combates deste jogo. Um combate não precisa ser travado no mapa hexagonal, mas ele ajuda a evitar confusões sobre onde está cada personagem e quem está perto de quem.

Estão incluídas neste livro figuras de papel que você pode recortar e usar. Estas figuras podem ser colocadas no mapa hexagonal para proporcionar uma melhor visão da ação conforme o combate prossegue. Cada ponto de movimento listado na sua Carta de Combate permite que seu personagem se mova um hexágono no mapa. Os personagens nunca podem se mover para fora do mapa sem permissão do Narrador. Um personagem nunca pode se mover mais hexágonos do que o permitido por seu Movimento, mas ele sempre pode decidir parar de se mover antes de usar seu Movimento total. Algumas vezes os lutadores ficam frente à frente e não se movem um centímetro que seja durante o combate.

A única restrição ao Movimento, além de não correr através de paredes ou sobre obstáculos, é que um personagem nunca poderá se mover através de outro personagem no mapa. Personagens podem entrar no mesmo hexágono que outro personagem, mas não podem cruzá-lo livremente ignorando o personagem que já está nele. Algumas Manobras Especiais, como Jump (Salto), permitem que os personagens ignorem essa regra, porque eles estão voando por cima do outro personagem, não se movendo através dele.

MANOBRAS BÁSICAS

Essas são as nove Manobras Básicas:

Socos

Jab: +2 Velocidade; -1 Dano; +0 Movimento
 Strong: +0 Velocidade; +1 Dano; +0 Movimento
 Fierce: -1 Velocidade; +3 Dano; -1 Movimento

Chutes

Short: +1 Velocidade; +0 Dano; +0 Movimento
 Forward: +0 Velocidade; +2 Dano; -1 Movimento
 Roundhouse: -2 Velocidade; +4 Dano; -1 Movimento

Outras manobras

Bloqueio: +4 Velocidade, sem Dano; nenhum Movimento (veja descrição a seguir)
Movimento: +3 Velocidade; sem dano; +3 Movimento
Apresamento: +0 Velocidade; +0 Dano; Um Movimento (veja descrição a seguir)

BLOQUEIO

Toda vez que um personagem utiliza um Bloqueio, ele adiciona a sua Técnica Bloqueio ao total de Absorção.

Alguns ataques, como manobras de apresamento, ignoram bloqueios. Dano proveniente dessas manobras deve ser absorvido apenas com o Vigor.

BLOQUEIO E INTERRUPÇÃO

Uma dúvida recorrente sobre Bloqueio é se o personagem ganha o bônus de velocidade caso jogue a carta e não receba um ataque.

O exemplo de combate não concede esse bônus a Hugo quando ele fica parado bloqueando o golpe que não vem. Isso acontece porque a descrição diz que o bônus vem após usar um Bloqueio (ou seja, bloquear um ataque). O texto sobre as Manobras Especiais de Bloqueio é mais enfático e diz que o bônus é “por bloquear”.

No caso do bônus de +2 Velocidade pelos combos, contudo, basta que a manobra seja jogada no turno como a ação do personagem.

Ele não necessariamente precisa acertar alguém, mas a manobra deverá ser jogada, gastando Chi ou Força de Vontade se ela tiver algum custo. Se o personagem joga Bloqueio como parte de um combo, mas nenhum golpe é bloqueado no turno, ele ganha +2 Velocidade pelo combo, mas não ganha +2 por bloquear.

Via de regra, no turno seguinte após usar um Bloqueio, o personagem recebe +2 em Velocidade em qualquer manobra, bônus que pode ser elevado a +4 se a ação se tratar de um combo.

Bloqueios também impedem que o personagem sofra Knockdowns. Quando utilizada, a manobra básica “Bloqueio” adiciona a Técnica Bloqueio ao total de Absorção, sem modificador. A manobra básica “Bloqueio” pode ser usada como Manobra de Cancelamento (veja adiante). As demais manobras de bloqueio não são “Manobras de Cancelamento”, exceto se a descrição disser expressamente isso.

Um Bloqueio é uma manobra de alta velocidade. Mas, mesmo com o seu modificador +4 de Velocidade, personagens lentos podem não conseguir executar um Bloqueio antes de serem atingidos por um ataque rápido.

Se um ataque tem velocidade mais alta e interrompe um Bloqueio, então o personagem que estava bloqueando não ganha o benefício do Bloqueio contra o ataque. Porém, se um personagem usar o Bloqueio dois turnos seguidos, então assume-se que está continuamente bloqueando e ele receberá os benefícios do Bloqueio contra qualquer ataque no segundo turno.

APRESAMENTOS

As manobras de Apresamento são especiais. Os lutadores que executam as manobras de Apresamento devem enfrentar os socos e chutes de seu oponente e se mover para o mesmo hexágono onde ele está, para poder usá-las (inclusive as Manobras Especiais de Apresamento). A vantagem das manobras de Apresamento é que elas ignoram os Bloqueios quando se determina o nível de Dano.

ORDEM DE JOGO

1. Selecione as cartas: Cada jogador seleciona uma carta de combate, e a mantém em segredo.
2. Declare a Velocidade: Cada jogador anuncia a Velocidade da manobra que escolheu. Se dois personagens tiverem a mesma Velocidade, compare Raciocínio, quem tiver mais alto tem maior Velocidade. Se os personagens têm níveis iguais de Raciocínio, então eles comparam Percepção. Se ainda ficar igual, cada um rola um dado: quem tirar o maior número tem maior Velocidade no turno.
3. Movimento: O jogo começa com o Personagem que tem a Velocidade mais baixa. Este usa seu Movimento. Uma vez que tenha terminado, ele pode passar para o próximo passo: atacar.

A qualquer momento durante o movimento do lutador, um personagem com uma manobra de Velocidade mais alta pode declarar que está interrompendo o movimento de outro lutador que tenha velocidade mais baixa. Ele declara que interrompe e indica em que ponto do movimento de outro personagem ele agirá. O personagem interrompido para no meio do movimento e precisa lembrar quanto movimento ele ainda tem.

O personagem mais rápido agora se move o quanto desejar dentro do seu limite e procede para o passo do ataque. Uma vez que o personagem que interrompe tenha completado suas ações, o interrompido pode continuar seu turno.

Um personagem muito lento pode sofrer diversas interrupções sucessivas. Um personagem lento pode ser interrompido por um personagem mais rápido, que por sua vez pode ser interrompido por um personagem mais rápido ainda, e assim sucessivamente. Mas lembre-se: sempre que acontecerem múltiplas interrupções, faça as ações de quem tem Velocidade mais alta para quem tem Velocidade mais baixa. Uma vez que um personagem interruptor de Velocidade tenha completado seu turno, prossiga para o outro com velocidade mais baixa que esse, porém mais alta que a de outros, e assim por diante, até que todos tenham feito suas ações.

4. Ataque: uma vez que o personagem tenha completado seu movimento, o jogador baixa sua Carta de Combate para mostrar a Manobra que está usando. Se o personagem usou uma manobra que pode causar dano, e está dentro do alcance necessário para atacar um oponente (a menos que seja dito o contrário, ele deve estar no mesmo hexágono ou no adjacente ao alvo), ele pode declarar seu ataque. O personagem então prossegue com o rolamento de dano contra o alvo escolhido.

Durante o movimento, um personagem de Velocidade mais alta pode interromper um personagem de Velocidade mais baixa a qualquer momento. Da mesma forma, o personagem mais rápido pode declarar a sua interrupção assim que o personagem mais lento mostrar a sua Carta de Combate, ou até mesmo o

personagem lento declarar o alvo que escolheu, mas antes do rolamento ser feito. Assim que a interrupção é declarada, o personagem mais rápido prossegue para o passo 3 e inicia seu movimento e ataque.

Assim que o personagem mais rápido tiver terminado, o mais lento pode completar seu ataque. Caso o seu alvo esteja agora fora de alcance, o ataque é cancelado – nenhum dano é rolado.

5. A vez do Personagem Seguinte: assim que o primeiro personagem tenha completado seu movimento e atacado, o personagem com a segunda Velocidade mais baixa começa com o Passo 3, com isso se repetindo até que todos tenham atacado.
6. Preparação para o próximo Turno: Se este é um combate de torneio, o Narrador vai querer registrar que um turno se passou (a maioria dos combates de torneio dura 10 turnos). Além disso, quaisquer Manobras Especiais que tenham efeitos entre turnos deve ser resolvida agora, e testes para personagens em Apresamentos Sustentados também.

SENTINDO (PRETO E ROXO)

Agora que você conhece o básico, vamos lhe dar algumas regras extras que aumentam a tensão do combate. Primeiro, vamos ver o que pode acontecer se você se dar mal na luta.

ATORDOAMENTO (DIZZY)

Quando um personagem perde em um ataque mais Níveis de Saúde que seu Vigor, ele fica atordoado (Dizzy). Um personagem atordoado perde seu turno seguinte de combate. Ele não joga uma carta de combate, e pode apenas ficar de pé ali, confuso, tonto e incapaz de agir, enquanto o oponente ganha um turno livre. Personagens não podem ser atordoados por dois turnos seguidos, não importando quanto dano venham a receber. Algumas Manobras Combo podem somar seu dano para atordoar um inimigo.

INCONSCIÊNCIA

Um personagem que tenha seus níveis de Saúde reduzidos a zero ou menos estará inconsciente. O personagem fica inconsciente até que o Narrador decida que ele despertou. Isso normalmente demora até o fim da cena, mas pode demorar muito mais (ou menos) dependendo da história. Avisamos aos Narradores para que não aproveitem indevidamente desta regra. O personagem deve se manter inconsciente apenas enquanto isso é útil para a história.

O que deve ser evitado é que um personagem fique inconsciente por muito tempo enquanto o resto do grupo joga. Isto poderá fazer com que o jogador fique entediado. Lembre-se: A ideia é que todos os jogadores se divirtam. Tente manter todos os jogadores tão envolvidos na ação quanto possível.



MORTE

Não existe uma regra de jogo para determinar quando um personagem morre. A morte é um evento tão trágico que o Narrador deve decidir quando os efeitos de um ferimento são fatais. Até mesmo a morte de personagens secundários deve ser um evento dramático em uma história. Há dois recursos dramáticos que um Narrador pode usar (mas não com excesso) com relação à morte. Um é a clássica armadilha mortal. Personagens capturados pela Shadaloos podem se ver em uma bizarra armadilha mortal, sem saída aparente. O grande vilão aparecerá para escarnecer os heróis uma última vez, possivelmente revelando seu plano-mestre para os personagens prestes a morrer. Eventualmente o vilão parte satisfeito, acreditando que os personagens logo morrerão horrivelmente na armadilha. Heroicamente, os personagens conseguem escapar e agora devem encontrar o vilão para deter seus planos.

Outro recurso dramático é a falsa morte. Como Jason retornando para mais uma sequência de "Sexta-Feira 13", alguns vilões se recusam a permanecer mortos. Não importa quão definitivas suas mortes tenham parecido ser, elas eram ilusórias. Exemplo: um vilão na verdade saltou para fora do carro antes que ele rolasse barranco abaixo. Esse tipo de fuga da morte também pode ser usado para impedir a morte de personagens importantes como os Guerreiros Mundiais.

FALHAS CRÍTICAS

Um personagem que tem uma falha crítica um rolamento de dano sofreu um sério acidente no meio do combate. O personagem se esticou demais ao fazer o golpe, se desequilibrou e está vulnerável. Como resultado, ele tem uma penalidade de -2 na Velocidade da sua manobra para o próximo turno.

VANTAGENS DAS MANOBRAS

Algumas Manobras, principalmente Manobras Especiais, têm qualidades extras além da capacidade de causar dano. As vantagens são as seguintes:

Manobra de Cancelamento: qualquer manobra que possa ser usada como manobra de Cancelamento tem uma poderosa e salvadora vantagem. Basicamente, você pode mudar qualquer outra ação para uma Manobra de Cancelamento, mudando a sua Carta de Combate para a Carta da qual você está interrompendo. Toda vez que você mudar para uma manobra de Cancelamento, deve gastar um ponto de Força de Vontade. A Manobra de Cancelamento se torna sua ação naquele turno de combate, permitindo que você interrompa a ação de outro personagem se sua nova Manobra tiver Velocidade mais alta. **Somente manobras expressamente classificadas como "Manobra de Cancelamento" possuem essa vantagem.**

Manobra Aérea: Manobras Aéreas são executadas acima do chão. O lutador não pode ser afetado por rasteiras ou Manobras de Agachamento até terminar de executar a Manobra Aérea.

Manobra Combo: Quaisquer duas ou três manobras podem ser ligadas em uma Manobra Combo, o que aumenta enormemente a eficiência dessas

manobras quando usadas sucessivamente. A manobra Combo básica dá +2 à Velocidade da segunda Manobra, mas apenas quando é usada imediatamente após a primeira manobra. Uma Manobra Combo Atordoante combina os danos das manobras componentes para atordoar. Combos são mais bem explicados no Capítulo 7

Manobra de Agachamento: estas manobras são realizadas muito próximos ao chão. Lutadores empregando Manobras de Agachamento não podem ser afetados por Manobras Aéreas (a menos que a descrição da manobra diga o contrário).

Knockdown: esse efeito permite que você derube seu oponente no chão. Muitos estilos de luta diferentes têm rasteiras, projeções e outras manobras para arrebentar o oponente no chão. Se você sofrer Knockdown, sua próxima manobra sofrerá -2 em Velocidade. Se você não realizou sua manobra ou ação nesse turno, você perderá sua ação ao invés de sofrer a penalidade. Um Knockdown só faz efeito se causar pelo menos um nível de Saúde de dano. Se o oponente estiver bloqueando, não pode sofrer os efeitos do Knockdown, a não ser que o ataque ignore bloqueios.

Manobra de Múltiplo Impacto: Algumas Manobras Especiais permitem mais de um teste de Dano em um oponente. Essas manobras não somam seu dano para atordoar, a não ser que sejam partes de uma manobra Combo Atordoante.

Apresamento Sustentado: algumas Manobras de Apresamento permitem que o atacante prenda o oponente em uma imobilização. O lutador continuará a infligir dano a cada turno até que a vítima escape.

Se um lutador executando um Apresamento Sustentado conseguir fazer pelo menos um nível de Saúde de Dano, ele imobilizou o oponente. A vítima não pode fazer nada até o fim do turno até que consiga escapar do apresamento. A vítima deve derrotar o lutador em uma ação resistida de Força versus Força.

Se a vítima não conseguir se soltar, ela perde sua ação no próximo turno, podendo fazer um novo teste de Força versus Força até se soltar. Mas isso apenas se o lutador continuar com o Apresamento Sustentado, jogando a mesma Carta de Combate. Se o atacante quiser, ele pode abandonar a manobra e jogar outra Carta de Combate no próximo turno. O limite de turnos que um lutador usa em um Apresamento Sustentado é igual a sua Técnica de Apresamento em turnos. Se uma terceira pessoa atingir o atacante do Apresamento Sustentado e atordoá-lo ou nocauteá-lo, o Apresamento Sustentado é cancelado.

EXEMPLO DE JOGO

O Seguinte Exemplo de Combate entre Jade e Hugo, dois personagens iniciantes de Street Fighter, deve dar a você uma boa ideia de como o combate flui.

Turno 1: Hugo e Jade ficam frente a frente, a 8 hexágonos de distância. A rodada começa, Lutem! Jade tenta um soco Spinning Knucle, enquanto Hugo joga com uma manobra de bloqueio. Os jogadores comparam suas velocidades. A velocidade da Manobra de Jade é 2,

a velocidade do bloqueio de Hugo é 6. O Jogo começa com Jade. O soco Spinning Knuckle de Jade tem Movimento 6. Jade se move 6 hexágonos a frente, mas ainda está a 2 hexágonos de Hugo – Então ela não pode deferir seu Spinning Knuckle. Ela decide não executar o ataque, economizando seu ponto de força de vontade requerido pela manobra. Hugo joga seu bloqueio. Ele tem movimento zero, portanto fica parado em seu hexágono bloqueando. Hugo e Jade estão agora a 2 hexágonos de distância. O Narrador marca o fim do primeiro turno de combate.

Turno 2: Os jogadores selecionam novas cartas de combate de seus personagens. O jogador de Hugo, Bill, sabe que Hugo não pode bloquear alguns dos golpes mais rápidos de Jade. Então ele escolhe uma manobra mais lenta que ele espera ser capaz de causar dano. Ele decide usar sua manobra de Chute Roundhouse. Jade joga novamente com seu soco Spinning Knuckle. Ambos declaram suas velocidades. A velocidade de Jade é 2, a velocidade de Hugo é zero. Como Hugo tem uma velocidade mais baixa, ele começa primeiro. Como seu chute Roundhouse tem movimento 2, ele percorre a distância até Jade. Seu movimento está agora concluído. Bill revela a carta de combate e anuncia que Hugo está chutando Jade.

Jade decide interromper com seu soco Spinning Knuckle de velocidade mais alta. Ela decide pular a parte do movimento, uma vez que Hugo já está diante dela, e atacar. O Spinning Knuckle de Jade tem dano 8, Jade subtrai o vigor 3 de Hugo e rola 5 dados. Jade rola 8, 10, 3, 4 e 9. Qualquer dado com um valor de 6 ou mais conta como um sucesso, portanto Jade Obteve 3 sucessos. Hugo sofre 3 níveis de dano de saúde, caindo de 10 para 7. Como tem vigor 3, não está atordoado. O Spinning Knucle é uma manobra de Múltiplo Impacto, logo Jade rola agora para seu segundo e último impacto. Ela rola os 5 dados de dano novamente e obtém 1, 1, 4, 6 e 10. Os 1's dela cancelam seus sucessos, deixando-a com nenhum dano. Jade gasta 1 ponto de força de vontade por executar sua manobra Spinning Knuckle.

Agora que Jade terminou, Hugo segue adiante onde Jade o havia interrompido. O nível do dano do Roundhouse de Hugo é 11. Uau! Jade tem vigor 3, então Hugo rola 8 dados. (11 de Dano -3 de Vigor = 8). Hugo Obtém 5, 7, 9, 6, 2, 10, 2 e 9. Somando os dados que obtiveram 6 ou mais, Bill descobre que o Roundhouse de Hugo infligiu 5 níveis de saúde de Dano em Jade. A jogadora anota os 5 níveis de saúde perdidos e descobre que Jade recebeu mais dano que seu vigor: Ela está atordoada! O narrador marca o fim de mais um turno de combate.

Turno 3: Jade está atordoada e não pode agir nesse turno. Hugo tem um ataque livre! Ele decide acabar com ela com um Neck Choke. Como Jade está atordoada, Hugo pode demorar quanto tempo quiser. Neck Choke tem Movimento Um, então Hugo entra no Hexágono de Jade e executa a manobra.

INTERRUPÇÃO OU CANCELAMENTO?

No original, “Abort Maneuver”. A Dragão Brasil havia traduzido como “Manobra de Interrupção”, o que causava confusão com a etapa de combate “interromper manobra”. Optamos pela tradução mais próxima à original.

Hugo levanta Jade do chão e começa a espreme-la. O Nível de dano do Neck Choke de Hugo é 10, -3 do vigor de Jade é igual a 7. Bill rola 7 dados, obtendo 1, 10, 7, 2, 10, 1, 9. Hugo soma seus sucessos. Quatro dados obtiveram 6 ou mais. Contudo, ele também rolou dois 1's. Cada 1 cancela um dos seus sucessos. Hugo infligiu apenas 2 níveis de Dano em Jade. Jade sofreu agora um total de 7 níveis de saúde de dano e tem apenas 3 sobrando. Um bom golpe de Hugo acabará com ela. O narrador marca o fim do terceiro turno.

Turno 4: Jade sabe que precisa se livrar de Hugo. Ela decide tentar sua manobra Suplex. Se for bem sucedida, ela o derrubará e cancelará sua próxima ação. Nesse meio tempo, Hugo joga com sua manobra de Soco Fierce. Eles comparam as velocidades: A velocidade do Suplex é 3, o Soco Fierce de Hugo tem velocidade 1. Hugo decide não se mover e declara seu ataque com Soco Fierce em Jade. Jade interrompe com Suplex. Ela agarra Hugo e, usando o próprio peso dele, joga-o para trás, fazendo com que caia de cabeça no chão. O Suplex de Jade tem dano 7. Laura (A jogadora de Jade) subtrai o vigor 3 de Hugo e rola 4 dados. Ela obtém 3 sucessos, porém, mais importante que o dano é o efeito especial do Suplex, capaz de causar um Knockdown. Hugo é jogado no chão no hexágono adjacente. Como ele sofreu um knockdown antes realizar seu ataque, perde seu Soco Fierce enquanto se levanta (Mas não receberá -2 de velocidade no próximo turno).

Nesse momento, Hugo recebeu um total de 6 níveis de Saúde de Dano. Restam a ele apenas 4. A luta está se mostrando bem equilibrada. O Narrador marca o fim de outro turno de combate.

Turno 5: Jade e Hugo ainda estão em hexágonos adjacentes. Jade sabe que, se não nocautear Hugo, ele certamente acabará com ela. Ela seleciona seu soco Fierce, mas ele temendo outro Suplex, joga sua carta de movimento. Eles declaram suas velocidades. A Manobra de Jade tem velocidade 2, a de Hugo tem velocidade 5.

Desta vez a velocidade de Jade é mais baixa, então ela começa. Ela declara que não vai se mover e revela a carta com seu Soco Fierce, anunciando o ataque sobre Hugo. Antes que ela possa socar, no entanto, Hugo interrompe com seu Movimento. Ele recua dois hexágonos e Jade soca o ar. Nenhum dos dois Street Fighter atingiu o outro, então o turno termina sem que nenhum dano adicional tenha sido causado.

Turno 6: Jade e Hugo estão agora a dois Hexágonos de distância. Cada jogador sabe que qualquer um pode vencer a luta com a manobra certa e alguma sorte nos dados. Jade decide tentar a Manobra Spinning Knuckle outra vez. Hugo joga com um Chute Forward.

Eles declaram suas Velocidades. Jade tem Velocidade 2 e Hugo também. Eles comparam Raciocínio. Jade tem Raciocínio 3 e Hugo tem Raciocínio 2, então Hugo tem a Velocidade menor nesse turno.

Hugo começa. Ele se move até Jade e revela seu Chute Forward. Jade interrompe com seu ataque mais rápido, executando o Spinning Knuckle. Ela faz o primeiro teste de dano com 5 dados. A jogadora, Laura, quer que Jade dê seu melhor golpe – Então ela decide gastar 1 ponto de Força de Vontade para ter um dado a

mais. Laura rola agora os 6 dados e obtém 3, 2, 4, 9, 1 e 1. Infelizmente, além de não causar nenhum dano em Hugo, Jade teve uma falha crítica: Apenas um sucesso e dois 1's. Ela deve abrir mão do próximo teste de dano do Spinning Knuckle, e no próximo turno terá uma penalidade de -2 na Velocidade.

Hugo agora rola seu contra-ataque. Seu chute Forward tem dano 9. Hugo Subtrai o Vigor de Jade, fica com 6 dados, rola e obtém 2, 6, 5, 8, 2 e 7. Ele obteve 3 sucessos de dano em Jade. Infelizmente, 3 níveis de saúde eram tudo que Jade tinha. Ela é nocauteada no sexto turno de combate. Hugo Vence.

COMBATE COM BANDIDOS

Dicas para o Narrador em como mantê-lo simples.

Frequentemente, um Narrador não tem tempo para escrever as estatísticas de bandidos básicos que estão lá apenas para atralhar um pouco os personagens.

Uma ficha especial de personagem fornecida nas últimas páginas permite que você registre as estatísticas para bandidos e outros personagens menos importantes. Você também pode usar os exemplos fornecidos no Apêndice Dois. Cada bandido, capanga, agente, lacaio ou outros aborrecimentos menores têm suas manobras de combate listadas em sua ficha ou em sua tabela no Apêndice Dois.

Quando usar estes bandidos em combates contra os personagens, simplesmente use as cartas de manobras genéricas. Você não precisa preencher Cartas de Combate para cada bandido. Se um bandido desferir um Soco Fierce, apenas use a carta genérica do Soco Fierce e dê uma olhada nas estatísticas do Soco Fierce do bandido para determinar Velocidade, Dano e Movimento. Portanto, algumas poucas cartas funcionarão para todos os bandidos, uma vez que os detalhes para suas manobras já estão nas fichas deles.

Alternativamente, você pode tornar as coisas ainda mais simples e tornar o combate ainda mais rápido e livre usando o sistema narrativo sugerido mais adiante neste capítulo.

USANDO ARMAS

Ocasionalmente (especialmente em torneios de Duelistas), armas são usadas em combate. Street Fighters honrados não costumam usar armas. Street Fighters aperfeiçoaram seus punhos, pés e mentes para que sejam melhores que qualquer arma. Quem precisa de uma pistola quando se tem uma bola de fogo?

De qualquer modo, Duelistas e bandidos da Shaloo costumam carregar armas. Todas as armas têm modificadores de Velocidade, Dano e Movimento. Cada arma tem sua própria Técnica. Da mesma forma que o Soco determina a habilidade de um personagem usar suas mãos, uma técnica de Arma determina a perícia de um personagem com uma arma em particular.

Armas provocam mais dano, mas elas têm algumas limitações. Se você está segurando uma arma, você não pode socar. Além disso, Armas excluem o uso de certas Manobras Especiais (a critério do Narrador). Largar sua arma é uma ação livre — você pode fazê-lo a qualquer momento. Pegá-la ou sacá-la leva um turno (o personagem pode usar apenas uma carta de Movimento). As regras para armas requerem que você prepare algumas cartas.

ARMAS COMUNS

Bastão Longo: Um cajado de madeira com cerca de 180 cm de comprimento, normalmente usado com as duas mãos. Técnica Básica: Bastão. +0 Velocidade, +2 Dano, +1 Movimento.

Nunchaku: Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corda ou corrente. Técnica Básica: Nunchaku. +1 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento.

Espada Longa: Esta é uma espada típica. Resistente, pesada e letal. Técnica Básica: Espada. -1 Velocidade, +4 Dano, +0 Movimento.

Rapieira: Espada típica de esgrima. Técnica Básica: Esgrima. +2 Velocidade, +1 Dano, +1 Movimento.

Katana: A espada típica de samurais. Técnica Básica: Espada. +1 Velocidade, +3 Dano, +0 Movimento.

Lança: Um bastão longo de madeira ou metal com uma ponta afiada. Técnica Básica: Lança. +0 Velocidade, +3 Dano, +1 Movimento.

Faca: Lâmina curta e afiada que pode ser qualquer coisa, desde um estilete até uma faca de sobrevivência. Técnica Básica: Faca. +2 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento.

MANOBRAS COM ARMAS

Se você usa uma arma, deve adicionar outra técnica em sua ficha: o nome da arma em particular com a qual seu personagem está treinando.

Você precisa preparar 3 cartas de Combate para sua arma. Comece com Jab, Strong e Fierce, mas use a Técnica de Arma ao invés da Técnica de Soco. Depois adicione os modificadores da Manobra na Velocidade, Dano e Movimento da carta. Se estiver com sua arma na mão, pode usar essas manobras, mas não pode usar socos.

Alguns Duelistas aprendem Manobras Especiais para suas armas. Estas Cartas de Manobras Especiais podem ser usadas com a sua arma. Uma dessas cartas pode substituir um ataque padrão com arma.

ARMAS DE FOGO

Armas em Street Fighter são consideradas mais simples e menos letais do que realmente são. Não seria divertido ver E. Honda liquidado por um bando de esportistas com armas automáticas, e realmente não fica de acordo com o Estilo de jogo. Ainda assim, os jogadores devem se sentir intimidados por alguns soldados portando Uzis. Armas portanto, podem causar uma grande quantidade de dano quando manuseadas, mas são difíceis de usar.

Narradores podem achar que elas não amedrontam bastante como são apresentadas no livro; se for assim, faça com que os danos sejam automaticamente agravados.

Street Fighters honrados não usam armas. É claro, se tiverem algum treinamento militar ou equivalente, é tolo considerar que não tenha a Técnica Armas de Fogo — até os samurais treinam com fuzis junto com arcos. Alguns estilistas tentaram estabelecer que armas de fogo e arcos são ligados intimamente, mas isto é uma visão de uma minoria.

ARMAS DE FOGO

Arma	Velocidade	Dano
Pistola	+2	+3
Fuzil	+0	+5
Espingarda cano duplo	+1	+2 (dois testes)
Pistola Pesada	+2	+4
Escopeta	+1	+6

Armas de Fogo não têm Movimento, A Velocidade é calculada com Raciocínio + Modificador de Arma e Dano é calculado com Técnica da Arma de Fogo com Modificador de Dano

ARMAS PESADAS

Arma	Velocidade	Dano
Granada de mão	+0	6 (Afeta uma área de 3 hex de raio)
Bazuca	-4	12 (Afeta uma área de 5 hex de raio)
TNT	-6	9 (Afeta uma área de 6 hex de raio)

Nenhuma Arma Pesada tem Movimento. A Velocidade e Dano de Armas Pesadas são calculados do mesmo modo que para Armas de Fogo (porém, com a Técnica Armas Pesadas).

EQUIPAMENTOS

Muitos agentes usam brinquedos de alta tecnologia ou armas secretas. Esses dispositivos variam de coletes à prova de balas a isqueiros cheios de napalm e relógios que borrifam gás sonífero. Muitos dispositivos podem ser simulados por Manobras Especiais que usam objetos, ou por simples bom senso. Ex: "A bengala dele tem uma corda fina de escalada. Ele dispara a corda entre os telhados e balança nela para o outro lado". Alguns equipamentos são apresentados abaixo para dar a você algumas ideias:

Cápsulas de gás sonífero: Jogue sete dados (dificuldade 6). Se seus sucessos excederem o Vigor de seu oponente, ele ficará inconsciente

Chapéu de borda afiada: um chapéu afiado que é jogado como um frisbee. Técnica Base: Esportes +2 Velocidade; +3 Dano; +1 Movimento; Especial: Pode ser arremessado um número de hexágonos de até o dobro da Força do atacante. O personagem deve recuperar o chapéu antes de poder usá-lo novamente.

Computador de pulso: Até cinco pontos de Habilidades de Conhecimentos podem ser armazenados neste computador. O personagem pode acessar esses conhecimentos e usá-los testando Raciocínio + Computador (dificuldade 6).

REGRAS AVANÇADAS PARA ARMAS

Essas regras expandem a utilização de armas, sendo úteis para campanhas em que os personagens lutem armados, com uma grande lista de possibilidades e novas manobras para elas. Elas são recomendáveis após o sistema ter sido completamente dominado pelo grupo.

O uso de armas em Street Fighter é acompanhado de desonra – um fato não usual, uma vez que muitas artes marciais honradas são baseadas em muito treino com armas. Por exemplo, Kyujitsu e Kyudô focalizam-se no treino de arquearia, enquanto Kenjitsu e Kendô treinam basicamente com espadas – ambas, entretanto, são artes marciais japonesas respeitadas.

Entretanto, com poucas exceções, Street Fighters honrados evitam o uso de armas no ringue: Street Fighter é um duelo de habilidades contra habilidades, não um simples duelo de quem tem mais equipamento. Essa atitude também é adotada fora do ringue, e a maioria dos Street Fighters honrados tentarão não usá-las sempre que possível.

Há ocasiões, é claro, que armado é aceitável – por exemplo, personagens podem ser desafiados para duelos de armas e recusar esses desafios pode ser um atraso para suas reputações. Além do mais, se um oponente apela para usar armas, um Street Fighter não perde Honra se der o troco na mesma moeda – mas ele ganha Glória e Honra se assim mesmo lutar sem armas.

Duelistas, entretanto, são tratados como uma parte especial de Street Fighters: eles não perdem Honra alguma se lutarem armados dentro ou fora do ringue. Duelistas estudam as mesmas artes marciais da maioria dos Street Fighters, só que se concentram no uso de armas. Duelistas que só lutam em torneios de Duelistas e contra Duelistas, não perdem Renome por meramente usar armas. No entanto, há condições “honradas” de comportamento associadas a lutas entre Duelistas, que devem ser seguidas para não se perder Glória ou Honra. Duelistas que lutarem contra oponentes desarmados vão enfrentar uma potencial perda de Renome e seus oponentes irão ganhá-lo.

Nota: Oponentes que lutarem com Mascotes não serão considerados desarmados!

ESTILOS E TREINAMENTO DE ARMAS

O uso de armas é normalmente integrante do treino avançado de vários Estilos de artes marciais – porém, mesmo se um Street Fighter nunca usa armas, ele deve ter treinado excessivamente com elas. Abaixo segue uma lista de alguns Estilos de luta com as armas que neles são estudadas.

Aikidô: Bastão, Bokken, Naginata, Lança

Baraqah: Sabre, Bastão

Capoeira: Navalha

Forças Especiais: Faca de Combate

Kabaddi/Ler Drit: Bhuj (Machado), Chakram, Katar, Pata, Sabre, Lança, Bastão

Karatê Shotokan: Nunchaku, Sai, Bastão, Tonfa

Kung Fu/Wu Shu: muitas, incluindo Espada Larga, Sabre, Lança, Bastão, Corrente de Aço

Ninjitsu: muitas, incluindo Arco, Kusari, Kusarigama, Ninjato, Shuriken

Ninjitsu Espanhol: Garra, Adaga, Rapieira, Sabre, Shuriken

Savate: Cassetete, Rapieira

Silat: Cassetete, Kris

Tai Chi Chuan: Cassetete, Espada Larga, Lança, Bastão

USANDO ARMAS

Usar armas em Street Fighter é um pouco diferente do combate desarmado: embora seja baseado no mesmo sistema, existem particularidades que você deveria estar a par.

TÉCNICAS DE ARMAS

Cada arma tem seu próprio “espírito”. Cada arma deve ser usada no local apropriado com o objetivo de ser efetivo e dar ao portador dela vantagens de suas propriedades.

— *Myamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis*

O número de Técnicas de armas tende a aumentar durante o curso de uma crônica de Street Fighter. Essas Técnicas incluem:

Armas de Arremesso

Essas são quaisquer armas elaboradas para serem arremessadas, como shurikens e dardos. Como armas de fogo, armas de arremesso são evitadas por Street Fighters honrados. Seu alcance geralmente é igual à Força + Técnica em hexágonos.

Armas de Impacto

É qualquer arma para bater repetidamente num oponente. Elas podem ser elaboradas e lindamente decoradas, ou ainda rochas ou pedaços de madeira caídos no chão. Dependendo do tamanho podem ser armas de uma ou duas mãos.

Arcos

Arcos não são permitidos dentro do ringue, mas podem ser usados em torneios como testes ou demonstração de habilidades. Esta habilidade pode ser desenvolvida por caçadores, assassinos ou como hobby. Arcos são, obviamente, armas de duas mãos.

Bastões

Estes são bastões longos (120cm ou mais), geralmente de madeira. São armas de duas mãos.

Cabos Conectados

Essas são quaisquer armas que tenham dois ou mais cabos conectados por pedaços pequenos de correntes ou corda. Geralmente estes cabos têm 30cm e se apresentam em número de dois, porém podemos encontrar armas com mais cabos, cordas, correntes maiores, cabos pequenos, etc. Se a corda ou corrente for maior que 30cm, entretanto, será considerada uma arma de Corrente.

Correntes/Chicotes

Essas são armas longas e flexíveis que geralmente são um pouco pesadas. Seu uso envolve um movimento rotatório

na ponta que termina com um acerto rápido e doloroso ou um movimento de apresar o oponente, aumentando assim, a área de impacto com a flexão da corrente. Elas podem ser usadas também para agarrar objetos – como, por exemplo, armas de oponentes (para desarmar a pessoa), pilares (para criar uma inesperada linha de tração), as pernas do oponente (para prende-lo), etc.

Note que uma Técnica Correntes/Chicotes • ou mais é requerida para usar essas armas sem perigo sério de se machucar. O uso dessas armas de forma precisa e com efeito máximo é uma habilidade complexa.

Espadas

São instrumentos com uma grande lâmina e que têm uma grande variedade de formas e tamanhos, podendo ser tanto armas de uma mão ou duas. Por elas não terem um bom balanço para serem arremessadas, o Narrador pode fazer com que o personagem gaste 1 Força de Vontade para fazê-lo.

Facas

Essas são armas pequenas laminadas, geralmente não maiores que 30cm. Facas são armas de uma mão e algumas podem ser arremessadas.

Lanças

São quaisquer armas que tenham um longo bastão com uma ou duas pontas laminadas. A não ser que se diga o contrário, podem ser usadas em combate de perto ou arremessadas.

Machados

Isto inclui qualquer arma parecida com os machados convencionais, desde machados medievais, de campo e até pequenos, usados em alguns estilos de Kung Fu. Dependendo do tamanho da arma, pode ser arma de uma ou duas mãos.

Outras Técnicas

Caso o Narrador sinta necessidade de outras Técnicas (por exemplo, Armas Anti-Tanque), ele pode adaptar qualquer uma baseando-se nos exemplos aqui citados.

ARMAS E COMBATE DESARMADO

Socos: se estiver usando armas de apenas uma mão, o Duelista pode socar, alternando ataques de armas e socos, ou com armas desenvolvidas para se usar com socos também, como Soco Inglês ou Garras.

Chutes: pode se chutar normalmente com armas, mas chutes acrobáticos não são aprovados. Use o senso crítico, de acordo com o tamanho e peso da arma e as acrobacias do chute. Executar um Backflip Kick com uma lança não é possível – até mesmo para um Street Fighter.

Bloqueios: Um Street Fighter pode bloquear com a mão livre ou com a própria arma, e a maioria dos bloqueios não são restringidos ao uso de armas.

Apresamentos: Street Fighters não podem apresar usando armas.



MANOBRAS DE ARMAS

Lutar armado requer uma atenção especial, pois é um pouco diferente de combate desarmado e requer Manobras Básicas diferentes. Qualquer lutador que tenha Técnica em armas tem as Manobras Básicas a seguir:

Ataques

Golpe Jab:	+2 Velocidade; -1 Dano; +0 Movimento
Golpe Strong:	+0 Velocidade; +1 Dano; +0 Movimento
Golpe Fierce:	-1 Velocidade; +3 Dano; -1 Movimento
Golpe Furioso	-2 Velocidade, +4 Dano, -3 Movimento (custo: um Força de Vontade)

Outras manobras

Aparar:	+4 Velocidade, nenhum Dano; nenhum Movimento (veja descrição a seguir)
Desarme:	-1 Velocidade, nenhum Dano, -2 Movimento (Especial: veja descrição abaixo)
Movimento:	+3 Velocidade; sem dano; +3 Movimento
Apresamento:	veja descrição abaixo

Jogadores devem completar oito cartas de combate para as Técnicas de Armas – uma carta por Manobra Básica.

ATAQUES

Essas são as Manobras de ataques básicos. As três primeiras correspondem ao Jab, Strong e Fierce (Manobras de Soco) normais. A quarta, Golpe Furioso, é um “pega pra capar”, “mate ou morra”, geralmente usado em desespero ou fúria. Jogadores devem usar essa Manobra apenas quando a história pede – como o clima de um combate único, por exemplo. Se usado com sucesso, essa Manobra pode ter um efeito dramático (como, por exemplo, furar o Bloqueio da arma do oponente ou empurrá-lo para a parede atrás dele) e dará ao lutador um ponto temporário de Glória. Personagens que sempre fazem Golpe Furiosos correm o risco de serem tachados por inconfiáveis e perigosos.

APARAR

Aparar com armas é a maneira de simular o Bloqueio armado. Quando um personagem apara, soma +4 à sua Destreza e adiciona a sua Técnica da Arma ao Vigor, com o objetivo de absorver o dano.

Aparar adiciona +2 Velocidade na sua próxima Manobra (no próximo turno), mas só se a Manobra for com a arma. Como em Bloqueios, pode ser usado para evitar Knockdowns ou como Manobra de Cancelamento.

DESARME

O Desarme só funciona contra oponentes armados, tirando a arma da mão do oponente para ela cair no chão. O lutador rola Força + Técnica de desarmar apropriada – Arma, Soco ou Chute. Os sucessos determinam a distância em hexágonos na qual a arma é arremessada, e a direção é escolhida pelo desarmador.

MOVIMENTO

É igual ao Movimento desarmado.

APRESAMENTO

Pouquíssimas armas podem ser usadas para apresar o oponente – logo, essas armas devem ser correntes ou cordas, por exemplo, pois são flexíveis. Isso é determinado pela natureza de cada arma e pelo senso do Narrador.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

A escolha de suas armas não faz diferença se você conhece a natureza delas.

— *Myamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis*

As armas a seguir podem ser vistas sendo usadas por Duelistas e outros Street Fighters, assim como capangas da Shadaloo e outros canalhas desonrados.

Arco de Distância – Esse arco de 180cm de comprimento é uma arma comum no ocidente.

Arco Pequeno – Embora o alcance do arco pequeno não é tão bom como o de um longo, é mais facilmente escondido e transportado. É uma arma Ninja comum.

Bagh Nakh – Essa arma, também conhecida como “As Garras do Tigre”, consiste num suporte segurado dentro da mão, com longas “garras” que saem entre os dedos do usuário – um pouco parecido com um soco inglês pontudo.

Bastão – Um bastão de madeira de 120 a 180cm de comprimento, sendo muito comum no mundo. É geralmente uma das primeiras armas a serem aprendidas nas artes marciais.

Bokken/Shinai – A bokken é uma katana de madeira, usada na prática de Kenjitsu. Uma shinai é uma arma longa de bambu usada no esporte do Kendô. Desde que armaduras são usadas no treino, geralmente há pouca chance de se machucar treinando. Entretanto, até mesmo espadas de madeira podem ser mortais nas mãos de um mestre.

Canivete – É uma pequena faca de lâmina selecionável; com 6 lâminas diferentes guardadas no cabo. É popularmente chamada de “faca borboleta”.

Cassetete – É um cassetete simples, típico de policiais.

Cestus – Essa é uma luva de metal pesada, geralmente usada aos pares, tem pontas de ferro partindo para todos os ângulos. Como o soco inglês, um cestus não usa uma Técnica de armas, mas sim é usado com as três Manobras Básicas de Soco.

Chakram – Essa arma sul-asiática é basicamente um disco afiado, um disco de metal que é mortal quando arremessado.

Chicote – Tem 550cm de comprimento. É usado por amestradores de circo e alguns heróis de ficção. É doloroso aprender a lidar com ela, mas é muito versátil.

Corrente – Essa é uma corrente de 30 a 60cm, bem pesada. Como o soco inglês, é uma arma muito usada

por brigões, mas é um pouco mais flexível e sofisticada em uso. Se a corrente for pesada nas terminações, usa os modificadores da Kusari.

Corrente de Aço – Como uma simples corrente, só que os gomos são de aço.

Espada Gancho – Uma arma popular do Kung Fu, a espada gancho consiste num segmento longo que se curva na forma de um anzol pontiagudo e uma lâmina em forma de um machado pequeno, estendendo-se perpendicularmente ao cabo. Geralmente são usadas em pares, e podem ser usadas para desarmar ou prender oponentes (personagens que dominam o Monkey Grab Punch e têm Espada ●● ou mais podem executar o Monkey Grab Punch com um par de espadas anzóis).

Espada Larga – Essa é uma espada de duplo corte, reta e comum, encontrada em todo o mundo.

Estrangulador – Isso é qualquer coisa usada para estrangular alguém. A maioria deles são simples segmentos de roupa ou corda, e é a arma preferida dos assassinos. Se o alvo do ataque for pego de surpresa ou levar 5 ou mais pontos de dano no ataque inicial, ele é considerado estrangulado e não tem Vigor para absorver os danos dos turnos seguintes do Apresamento Sustentado! O alvo pode recuperar o dano agravado que sofrer com este Apresamento como se fosse níveis de Saúde normais. Uma variante particular do estrangulador é o estrangulador cortante, que corta a Artéria Cardíaca, possivelmente decapitando o alvo.

Faca Borboleta (verdadeira) – Ela é pequena, de lâmina larga, muito usada em pares, é popular entre praticantes de Kung Fu.

Faca de Botão – Essa arma, com uma lâmina que aparece ao apertar um botão, é muito usada por bandidos.

Foice – Essa ferramenta pode ser uma arma mortal, e foi muito usada pelos Ninjas feudais se disfarçando de simples fazendeiros.

Katana – A Katana é a arma favorita do Samurai moderno! Levemente curvadas numa superfície singular, as melhores katanas são um exemplo de design.

Katar (Adaga de Soco) – Essa arma sul-asiática consiste num cabo em forma de trave e uma lâmina triangular larga que parte do punho do usuário em direção a seu braço. Isso inflige ferimentos muito graves. Por causa da estrutura da arma que envolve a mão do usuário, pode ser usada como uma luva para bloquear ataques de lâminas.

Kris – Essa longa faca com uma lâmina ondulada corta facilmente e profundamente. É uma arma tradicional do Silat.

Kusari – Essa corrente tem uma ponta pesada, geralmente um grande anel de metal. Pode ser usada como uma corrente, como também para prender oponentes, tomar a sua arma, etc. Um design variado, a Kusarigama, tem uma foice na ponta da corrente.

Machado Pequeno – Este item é tanto uma arma marcial como também um instrumento de campo.

Naginata – A naginata é um arpão com uma lâmina curva no fim. Era sempre usada pelos samurais.

Navalha – Essa é uma navalha reta usada para combate. Capoeiristas geralmente usam-nas em situações difíceis.

Ninjato – Essa lembra a katana dos samurais, mas ela tem uma lâmina reta e menor. Nela, geralmente estão contidos compartimentos secretos numerosos para carregar venenos, dardos, etc.

Nunchaku – Nunchaku são dois segmentos de metal ou madeiras conectados por uma corda ou correntes. Nas mãos de um especialista, são armas versáteis e devastadoras.

Pata – Essa variante indiana de espada larga tem um casulo de ferro incorporado ao cabo. Essa perigosa arma de demonstração foi primariamente usada para cavalaria ou demonstração.

Rapieira – Primariamente usadas como arma de demonstração, rapieiras são as espadas mais finas e rápidas. Rapieiras são na maioria armas de espetadas.

Sabre – Uma variante da espada larga, essa arma tem uma lâmina curva singular. Ela lembra a rapieira, na guarda da esgrima.

Sai – Consiste num longo pedaço de ferro sem ponta, com dois outros pontudos saindo curvadamente do cabo. Ele foi desenvolvido para pegar e bloquear ataques de armas, assim como para esfaquear. Também pode ter o ferro central pontudo, se for assim, use as estatísticas da faca normal.

Shikomi-Zue – Esse é um bastão que tem uma lâmina de faca escondida em uma ou em ambas terminações. Normalmente parece um simples bastão ou ainda uma bengala. Entretanto, com um giro do cabo, as lâminas aparecem e então o Shikomi-Zue vira uma lança.

Shuko – Essas são as garras de escalada ninja, embora possam também representar luvas com lâminas ou quaisquer tipos de garras. São usadas com Manobras de Soco, que são aplicadas de mão aberta. Um Shuko diminui em um a dificuldade para escalar. Com um par deles, a dificuldade é reduzida em dois.

Shuriken – São as estrelas Ninja, mas podem ser dardos, ou qualquer outra arma de arremesso cortante incapaz de combater como se fosse faca. São mais irritantes do que mortais, mas podem ser escondidas facilmente e até matar um oponente se usadas por um mestre. Um personagem pode arremessar um shuriken por turno para cada ponto na Técnica Arremesso. Por exemplo, alguém com Arremesso ●●●● pode arremessar cinco shurikens num turno.

Soco Inglês – Esse item, popular entre brigões, é especialmente uma armação de anéis de metal encaixada nos dedos para dar ao usuário mais “soco”. Isto não requer uma Técnica de arma, e ao invés disso, deve ser usado com socos.

Tonfa – Esse pequeno cassetete tem um cabo extra, com 1/3 do tamanho do principal.

Wakizashi – É uma pequena lâmina usada em conjunto com a Katana.

Yumi – Este arco japonês é o arco mais comum no Kyudô e Kyujitsu, nas artes da arqueria Zen.

Arma	Técnica	Velocidade	Dano	Movimento	Especial
Canivete	Faca	+2	+1	+0	Facilmente transportado
Bagh Nakh	Faca	+1	+1	+0	
Cassetete	Armas de Impacto	+1	+0	+1	
Bokken	Espada	+1	+3	+0	
Soco Inglês	Soco	+0	+1	+0	Deve se combinar com Manobras de Soco
Arco					
-Grande	Arquearia	+1	+2	+0	Alcance: 110m
-Pequeno	Arquearia	+2	+1	+0	Alcance: 80m
-Yumi	Arquearia	+0	+4	Nenhum	Alcance: 135m
Espada Larga	Espada	-1	+4	+0	
Faca Borboleta (verdadeira)	Espada	+0	+2	+0	
Cestus	Soco	+0	+2	+0	Deve se combinar com Manobras de Soco, +1 Absorção ao bloquear
Corrente	Corrente/ Chicote	+0	+2	-2	Alcance: 2 hexágonos
Chakram	Arremesso	+1	+1	-3	
Porrete	Armas de Impacto	+0	+2	+0	
Faca de Combate	Faca	+0	+3	+0	
Estrangulador	Apresamento	-3	+4	Nenhum	Apresamento Sustentado, não pode ser absorvido (veja a descrição)
Espada Gancho	Espada	+0	+3	+0	+2 dados para Desarme
Katana	Espada	+1	+3	+0	
Katar	Faca, Soco	+2	+3	+0	+1 Absorção ao bloquear armas cortantes
Faca	Faca	+2	+1	+0	
Kris	Faca	+2	+2	+0	
Kusari	Corrente/ Chicote	+0	+2	-1	Alcance 2 hexágonos, pode ser usado com Apresamento para dano zero, +1 dado para Desarme
Kusarigama	Corrente/ Chicote	+0	+3	-2	Como acima
Naginata	Lança	+0	+4	+0	
Ninjato	Espada	+1	+2	+1	
Nunchaku	Cabos Conectados	+1	+2	+0	
Pata	Espada	-2	+3	+0	+2 Absorção ao bloquear
Rapieira	Esgrima	+2	+1	+1	
Navalha	Faca	+2	+2	+0	
Sabre	Espada	+1	+3	+0	
Sabre (de exibição)	Espada	+1	+1	+1	+1 Absorção ao bloquear
Sai	Faca	+1	+0	+0	+1 Absorção ao bloquear, +2 dados para Desarme
Shikomi-Zue					
-Ponta de madeira	Bastão	+0	+1	+2	
-Lâmina	Lança	+1	+2	+1	
Shinai	Espada	+1	+3	+0	
Machado Pequeno	Machado	+1	+2	+0	Pode ser arremessado
Shuko	Soco	+0	+1	+0	Deve se combinar com Manobras de Soco
Shuriken	Arremesso	+2	-2	+0	Pode arremessar múltiplos (veja a descrição)
Foice	Faca	+0	+3	+0	
Lança	Lança	+0	+3	+1	
Bastão	Bastão	+0	+2	+1	
Corrente de Aço	Corrente/ Chicote	-1	+3	Nenhum	Alcance: 3 hexágonos, +2 dados para Desarme, pode usar o Apresamento por 1 dado de dano
Faca de Botão	Faca	+2	+2	+0	
Faca de Arremessar	Arremesso	+0	+0	+0	
Tonfa	Armas de Impacto, Soco	+0	+1	+0	+1 de Absorção ao bloquear
Wakizashi	Faca	+1	+2	+0	
Chicote	Corrente/ Chicote	-1	+2	Nenhum	Alcance: 6 hexágonos; +2 dados para Desarme; pode usar Apresamento com 1 dado de dano

COMBATE NARRATIVO

Eis aqui algumas regras para manter o combate mais simples com ou sem Cartas de Combate.

CARTAS DE FEITO

Uma Carta de Feito é uma Carta de Combate adicional, que nós recomendamos a todo jogador adicionar ao seu maço de manobras. Ela pode ser jogada como qualquer outra manobra, porém depende da situação.

Velocidade, Dano e Movimento não são listados na Carta de Feito. Ao invés disso, o jogador usa uma Carta de feito e descreve para o Narrador uma ação dramática que seu personagem tenta naquele turno.

O Narrador então decide qual a Velocidade do Feito e em que testes ele deve passar. Cartas de Feito permitem que o personagem faça muitas coisas malucas num combate. Feitos adicionam bastante drama e variedade à história. Elas também permitem que os personagens usem o cenário da luta a seu favor de forma heroica.

Exemplos de feitos são: Agarrar um bastão qualquer e rodá-lo para derrubar um grupo de bandidos, Saltar de um telhado para o outro de prédios ou casas, disparar uma bola de fogo que arrebenta a corrente do candelabro de forma que ele caia sobre um bandido, Saltar do teto do carro quando ele passa por você, etc.

SEM CARTAS E SEM TABELA

Outra opção é não usar cartas. Os personagens podem combinar os Atributos com as Técnicas para determinar seus níveis de sucesso. O Narrador pode fazer com que o jogador role Destreza + Soco para acertar e Força + Soco – Vigor do oponente para infligir Dano. Este é um sistema que promove um combate rápido e solto, porém com poucos detalhes. Se quiser ações mais detalhadas, fique com o sistema básico de combate.

USO DA TABELA DE MANOBRAS

Apesar de extremamente recomendável e divertido, o uso das cartas torna o combate mais emocionante, visto que o adversário somente saberá qual o golpe utilizado quando o atacante baixar a carta.

O uso das cartas também evita desconfianças entre os jogadores, já que, após escolhida, a carta não poderá (salvo raríssimas exceções) ser trocada, valendo a escolha inicial do jogador.

Contudo, muitos jogadores não gostam desse tipo de “combate”, preferindo a praticidade de simplesmente ter todas as suas manobras discriminadas em uma única folha, de fácil acesso e consulta.

LUTAS EM TORNEIOS

O combate em um torneio é rígido, formal e cheio de estilo. Este é o tipo de combate que Guerreiros Mundiais constantemente usam uns contra os outros.

Uma típica luta entre dois oponentes em um torneio começa com os dois combatentes a três hexágonos de distância um do outro. A luta prossegue por 10 turnos de combate, ou uma rodada de combate. Assim que a rodada começa, os dois personagens tentam nocautear um ao outro. Se, ao final dos 10 turnos, ambos os lutadores ainda estiverem de pé, então o personagem que tiver recebido a menor quantidade de dano (como uma fração do total de Níveis de Saúde) vence.

Lutas em torneios de times contra times são bem similares. Times normalmente começam em lados opostos da arena, na formação que desejarem. As lutas de time não costumam estar restringidas a uma rodada. A luta continua até que um dos times esteja inconsciente, ou prossegue por um limite de tempo maior, como 15 ou 20 turnos. Se o limite de tempo for atingido, então o time que coletivamente tiver sofrido a menor quantidade de dano vence.

Alguns torneios seguem rodada após rodada, com o vencedor de cada rodada permanecendo no torneio e prosseguindo para o próximo estágio.

Estes torneios são muito desgastantes para os guerreiros porque eles devem lutar novamente antes de terem chance de descansar e recuperar sua saúde. Alguns poucos Grandes Torneios seguem com seus estágios em dias consecutivos, o que dá aos lutadores uma chance de se recuperarem.

Isso é especialmente válido em sessões ou combates individuais, onde apenas um jogador e um NPC (controlado pelo mestre, obviamente) estão lutando. Tendo isso em mente, além das cartas de combates, acrescentamos uma tabela para registro das manobras dos personagens no verso da ficha apresentada no fim deste livro.

Caso o narrador e os jogadores resolvam utilizar este método, devem-se aplicar algumas ressalvas. O narrador deve escolher todas as manobras de todos os NPC ANTES dos jogadores anunciarem suas manobras. Isto ocorre para que o narrador não corra o risco de se sentir influenciado na hora da escolha.

Todos os jogadores devem escolher sua manobra em segredo, escrevendo-a num papel antes de anunciá-la. Então, no momento em que o jogador deveria “baixar” sua carta, ele mostra apenas o nome da manobra e passa as respectivas estatísticas para o narrador.

Essa regra é especialmente importante quando o combate for entre dois ou mais jogadores.



Esta seção inclui regras que surgiram nos suplementos de Street Fighter: O Jogo de RPG, que aprofundam e engrandecem a experiência narrativa. São regras mais complexas e que podem tornar o jogo mais difícil para grupos iniciantes; contudo, elas permitem um jogo com nuances que emulam com muito mais força o mundo de Street Fighter – assim, uma vez dominadas as regras do jogo, seu uso é altamente recomendado.

ARENA

A Arena é o orgulho de um Street Fighter, e reflete a sua casa, o lugar familiar para ele. É possível que o personagem tenha uma arena que seja conhecida pelas pessoas comuns. As arenas secretas não são apreciadas por Street Fighters, que raramente pisam nelas. Quando se luta num lugar desconhecido, não há glória alguma. Uma arena pode ser aceita pelas pessoas que conhecem o lutador sem problemas. Mesmo o topo de dojô de Ryu sendo conhecido pelos seus vizinhos, não é pelas autoridades. Para maiores descrições sobre o Antecedente Arena, consulte o livro básico de Street Fighter.

FAZENDO UMA ARENA

Se um personagem compra o Antecedente Arena, ele então está construindo uma arena com as vantagens descritas a seguir. Se ele quiser construir uma depois, você pode fazer com que o personagem interprete isso na Crônica, comprando com pontos de experiência. Para criar uma arena, o lutador deve ter Honra e Glória iguais ou maiores que o nível da arena que desejam fazer (Personagens iniciantes com o Antecedente Arena não precisam cumprir esse requerimento). O Antecedente Arena pode ser aumentado com experiência acumulada. Se o personagem cumpre os requerimentos de Honra, então ele é aceito pela vizinhança. Se o personagem não é honrado, então sua arena é visitada pela polícia mais do que por espectadores. Se a Glória do personagem não é grande o suficiente, então ele irá atrair brigões e vagabundos para as lutas, o que pode causar problema com os vizinhos. Nessa situação, ela não ficará aberta por muito tempo.

RESPONSABILIDADES

Se a cidade aceita o lutador e a construção da arena, então um número de responsabilidades deverá ser cumprido pelo personagem. Isso geralmente varia de lugar pra lugar, mas geralmente incluem as listadas abaixo.

As Responsabilidades Incluem: Proteger a cidade do mal; Ajudar pessoas que precisem de proteção; Minimizar os distúrbios que as lutas criarem; Melhorar a área onde a arena foi construída (doações ou trabalho comunitário é suficiente).

Em retorno, as pessoas da cidade irão ajudar o personagem: Eles irão avisá-lo sobre lutadores novatos que chegaram; Protegerão o lutador de uma interferência no ringue; O avisarão sobre armas usadas por um oponente; Dividirão uma porção dos lucros das apostas com o personagem (mas somente se ele vencer); Darão moradia quando o personagem precisar.

A importância de ser aceito pela sua cidade sempre será necessária, especialmente porque Street Fighters estão envolvidos num circuito ilegal.

OBSTÁCULOS NA ARENA

Um elemento-chave das lutas de Street Fighter são os obstáculos nas arenas. As lutas são brutais, e geralmente personagens são arremessados em caixotes, barris de óleos em chamas ou mesmo carros. De acordo com o tamanho do obstáculo no mapa, ele já terá uma certa definição:

- 1 hexágono: Pequeno caixote
- 2 hexágonos: Barril de óleo
- 3 hexágonos: Carro estacionado

COMPRANDO ANTECEDENTES COM EXPERIÊNCIA

Geralmente, melhorar um Antecedente existente ou adquirir um novo somente é permitido através de interpretação. Se o personagem interpreta extremamente bem, como salvar um filhote de urso de uma armadilha e cuidar para que ele recupere sua saúde, o personagem poderia ganhar um Antecedente Mascote, sem ter de gastar pontos de experiência para isso.

Mas em outras circunstâncias o personagem deve adquirir os pontos de experiência necessários para adquirir um Antecedente. Geralmente custa 2 pontos de experiência para comprar um novo Antecedente. Melhorar um já existente custa o nível atual do Antecedente em Pontos de Experiência.

VANTAGENS DA ARENA

Quanto maior for a arena, mais vantagens um Street Fighter ganha na luta. Também será visitado pelos lutadores mais prestigiados se a arena for bem conhecida (e seu proprietário). A Habilidade Arena pode ser usada pelo lutador visitante para compreendê-la e negar muitas outras vantagens, mas somente se o personagem ficar algum tempo estudando a arena.

Para cada ponto no Antecedente Arena, as vantagens aumentam como podem ser vistas a seguir:

- As autoridades podem ser convencidas a ver o outro lado. Você não tem vantagens reais, exceto pelo luxo de ter sua própria arena.
- Nesse estágio, o lutador poderá dobrar seu ganho e perda de Glória quando luta na sua arena.
- Uma arena desse tamanho é muito bem conhecida (mesmo se o dono não for). Muita atenção será voltada para ela no circuito Street Fighter. Os ganhos e perdas de Honra são dobrados quando você luta aqui.
- Sua arena é única e tem algo espetacular. Ela tem esconderijos e condições que somente você está verdadeiramente acostumado. Quando você rola o dano em sua arena, sua dificuldade é cinco (ao contrário de seis). Você pode decidir o que realmente faz isso acontecer. No entanto, um oponente que for bem-sucedido num teste de Percepção + Arena pode negar essa vantagem, se seus sucessos forem iguais ou maiores do que o nível da arena.
- Você tem um total conhecimento de sua arena, que não é superado pelo de ninguém em todo o circuito. Pelos três primeiros turnos de qualquer rodada, você pode adicionar +1 para a velocidade, dano ou movimento. Como acima, um oponente que for bem-sucedido num teste de Percepção + Arena pode negar essa vantagem, se os sucessos forem maiores que o nível da arena.

Cada número de tamanho causa dois efeitos:

- Obstáculos impedem movimento. Pra cada número de tamanho, o personagem deve gastar 1 ponto extra de Movimento para atravessar o hexágono. Personagens aéreos não são afetados. Mas no caso de 3 níveis, o personagem deve gastar 1 ponto extra de Movimento, pois ele pula sobre o obstáculo e depois salta novamente, para o outro lado.
- Obstáculos adicionam a sua Absorção ao dano que sofre um personagem arremessado até aquele hexágono. Se Ryu vai jogar 13 dados de dano em Guile com seu Throw, o dano é aumentado para 15, se ele é arremessado em um Barril de óleo.
- O maior tamanho que um obstáculo pode ter é 3; qualquer obstáculo com 4 ou mais (como uma parede), torna impossível a passagem pelo hexágono. O Narrador pode determinar que personagens que atravessarem paredes e outros obstáculos que não podem ser

atravessados adicionem +4 ao dano. Entretanto, ele poderia obrigar o atacante a gastar 1 Força de Vontade e passar num teste de Força, com dificuldade 7 para materiais normais (como madeira e reboco), e 8 para materiais muito duros (como tijolos). Se ele for bem-sucedido, o alvo leva o dano extra e atravessa o objeto; e se falhar, o oponente não sofre o dano extra, mas o atacante perde 1 Força de Vontade.

- Street Fighters que terminam suas lutas arremessando um oponente num obstáculo ganham 1 ponto temporário de Glória extra. Não deixe seus jogadores se empolgarem com isso. Não é muito honrado ficar arrebatando deliberadamente pessoas pelas paredes a torto e a direito. Isso pode ser perdoado de tempos em tempos, mas você deve começar a reduzir Honra temporária se eles tentarem usar isso em qualquer um que os irritar.

TIMES

Times são uma parte muito importante no circuito Street Fighter. A maioria dos torneios são eventos para times com combates simples somente nos níveis mais altos. Lutadores que acabaram de ingressar no circuito normalmente escolhem se juntar a um time devido aos promotores e empresários conseguirem tornar lutadores desconhecidos em grandes astros das lutas. Para um empresário descobrir grandes lutadores dentre as dezenas que vê todos os dias, ele precisa ver o melhor de cada um em combate e para isso forma os times.

Enquanto os lutadores iniciantes não são tão populares com os espectadores, times são melhores aceitos. De qualquer forma, empresários preferem gerenciar times de novos lutadores do que desconhecidos solitários.

Novos lutadores comumente gostam da ideia, uma vez que se sentem mais “seguros” em um time. Eles também podem se juntar em um time caso compartilhem uma ideologia ou estilo de luta.

Times normalmente vivem em uma casa ou apartamento conjunto. Isto é por que participar do circuito de lutas faz com que os lutadores estejam sempre na estrada, sem uma residência fixa. Se eles possuem uma, normalmente será uma residência pequena onde todos vivem juntos. Isto não é regra, mas a maioria dos times vivem assim. Empresários promovem este tipo de convivência para semear a solidariedade entre os membros do grupo. Na estrada, times irão frequentemente alugar uma suite simples ou a cobertura de um hotel na cidade onde a próxima luta acontecerá.

Nem todos os times tem um empresário, mas há sempre um membro do time que cuida dos negócios que surgem.

TRABALHO EM EQUIPE

Muitos times tem de reconhecer o valor de trabalharem juntos na arena. Os membros destes times não lutam somente uns aos lados dos outros. Eles coordenam suas manobras pra aumentar sua efetividade como uma unidade. Muitas vezes, um time bem sintonizado pode fazer com que seus oponentes pareçam simples brigões de bar. um time pode começar a usar trabalho em equipe de duas formas. A primeira é se comunicarem mais no ringue e ter certeza de que um não está pisando no pé do outro. A segunda maneira são os Combos de Times.

Um Ataque Combinado em Time pode ser uma tática verdadeiramente maravilhosa. Eles podem efetivamente atordoar os mais fortes oponentes em um simples turno.

Um Combo de Time é, em sua essência, vários ou todos os membros do time praticando uma série de ataques bem localizados em uma ordem precisa e eficaz.

ADQUIRINDO COMBOS DE TIME

Um ou mais membros do time podem decidir comprar um Combo juntos. Existem dois tipos de Combos de Time: Combos instantâneos e Combos extensos. Combos instantâneos são num único turno, onde todos batem no oponente simultaneamente. Combos extensos são mais demorados, e esse tipo de Combo dura vários turnos com os membros do time desferindo os seus golpes, um após o outro. Quando o time compra um Combo de Time, os jogadores devem escolher as manobras que farão parte do combo, o tipo do combo e gastar 1 Ponto de Poder.

Combos instantâneos: Os personagens simultaneamente atacam um oponente único. Cada personagem deve executar sua manobra ao mesmo tempo, o que significa que os membros mais rápidos do time devem atacar depois que os mais lentos o tiverem feito. Todos os membros do time que fazem parte deste combo atacam simultaneamente o alvo escolhido. Todo o dano infligido ao alvo é cumulativo para atordoar (Dizzy). É importante que uma manobra não interfira na outra. Um Electro Shock ou um Suplex podem não ser boas manobras para serem usadas como parte de um Combo de Time. Ataques que afetam mais de um hexe podem sem dúvida afetar seus colegas também. Assim como um ataque deixa seu alvo no solo, e portanto fora do alcance de outros ataques, é também um péssimo trabalho em equipe. No final, o Narrador é o árbitro final sobre quais Manobras trabalham em conjunto ou não.

Combos extensos: Estes tipos de Combos acabam com um oponente. Quando adquire um Combo Estendido, os jogadores devem decidir em qual ordem seus personagens irão atacar. Estes ataques são efetuados um após o outro, turno após turno. Se qualquer desses ataques errar ou não causar dano, então a corrente é quebrada, e o Combo deve começar

novamente. Entretanto, se a qualquer momento durante o Combo, o alvo tomar uma quantidade de dano cumulativo que exceda seu Vigor, ele estará atordoado (Dizzy). Para que este Combo seja eficiente, o alvo não pode sofrer dano que não seja proveniente do personagem que supostamente deveria atacá-lo neste turno.

Por exemplo, Alex Stone, Mookie e Dingo querem efetuar um Combo Estendido em Sagat. Eles devem estar sonhando se eles pensam que tem uma chance de derrotá-lo, mas eles estão tentando provar isso à sua própria maneira. Alex é o primeiro, e ele ataca Sagat com seu Spinning Backfist, infligindo dois níveis de Saúde de dano. Durante seu primeiro turno, Sagat também ataca e atordoa Dingo.

No segundo turno, Stone distrai Sagat bloqueando seu Tiger Knee em seu rosto. Enquanto isso Mookie pega Sagat de jeito com seu Double-Dread Kick infligindo um nível de Saúde no seu primeiro chute e mais dois com seu segundo. Dingo consome seu turno se recuperando do atordoamento.

No terceiro turno, Sagat joga Mookie ao chão com um Foot Sweep, e Dingo faz seu movimento. Dingo dá um passo à frente com seu Double-Hit Knee. Seu primeiro ataque completou os sete níveis de Saúde de dano. Isto é somente o suficiente para atordoar Sagat. Se os personagens conseguirem ficar em pé contra os ataques devastadores de Sagat por mais alguns turnos, eles podem ter uma chance de derrotá-lo através do trabalho em equipe.

EQUIPES

Equipes estão sempre sendo geridas por um empresário, embora o empresário possa ter outros negócios que ele gere além da Equipe. De qualquer forma, o empresário da Equipe é responsável pela conduta e administração dos times e indivíduos dentro da equipe. Não é incomum para um empresário ter assistentes, principalmente se for uma Equipe muito grande. A Equipe está frequentemente associada a uma cidade específica, onde as dependências de treino são próprias ou alugadas. O empresário também vive nesta área, usualmente perto das dependências.

HA ALGUMAS CONDUTAS QUE QUASE TODOS OS TIMES SEQUEM:

- Membros de times não saem do time até que outro lutador possa assumir seu lugar, se necessário. Obviamente, se um membro sai por brigas internas, esta regra não se aplica.
- Quando viajam estrada afora, todos os membros devem cuidar de seus colegas conforme a necessidade.
- O empresário, ou membro empresário, é responsável por todos os compromissos, transporte, despesas, coletar os prêmios e distribuir aos vitoriosos do time.

Regras Opcionais de Times

- Todos os membros devem manter suas habilidades em um nível semelhante ao dos outros membros do time.
- Um membro que não está dando conta de vencer seus combates no ringue receberá dois meses para aperfeiçoar suas habilidades antes de ser escalado para um torneio novamente.
- O empresário, ou membro empresário, irá determinar quando um time está sendo eficiente ou não. Isto será determinado pelo Posto do time e de seus membros.

Estas regras de conduta irão usualmente aparecer de uma forma ou outra no contrato dos lutadores quando eles assinam com um empresário para ingressar em uma equipe.

CLÁUSULAS TÍPICAS EM UM CONTRATO DE EQUIPE

- O empresário é responsável por todos os compromissos e administração da equipe.
- Se o empresário negligenciar seu dever, o time pode assinar com outra Equipe depois de um período de três meses deste jeito.
- O empresário é responsável por todos os ganhos e despesas.
- Lutadores ou times que não gerem lucro para a Equipe, depois de um período de três meses, podem ser desligados da Equipe.
- Os lutadores reservam seus direitos para apresentações à mídia baseados nas suas ações dentro e fora do ringue. Esta reserva inclui livro, vídeo, TV e produções de cinema, bem como produtos de entretenimento, brinquedos, posteres, vídeos e RPGs. Qualquer contrato desta natureza deve ser aprovado pelo empresário.
- O empresário irá arranjar cuidados médicos caso sejam necessários.
- Este contrato possui efeito durante um período de dois anos e pode ser renegociado por este mesmo tempo.
- O contrato pode ser cancelado por qualquer parte envolvida, na presença de um representante de um escritório de advocacia.

Todos os lutadores e times têm acesso às dependências da Equipe, staff e empresário, embora times que possuam um status mais alto ou que gerem mais lucro possuem dependências especiais.

O empresário usualmente tem um contrato padrão, embora informal, no qual todos os lutadores ou times devem assinar para se juntar à Equipe. Este contrato rege a conduta do lutador para com a Equipe, entre outras cláusulas. Alguns empresários particularmente “bons de coração” guardam parte dos lucros da Equipe em um fundo de aposentadoria para os lutadores. Equipes com este programa são obviamente mais populares que as demais.

Uma vez que um time ou indivíduo torna-se bem conhecido, eles serão apresentados a propostas para ingressar em uma Equipe. Alternativamente, um lutador pode buscar um empresário visando ingressar em uma equipe. A maioria dos grandes times possuem um empresário e são partes de uma Equipe. Isto faz com que suas vidas sejam muito mais fáceis e lhes dá mais tempo para praticarem suas artes marciais. Uma Equipe não é essencial para o sucesso de um Street Fighter, mas certamente ajuda.

EMPRESÁRIOS

Empresários são uma parte muito importante no circuito Street Fighter. Eles, além de administrar, podem também saber lutar, saber contabilidade ou ainda treinar fisicamente os personagens. Mas a maioria deles apenas cumpre o papel de empresário – e nada mais. Um lutador não precisa necessariamente de um empresário, mas então ele terá que saber trabalhar com papéis, conhecer leis e burocracia.

CRIANDO UM PERSONAGEM EMPRESÁRIO

Esse tipo de personagem geralmente é usado pelo Narrador, mas pode ser usado por um dos jogadores. Há pequenas diferenças na criação do personagem que o fará o empresário fisicamente mais fraco que Street Fighter. No entanto, usualmente o empresário pode negociar com os diretores do torneio, obter vantagens extras e se tornar rico e poderoso.

EMPRESÁRIOS E STREET FIGHTERS

Os empresários apresentados no Guia do Jogador são mais fracos, podendo ser mais atrativo um Street Fighter empresário. Por outro lado, eles não sendo Street Fighters, não estão submetidos a seu código de conduta. Um empresário pode se especializar em armas de fogo, e, quando a situação ficar difícil na rua, disparar de longe contra os bandidos. Além disso, Apostar é desonroso para um Street Fighter, mas não para um empresário. Jogar com um empresário é uma experiência diferente da de ser um lutador.

Quando for criar o personagem, você deve ajustar os pontos de criação de personagem conforme é descrito a seguir:

- As Habilidades preferidas pelo personagem são Administrar, Apostar, Arena, Estilos, Perspicácia, Medicina, Manha e Lábia.
- Empresários recebem 10/8/5 ponto para Habilidades durante a criação ao invés do usual 9/7/4.
- Empresários recebem 8 pontos em Antecedentes ao contrário do usual 5.
- Reduza o número de pontos em Técnicas de 8 para 4.
- Reduza o número de pontos em Manobras Especiais de 7 para 3.
- Empresários podem comprar Técnicas e Manobras Especiais adicionais com Pontos de Bônus.
- Esses personagens não estão geralmente interessados num estilo de luta, mas podem aprender manobras nas ruas ou com seus lutadores. Eles podem somente comprar manobras que possam ser compradas por qualquer estilo.
- Chi inicial: 1
- Força de Vontade inicial: 4

ADAPTANDO UM STREET FIGHTER PARA SER EMPRESÁRIO

Às vezes um lutador do time decide se tornar empresário. Isso não é fácil. Usando experiência, o personagem deverá comprar as Habilidades Administrar, Apostar e Arena. Obviamente, quanto maiores forem os níveis, melhor empresário ele será.

Há outras Habilidades que empresários muito bons costumam ter. Não são necessárias, mas os melhores as possuem. Incluem: Medicina, Estilos, Perspicácia, Investigação, Publicidade e Manha. O Antecedente Contatos também pode ser muito útil para empresários.

USANDO AS HABILIDADES DE EMPRESÁRIOS

Para se tornar um empresário, primeiro você deverá aprender a usar diferentes Habilidades e recursos para ajudar seus lutadores. Aqui estão as mais importantes:

- **Arena:** Para descobrir um torneio, ou mesmo saber onde acontece, o empresário deve rolar Percepção + Arena. O número de sucessos indicará o quando o empresário sabe sobre o torneio. Isso também pode ser usado por Street Fighters. Os tipos de informações consistem em: o nome e localização do torneio, quem o promove, a data do torneio, quanto ele durará e o prêmio que pode conceder. Usando Manha e Investigação ou tendo o Antecedente Contatos o empresário poderá saber mais coisas ainda sobre o torneio, como interessantes rumores sobre os organizadores, ou o que houve em torneios passados.
- **Apostar:** Geralmente os times não dão muito dinheiro para o personagem, especialmente porque o circuito Street Fighting é ilegal na maioria dos países. Por isso, ganhar dinheiro em apostas é uma ótima saída. Personagens jogadores também podem adquirir essa Habilidade. Isso é desonrado para lutadores durante as lutas. Um lutador fazendo isso irá perder 1 ponto temporário de Honra. Para simular o lucro, o personagem rola Raciocínio + Apostar. O número de sucessos determina o quanto ele ganhou em apostas (veja o quadro abaixo):

Sucessos	Prêmio
1	-\$3.000
2	-\$1.200
3	-\$500
4	\$500
5	\$1.200
6	\$3.000
7	\$9.000
8	\$50.000
9	\$80.000
10	\$140.000

Isso indica os prêmios, lembrando que os valores negativos indicam prejuízo. Uma falha crítica indica o prejuízo do dobro do maior prejuízo.

- **Administrar:** Essa é a Habilidade principal para empresários. Ela indica o talento de tomar as melhores decisões e enviar os lutadores para os melhores torneios. Se o Narrador quiser, o empresário pode fazer um teste de Inteligência + Administrar no começo de cada mês

para ver como ele administrou o time. Se o time foi bem no torneio, o empresário pode ganhar um dado adicional para cada luta vencida. No entanto, o empresário também perde um dado para cada luta perdida. Se o time estiver com problemas e querendo se separar, o empresário pode rolar Manipulação + Administrar. O número de sucessos para manter o time unido é igual ao número de membros do time. Se tiver menos sucessos ou falhar, o time será desfeito. O Narrador deve se sentir livre para decidir o quanto as ações do empresário irão interferir no curso da história e nas ações do time.

- **Preparando para uma luta:** Um empresário inexperiente ou fraco irá simplesmente enviar o time para um torneio sem nenhuma preparação. Um bom empresário usará suas Habilidades para enviar os lutadores preparados. Manha, Estilos, Contatos e Investigação por dar ótimas informações. Ele pode dar vários detalhes para os Street Fighters sobre os outros times. Se ele for bem sucedido, pode descobrir informações públicas (e algumas pessoais) sobre os Street Fighters oponentes. Alguns empresários até mesmo contam para os seus lutadores sobre as Manobras Especiais dos oponentes. Bons empresários mantêm os olhos nas atitudes de outros empresários. A importância de um bom empresário não pode ser esquecida por um time novo. Seus conselhos poderão ajudá-los a não serem enviados para o hospital após a luta. Um bom empresário é tão necessário para um Street Fighter como uma boa Técnica de Bloqueio. Muitos irão proteger seus interesses.

FAZENDO OS PERSONAGENS RECUPERAREM

Após cada batalha, garanta que os Níveis de Saúde sejam totalmente recuperados (exceto algum dano agravado sofrido). Além disso, no meio de cada cena, cada jogador deve rolar a Honra de seu personagem; cada sucesso lhe dá um ponto para distribuir entre Chi e Força de Vontade. Desse modo, personagens que se baseiam na Técnica Foco não terão uma desvantagem durante o curso da história.

LASER EXPERIMENTAL "LIGHTKNIFE"

Parece uma luz de lanterna sobre um cabo de uma pistola. Essa arma é praticamente silenciosa: quando se atira ela faz um baixo som eletrônico que parece mais com um flash de câmera recarregando. Ela é muito dolorosa e emite um raio cortante que queima causando cinco dados de dano agravado.

E dura por até seis turnos, como um Apresamento Sustentado (o atirador apenas mantém o gatilho apertado e mantém a mira). Após seis turnos de fogo a bateria no laser acaba.

O atacante não é obrigado a atirar os seis turnos consecutivamente, no entanto colocar algo na frente do laser impedirá que o alvo receba o dano até que a atiradora saia da frente do objeto, a bateria acabe ou o laser queime através do objeto (o que acontecer primeiro).

Arma	Velocidade	Dano
Lightknife	+2	5 (agravado)

LUTAR EMBAIXO D' ÁGUA

Lutar embaixo d' água não é fácil! Isso é considerado quando um lutador tenta mover-se através da água - a menos que ele tenha o equipamento certo. Todos os personagens terão -1 Velocidade e Dano quando lutarem na água. Adicionalmente, personagens sem um escafo terão -1 Movimento para todas manobras.

O Narrador deve decidir quais Manobras Especiais poderão ainda funcionar embaixo d' água. Fireballs logicamente são inúteis, enquanto poderes como Whirlwind Kick terão novos efeitos embaixo d' água.

Um personagem pode prender a sua respiração por um número de turnos igual ao seu Vigor. Ele pode adicionar dois turnos para cada ponto de Força de Vontade gasto. Após isso, ele perderá um Nível de Saúde por turno até começar a se afogar.

VENENOS: A LÓTUS CARMESIM

Esse veneno foi desenvolvido como parte de um arsenal de armas para a Shadalo e é usado por bandidos e assassinos. Ele tem um efeito imediato e causa calor e uma dor de cabeça; qualquer um que ingeri-lo sofre um ponto de dano agravado imediatamente e perde temporariamente um ponto em seu Atributo Físico mais alto.

Uma hora depois do consumo do veneno, mais um ponto de dano agravado é causado e o personagem perde mais um ponto de seu atual Atributo Físico mais alto. Isso continua a cada hora até que o antídoto seja tomado.

Quando todos os Atributos Físicos do personagem são reduzidos a zero, ele entra em coma; e quando toda a sua Saúde é perdida pelo veneno, ele morre.

Ao tomar o antídoto, imediatamente param os danos e um ponto de Saúde e dos Atributos Físicos são restaurados; e depois de uma hora todos os Atributos Físicos são restaurados e mais um ponto de Saúde. E a cada hora mais um ponto de Saúde é restaurado.

Personagens com Regeneration podem neutralizar o veneno e seus corpos se forem bem sucedidos num teste de Percepção + Foco e gastando 1 ponto de Chi; personagens com Chi Kun Healing podem fazer o mesmo, e neutralizar o veneno em outros também.

MESTRES

O grau máximo em qualquer estilo de arte marcial é o título de mestre. Mestres agregam a sabedoria e iluminação de uma forma particular de arte, por vezes para a exclusão de tudo senão suas vidas. Solidão e meditação são seus caminhos para a iluminação.

A busca da perspicácia fundamental ocupa seus pensamentos, e a missão pelo preenchimento pessoal consome suas vidas. Eles veem conhecimento em cada movimento que fazem e meditam sobre o valor dos acontecimentos mais inócuos no seu mundo. É uma grande honra para um lutador ser selecionado por um mestre para tutela pessoal.

A DIFERENÇA ENTRE MESTRE E SENSEI

Muitos personagens podem iniciar o jogo com um Sensei (ao selecionar o Antecedente Sensei). Entretanto, nem todos estes senseis são considerados "mestres". Um personagem deve ter 4 ou 5 pontos no Antecedente Sensei para que seu sensei seja considerado um mestre. Há uma pequena diferença entre um mestre e um sensei, salvo sua experiência. Para as linhas-guias sobre as manobras que mestres e senseis tem acesso, consulte a página 35.

Mestres são muito solitários, frequentemente sequestrando a si mesmos em seus dojôs para melhor seguirem suas disciplinas. A maioria tem deixado os prazeres do mundo para mais os simples seguidores das artes marciais, mas nem todos. Os Guerreiros Mundiais são todos mestres a sua própria maneira. Na sua maneira, eles estão avançando as crenças de suas artes marciais pela demonstração de seus ideias dentro e fora dos ringues. A maioria dos mestres ensinam somente a poucos selecionados e não irão demonstrar seus próprios poderes fora do Dojô. Estes acreditam que a meditação e a prática são o bastante para a perfeição de suas artes, sem prepararem-se para competições. Verdadeiros mestres raramente participam de competições, as deixando para seus estudantes.

Ryu conta uma história que se passou nos anos iniciais em que era um estudante do Grande Mestre do Karatê Shotokan, o lendário Gouken. Um dia, um estranho tinha aparecido no portão do dojô de seu mestre querendo entrar. Naquele tempo, Ryu ainda tinha muito a aprender, mas estava cheio de arrogância, achando que ele estava preparado e capaz de lutar. Assistindo por sobre seu ombro, Gouken permitiu que o estranho entrasse e polidamente perguntou sobre seus negócios no dojô.

O homem respondeu que ele tinha intenção de desafiar Gouken para o título de Grande Mestre e avançar além dos caminhos de Gouken. Saindo de suas costas, Ryu correu para o lado de seu mestre, visando protegê-lo, assim que o estranho pisou no tatame. Gouken concordou com seu desafio como grande Mestre e, arqueando-se em reverência, retornou para sua meditação. O estranho também reverenciou-o, mostrando seu respeito para o velho homem, e saiu.

Ryu estava confuso. Como podia seu mestre ter perdido seu título tão facilmente? Ele podia ter lutado por ele, mesmo podendo morrer. Ele seguiu seu mestre para perguntá-lo por que: Gouken meramente apontou para o intrincado caminhos de pedras no jardim lá fora. Em meio ao delicado padrão de pedras, havia feias marcas deixadas por Ryu quando ele correu para o lado de seu mestre.

Como você pode ver, a distinção entre mestres de postos diferentes é não somente do treino ou experiência. A maneira que um mestre vive sua vida é tão importante para seu nível como seu conhecimento sobre seu estilo. Algumas vezes a diferença entre os mestres e os Grandes Mestres é disciplina ou atitude, não somente do mestre mas de seus estudantes. A ação dos pupilos do mestre sempre refletem o próprio, e podem aversivamente afetar sua posição na comunidade de artes marciais

Encontrar um mestre pode ser difícil ou surpreendentemente fácil. Alguns mestres ensinam qualquer estudante, enquanto outros raramente ensinam. Gouken era conhecido por ensinar em um dojô em Tóquio, por exemplo. Algumas vezes estas escolas estão sendo administradas por artsitas marciais inescrupulosos se passando por mestres quando de fato eles são pouco mais do que simples estudantes. Há somente uma maneira de ter certeza de que seu sensei é de fato um mestre: aprendendo com ele. Eventualmente você verá a verdade sobre seu professor. Este é seu primeiro passo na estrada da iluminação.

Outros mestres preferem viver em locais remotos para isolarem-se a si mesmos e seus estudantes das distrações do mundo moderno. Templos e monastérios são frequentemente as casas dos sensei por sua serenidade. Desta forma, locais inacessíveis também são favoráveis, onde simplesmente encontrar um mestre é uma aventura. Rumores de uma escola de Wing Chun Kung Fu nas profundezas da Amazônia podem ser apenas um boato, mas só há uma maneira de descobrir.

Ocasionalmente um mestre pode aceitar um estudante de mérito excepcional de outro estilo de luta. É claro que é requerido do estudante imergir a si mesmo nas doutrinas do estilo do mestre. Os básicos deve ser aprendidos e reaprendidos antes que o estudante seja introduzido nas técnicas mais avançadas. Aprender novos movimentos requer que o estudante aprenda a adaptar seu próprio estilo ao do mestre. Muitos estudantes são inaptos a fazer isto e tem de admitir sua derrota algumas vezes depois de anos de treino.

Um lutador proficiente em mais de um estilo de luta é incrivelmente formidável e raro. Um mestre pode recusar ensinar as técnicas ou o estudante pode não aguentar o treino cruzado. Ninguém sabe se há algum Street Fighter que verdadeiramente obteve sucesso em praticar mais de um estilo

ENCONTRANDO UM MESTRE

Há dois métodos usados para encontrar um verdadeiro mestre disposto a ensinar um Street Fighter. Um é o Caminho da Honra. Mestres neste caminho carregam verdade pessoal e iluminação acima de todos. O outro método é o Caminho da Glória. Mestres e estudantes deste caminho valorizam somente resultados e ganhos pessoais. Enquanto muitos deles são grandes lutadores, eles não possuem harmonia interna para falar dela:

O CAMINHO DA HONRA

Esse método requer do lutador muita ética e conduta. Um mestre seguindo o Caminho da Honra irá ensinar somente alunos honrados que sigam a sua conduta. Geralmente esse método inclui as seguintes regras:

- O estudante não pode matar;
- O estudante não pode fazer os outros sofrerem;
- O estudante não pode lutar pelo dinheiro;
- O estudante visa desafios no combate, não a vitória;
- O estudante é julgado pela sua conduta honrada;
- O estudante é competente no seu estilo.

Encontrar um mestre que use o Caminho da Honra não é fácil. Um mestre assim costuma viver em algum lugar afastado, como um monastério. Muitos irão querer aprender com ele, e por isso ele será cercado por bandidos e pelo crime. Um estudante geralmente é usado para afastar os malfeitores. Quando isso ocorre, o mestre acaba deixando o lugar. Só que isso é uma ocasião feliz, mesmo que o mestre seja forçado a viajar de um belo e velho templo.

Em raras ocasiões, um mestre irá visar um merecedor estudante. Nessas situações, ele nunca revelará sua identidade, mas o estudante aprenderá com o tempo. Em qualquer caso, o mestre sempre colocará obstáculos no caminho do estudante para que ele aprenda com o tempo. Isso geralmente tem um grande propósito atrás das intenções de ensinar o estudante, como a importância do amor e piedade, ou que a luta, sem vencer, é tudo que importa. Esses estudantes sempre estão aprendendo lições de vida e ouvindo conselhos.

(Um lutador deve ter Honra no mínimo seis e sempre maior que sua Glória para ser treinado nesse caminho, mas há exceções, como Ken.)

O CAMINHO DA GLORIA

Muitos poucos mestres seguem o Caminho da Glória. Esse grupo é muito mercenário e só ensina alunos ricos ou famosos. É fácil encontrar esses mestres. É fácil achar esses mestres, mas lutadores devem ter um bom nome para serem aceitos. Se um aluno perde, o mestre ficará furioso com ele.

Seguir o Caminho da Glória é muito difícil. Perder status é o mesmo que falhar. Muitos estudantes não conseguem compreender totalmente seus mestres, e muitos mestres não compreendem os estudantes. Poucos lutadores honrados podem estudar com esse tipo de mestre por muito tempo, mas muitos deles ficam para poderem aprender um ou dois movimentos importantes antes da atitude do mestre os enviar pra longe.

(Um lutador deve ter Glória no mínimo seis para estudar com quem ensina no caminho da Glória. Lutadores com uma Honra maior provavelmente terão sua ética comprometida pelo mestre.)

APRENDENDO COM MESTRES

Como linha-guia, manobras que não tenham nenhum custo em Chi e Força de Vontade podem ser aprendidas sem um Sensei. Mas o Narrador deve analisar alguns casos específicos.

Quando um Sensei ensina uma manobra, ele deve rolar Carisma + Instrução. Se ele tiver mais sucessos que o número de Pontos de Poder da manobra (ou um número igual aos Pontos de Poder), o estudante poderá aprender pagando Custo x3 Pontos de Poder (ao invés de x4).

TRILHANDO O CAMINHO DE UM MESTRE HONRADO

Street Fighters por vezes sonham de atingir o posto de mestre em seu estilo. poucos tem a vontade ou disciplina para realmente atingir este objetivo, mas para muitos, a mera vontade de conseguir isto os guia. Ryu planeja tornar-se um mestre quando se aposentar.

HABILIDADES NECESSÁRIAS PARA SE TORNAR UM MESTRE

É dito que para se tornar o mestre de algum estilo, um lutador deve saber tudo sobre todas as outras formas de artes marciais. Isto não é completamente verdade, mas um mestre deve ter um conhecimento excepcional dos outros estilos para poder estar preparado a contra-atacar com suas próprias manobras. Um Mestre deve ter 5 pontos no Conhecimento Estilos para atender esta exigência.

Conhecer muitos oponentes não é o bastante. O mestre também deve ter a sabedoria quando negociar com as pessoas. Ele deve estar apto a olhar fundo dentro de uma pessoa e reconhecer o que há para ser visto. Como saber quanta vontade um estudante tem ou se ele tem potencial, se você mesmo está inapto para vê-lo? O Talento de Perspicácia é necessário para alcançar as profundezas da essência de seus discípulos e reconhecer o potencial dentro ou a influência do mal. O mestre deve ter ao menos 4 pontos de Perspicácia.

Acontecimentos estranhos tem uma atração especial para os mestres. Eles acreditam que o que tem acontecido no passado tem conexão direta com os eventos que ocorrem no presente. Estar ignorante ao passado é estar ignorante para o presente. Lugares de tempos antigos são atraentes para os mestres e estão frequentemente procurando por sinais de influências poderosas. Um mestre deve ter ao menos 4 pontos em Mistérios.

Mestres também devem ter a habilidade de fazer-se entender em suas lições aos seus alunos, senão o conhecimento de um mestre irá morrer com ele. Conhecimento das raízes de uma Manobra ou Técnica é sem utilidade se você não pode expressar este conhecimento de uma forma que seus estudantes possam entender. Um mestre deve ter ao menos 4 pontos em Instrução.

TÉCNICAS

Mestres devem ter 4 de suas técnicas com um mínimo de 5 pontos. As outras duas não podem ter menos do que 3. Um número de Guerreiros Mundiais estão preparados para serem mestres à sua própria maneira. Porém nenhum deles estão com vontade de deixar sua liberdade para tornarem-se mestre. Entretanto, nenhum está tão próximo de se tornar um mestre quanto Ryu. Um grande número de mestres tem Técnicas mais altas do que 5, e um ou dois dos maiores tem rumores de que possuam Técnicas acima de 8! Para ser o mestre de um estilo o personagem deve ter também aprendido todas as Manobras Especiais associadas com seu estilo. Somente então eles podem chamar a si mesmos de mestres.

STAFF

Como muitos atletas, Street Fighters são melhores com um trabalho de suporte. Fazer um campeão é trabalho para um time. Quando um atleta ou Street Fighter vence, a vitória não é só dele, mas também para aqueles que o ajudaram a consegui-la.

Um staff é o individual ou os individuais que trabalham com o Street Fighter para melhorar suas

habilidades e ajudando em outros aspectos da sua vida. Membros de staff vêm de todos os lados da vida e podem ser amigos ou parentes do Street Fighter, ou simples profissionais trabalhando num emprego específico. Essa seção traz regras para os mais diferentes tipos de staff que um Street Fighter pode ter e o que eles podem fazer fora do ringue.

PROFESSORES

Aqui estão quatro tipos básicos de membros de staff que podem se envolver no treinamento de um street fighter. Eles são Treinadores, Mentores, Tutores e Instrutores.

Cada um tem uma área particular e pode ajudar o lutador a melhorar um particular Atributo ou Habilidade diminuindo a experiência necessária para fazê-lo. Eles têm programas de treinamento físico e avançadas técnicas de instrução.

- **Treinadores:** Treinadores são especializados na melhora da condição física. Desde dietas a hábitos de sono são supervisionados por um treinador. Um treinador pessoal diminui o custo para aumentar Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor).
- **Mentores:** São aqueles que treinam o personagem socialmente, em etiqueta. Quando eles valores são compreendidos, várias portas se abrem para o Street Fighter. Muitos Street Fighters se tornam estrelas de filmes ou da moda após um treinamento de mentores. Um mentor diminui o custo para aumentar Atributos Sociais (Carisma, Manipulação e Aparência).
- **Tutores:** Tutores ajudam o personagem a expandir suas capacidades mentais. Muitos street fighters não vêem o benefício desse membro de staff, mas eles acabam se arrependendo quando estão numa situação onde é preciso usar a cabeça. Um tutor diminui os custos para o aumento de Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio).
- **Instrutores:** Instrutores vêm em todas as formas e tamanho. Eles podem ensinar qualquer coisa, desde auto cura a bungee jumping. Um bom instrutor é essencial para a vida do personagem fora da arena, podendo ensinar qualquer Habilidade que seja familiar pra ele. Entretanto, um instrutor nunca pode aumentar no personagem uma habilidade acima do que ele é capaz. Um instrutor pode diminuir o custo para se conseguir novas Habilidades (Talentos, Perícias e Conhecimentos) e aumentar outras existentes.

Ao invés de ter um único Instrutor quando seleciona o tipo do staff, o personagem pode optar por ter vários Instrutores (eles podem ser a faculdade, uma gangue de rua ou qualquer coisa assim). Apesar desse grupo nunca estava envolvido com o personagem como um instrutor solo estaria, o personagem teria muitas Habilidades a mais para aprender.

Para diminuir o custo, o Professor deve passar num teste de Inteligência + Instrução (uma nova Habilidade). O número de sucessos deve ser igual ou maior que o nível atual do Atributo ou Habilidade do personagem. Para Atributos, o custo passa a ser nível atual x3, e para Habilidades, x1. Um professor nunca pode ajudar o personagem a ter algum nível sobre-humano.

MÉDICOS DE RINGUE

Esses médicos são treinados para fazer o personagem ignorar ferimentos. Aplicando gelo nos ferimentos e anestésicos locais, o lutador irá ignorar o dano agravado até que a luta termine. Eles são treinados para anestesiarem o personagem por poucos minutos (3-10), até que as rodadas restantes tenham acabado.

Eles rolam Raciocínio + Medicina; cada sucesso remove um ponto de dano agravado do personagem temporariamente. Isso irá durar até que a luta acabe. Qualquer outro dano agravado será adicionado aos demais quando a luta acabar. O dano agravado será curado de forma normal mesmo se um médico de ringue estiver tratando do personagem.

Qualquer médico pode curar um ponto de dano agravado em qualquer personagem. Essa cura é adicionada à cura normal, mas somente um ponto de dano agravado pode ser curado por um médico por semana. Enquanto a medicina moderna pode resolver algum problema urgente, apenas o tempo pode curar algumas coisas caso você não seja treinado nas artes do Chi Kun Healing ou Regeneration.

OUTROS TIPOS DE STAFF

- **Mordomo:** Um mordomo é muito mais que uma pessoa que abre portas quando você manda. Ele organiza as tarefas de sua casa e cuida dela (uma mansão ou algo do tipo) muito bem. Ele também fará o que precisar no seu dia-a-dia, como arrumar relógios e levá-los para você, manter seus compromissos em dia e avisá-lo quando se esquecer. Ele também o acompanhará em suas viagens caso você o chame.
- **Fotógrafo:** Como você dará lembranças das suas ações para seus admiradores especiais? Fotógrafos podem ser de grande ajuda com fotos de operações da Shadaloo.
- **Consultor de Moda:** Você realmente pensa que suas roupas de combate são apropriadas para tomar um chá com a Rainha da Inglaterra? Como ir ao trabalho ou se divertir à noite na cidade? Imagem é tudo para as pessoas, e um consultor de moda irá fazer você ficar bem em todas as situações.
- **Guarda-costas:** OK, você pode se virar no ringue, mas pode se safar dos fãs alucinados? Um Whirlwind Kick pode limpar o caminho para você sair do hotel, mas isso poderia acabar num grande problema com a lei. Esses caras são treinados para habilmente e diplomaticamente mover as multidões para fora do caminho. Eles também vigiam suas costas no mundo real.
- **Chofer:** Você deve ter coisas legais para dirigir. Eles são ótimos na direção, treinados não somente para conduzi-lo pela cidade, mas também para percursos perigosos. Precisa passar rapidamente pelas ruas da sombria cidade? Então você precisa de um chofer.
- **Piloto:** Através do Atlântico ou numa zona muito quente esses jockeys de jatos podem levá-lo. Se você puder comprar, alugar ou emprestar um avião, esse cara o fará voar pra você. Um piloto deve ser como um obscuro membro de staff, mas eles voam em grande estilo. E quem mais poderia te levar voando das selvas de Mriganka quando as coisas estivessem complicadas?



- **Empregado:** Há muitos tipos de empregados que podem ajudar um Street Fighter. Investigador, Advogado, Cientista, Contador, Secretário Pessoal e Homem de Relações Públicas (ou Mulher) são boas escolhas, e uma dúzia de outros tipos podem ser escolhidos. A escolha deve ser feita por você.

TEMPO DE APRENDIZAGEM DE NOVAS MANOBRAS

O tempo necessário para aprender uma Manobra é de um mês de treino intensivo para cada 2 pontos de experiência gastos no processo. Assim, para aprender um Manobra simples como o Throw o personagem levaria dois meses (4 pontos de experiência).

Durante esse tempo, ele pode tentar executar a manobra a qualquer momento. Isso requer 2 testes. O primeiro determina o quanto o personagem é capaz de executar a manobra. Ele deve rolar Raciocínio + Técnica mais alta na qual a manobra é baseada, com uma dificuldade igual ao número de meses que faltam. Se ele passar no teste, poderá fazer o segundo teste (o normal da manobra) normalmente. Se não passar, sua Velocidade, Dano e Movimento caem pela metade. E se der falha crítica, o personagem não realizará a manobra e ficará numa posição vulnerável (e embaraçosa).

O personagem pode começar a aprender uma manobra sem ter o total de pontos de experiência. Num exemplo simples, o personagem quer aprender uma manobra que requer 12 Pontos de Poder e tem apenas 6. Ele gasta os 6, e até que termine de pagar a manobra, só poderá gastar experiência com isso. Até que o tempo de aprendizagem passe, ele não poderá aprender outra manobra.

TORNEIOS

Há um problema à frente, Minha mente está piscando vermelha, e há somente mal em volta do bem.

— Harlequim

Há muitos tipos diferentes de torneios através do mundo. Enquanto todos variam em tamanho, tema e temporada, a maioria cai em três categorias: Tradicional, Duelistas e Estilo Livre.

TRADICIONAL

Torneios convencionais são em times ou lutadores solos da mesma divisão, uns contra os outros. Há muita diversidade nestas partidas, e muitos estilos diferentes podem competir uns contra os outros. Se você deseja romper as barreiras dos seus treinamentos, este é o tipo de torneio para você.

Muitos desses torneios são promovidos por um poderoso Street Fighter ou sensei que deseja atrair oponentes mais fortes. Outros são promovidos por escolas de lutadores que estudam o mesmo estilo. Este segundo grupo de torneios são usualmente maiores do que os promovidos por um lutador solo, por que o grupo possui mais fundos para financiar o torneio e as acomodações necessárias para suportá-lo. Estes torneios são profundamente arraigados em tradições e cerimônias, ao invés de simples e grandes ginásios.

Estes torneios são o melhor lugar para se ir se o lutador deseja praticar suas manobras mais básicas e

ter mais calma para construir uma sólida estratégia de batalha e habilidades. Manobras baseadas em Foco são estritamente proibidas, assim como armas, Ciberneticos, Elementais e Híbridos. Alguns torneios também terão limitações quanto aos estilos que podem participar.

Todos os torneios Tradicionais são graduados de A a D, sendo os de Posto A os melhores e de Posto D os piores (em poder). A Honra reina suprema aqui, e um lutador deve ter um Posto mínimo para competir, visando o equilíbrio.

Posto do torneio	Posto para competir
A	8
B	6
C	3
D	1

TORNEIO DE DUELISTAS

Estes torneios apresentam uma bizarra variedade de lutadores e as mais estranhas armas. Duelistas financiam suas competições sangrentas através do circuito de forma mais disfarçada do que as partidas Estilo Livre. Um torneio Duelista pode ter alguns “sabores” Tradicionais ou Livres. Uma partida Tradicional irá envolver dois lutadores que usem armas permitidas por seus estilos (como lutas de esgrima). Por outro lado, uma batalha Estilo Livre pode ser de um homem com um chicote e um tigre treinado contra um lunático com uma serra elétrica.

Torneios de Duelistas variam uns dos outros, então não há um Posto oficial. Usualmente, um torneio Duelista é financiado por um rico empresário ou por um grupo de degenerados sociais que estão querendo ver algum entretenimento excitante e sangrento. Honra é uma qualidade rara nesta divisão, e há pouquíssimos indivíduos que conseguem fazer carreira fora daqui, as fatalidades são altas.

TORNEIO ESTILO LIVRE

Muitos lutadores que gostam de combinar movimentos aprendem mais de um estilo de luta. Usualmente, estes lutadores irão competir na divisão Livre. Estilo Livre é comumente a divisão “pega geral”, e é conhecido muitos lutadores que trocaram sua divisão por esta (embora o contrário não seja comum). Estes lutadores usualmente fazem a troca caso estejam perdendo muito na sua divisão anterior. Lutadores que trocam de Divisão são geralmente desprezados pelos seus colegas da nova divisão até que provem a si mesmos no ringue.

Um torneio no Estilo Livre é mais do que um espetáculo de um Evento Tradicional. O mix de estilos e treinamentos de um lutador pode criar surpresas e movimentos espetaculares. Se uma luta Tradicional enfatiza a graça e beleza da competição, uma luta Livre é a celebração das brigas de rua. É raro que um simples dojô financie estes eventos, e é mais comum um país, organização ou mesmo um empresário hospedá-lo.

Torneios do Estilo Livre são os típicos “pão com manteiga” para a maioria dos lutadores. Enquanto não há um sistema de Postos oficial, um simples teste de teste de Inteligência + Arena irá dizer ao personagem se o torneio será muito difícil ou não. Existe muita informação acerca destes torneios, e muitos são usados como frentes para suas atividades ilegais. Entretanto, existe um grande senso de camaradagem entre os competidores honrados desta divisão.

TORNEIOS MISTOS

Um tipo muito raro de torneio, mas que deve ser mencionado, são os Torneios Mistos. Torneios Mistos agrupam todos os tipos de lutadores e aparentam semelhanças com o Estilo Livre. Entretanto, há muitos estilos competindo, assim como armas e mascotes são permitidos. As regras de um Torneio Misto são únicas e específicas de um torneio, e há somente uma razão para sua existência: o mais popular dos torneios mistos é o Grande Torneio dos Guerreiros Mundiais.

TORNEIOS DE PRESTÍGIO

Aqui estão poucos torneios bem conhecidos para prover seu personagem com objetivos. Obviamente, o Narrador, pode, e provavelmente irá, criar seus próprios torneios únicos para sua crônica, para seu personagem entrar. Você pode usar os torneios incluídos a seguir como um lugar para se testar as habilidades dos personagens ou usá-los como modelos para seus próprios torneios. Alternativamente, você pode usar as ideias para suas próprias aventuras de Street Fighter

TORNEIO PERGAMINHO DO MONGE, TIBET

Este torneio acontece a cada quatro anos no Tibet. Monges Budistas viajam pelo mundo assistindo torneios Street Fighters. Eles então escolhem os melhores lutadores para competirem no seu torneio. Ninguém sabe ou entende o critério utilizado pelos monges para escolherem os lutadores. Muitos dos lutadores não estão preparados para o nível intenso da competição, mas ainda assim os monges os escolhem.

Alguns pensam que a espiritualidade necessária do lutador chama os monges até a Arena onde o lutador está. Outros acham que eles usam táticas perversas de “palpites” para colocar novatos a lutar contra os experientes. Somente um fato é conhecido e certo: o campeão ganha um ano de estudo no dojô Tibetano.

Ninguém sabe o que eles ensinam, e os vencedores devem manter segredo como parte das condições para receber o prêmio. Entretanto, é sabido que os guerreiros treinados por esses monges possuem controle não usual sobre as energias místicas de seu corpo.

Estes monges Tibetanos possuem um voto de silêncio, para melhorar a acuidade de seus sentidos e de irmandade, para isolar a si mesmos das distrações do mundo lá fora. Por causa disso, eles têm alguma dificuldade em localizar as lutas clandestinas de Street Fighter, para que possam fazer seus convites. É uma grande honra ser escolhido por estes monges e ninguém até hoje recusou a oferta de comparecer ao torneio.

O mensageiro entrega um pergaminho com o nome do lutador e o local do torneio, então silenciosamente se retira deixando o lutador intrigado com o pergaminho. O papel do pergaminho é amarelado e frágil pela idade, e o nome do lutador está escrito nele. Estes monges devem possuir uma destreza excepcional com as mãos para conseguirem escrever sobre um papel tão velho quanto este. Entretanto, os convites são escritos e entregues aos escolhidos, porém, parece que todos foram escritos há centenas de anos atrás.

O torneio acontece durante quatro dias em um monastério simples na montanha da Passagem Shipki, perto do vilarejo de Gartok. A passagem é uma das

poucas que atravessam o Tibet e o norte da Índia. O melhor caminho para viajar para o monastério é de avião até Delhi e pegando um carro ou ônibus para o norte, em direção a Simla. De carro, é possível cortar a maior parte do caminho com atalhos, se o tempo e outras condições permitirem, é claro.

No sopé, um guia pode ser contratado para ajudar os personagens com o resto do caminho até Gartok. Esta parte da viagem usualmente toma uma semana de contínua viagem a cavalo. Gartok é um pequeno vilarejo escondido entre as montanhas.

A estrada principal que passa através de Gartok vai até o fim do Tibet, embora ela se pareça mais com um trilho de trem do que com uma estrada.

Os nativos são amigáveis e corteses, certamente mais do que as patrulhas do exército chinês e bandidos que passam pela área.

Passando pelo vilarejo está o monastério, precariamente construído sobre o pico de uma das menores montanhas daqui e envolto em muito mistério. Nenhum dos camponeses viajou até o monastério, mas eles sabem que os monges saem de lá a cada 4 anos para convidarem os lutadores.

Dentro do monastério é bem decorado, e a arena de batalha consiste de um grande jardim, ornado com estátuas de campeões do passado. Uma das estátuas é de Dhalsim e outra parece ser de M. Bison, embora um golpe na cabeça da estátua tenha tornado difícil reconhecê-la.

Todos os lutadores são convidados a dormir no vilarejo e caminhar até o monastério todos os dias. O rigor da escalada é necessário para purificar os espíritos dos lutadores.

A cada dia, todos os lutadores irão encontrar um oponente enquanto retornam para o vilarejo. Não é desconhecido o fato de que lutadores cansados ou feridos perdem seus apoios nas montanhas e caem para não serem vistos novamente. O torneio continua até que dois Street Fighters restem, e estes dois se enfrentam pelo prêmio.

O Torneio Pergaminho do Monge é organizado em um estilo de eliminação com as seguintes regras:

- Armas não são permitidas.
- Todas lutas são de combates simples sem times.
- O vencedor de cada partida avança para a próxima rodada.
- Qualquer estilo ou Antecedente é permitido na competição – desde que o lutador ganhe um convite.
- Os Competidores são escolhidos pelos monges que buscam os melhores Street Fighters.
- O nível da competição é intenso, e somente guerreiros de postos 5 a 8 são convidados.
- O Torneio dura 4 dias inteiros.

O Narrador determina a recompensa, que irá consistir de um ano de treino com os mestres do Monastério Gartok.

O ABERTO DA RECURSOS OMNI, MUNDIAL

Esta competição é uma das mais notórias e vibrantes do circuito, não pelo nível da competição, mas pela quantidade enorme de combates envolvidos. Este evento

é mantido sem regularidade alguma e com escopo mundial. A Recursos Omni financia e oferece o Apoio para o vencedor na forma de um contrato exclusivo, fazendo o lutador como parte da Equipe Street Fighter: Recursos Omni. Se os lutadores já fazem parte de uma equipe, a Recursos Omni irá comprar seu passe por uma quantia tremendamente generosa. Lutadores derrotados que se distinguiram dos demais também têm algumas posições oferecidas dentro da corporação.

Recursos Omni é uma corporação global envolvida em muitos negócios diferentes, mas é mais comumente associada com a exploração de recursos naturais. Uma das muitas faces da companhia é a Omni Home Entertainment, especializada em desenvolvimento de filmes e vídeos. Recentemente a Omni decidiu iniciar uma nova série de vídeos chamada “No Reino do Conflito”, que contém os melhores momentos dos torneios anteriores. A linha é muito popular e lucrativa para a Recursos Omni.

O evento é em um formato de rodadas entre times de street fighters. Combates simples também são mantidos ao mesmo tempo que os combates com times, mas estes são menos populares, ambos com a corporação e o público assistindo. Um time deve vencer duas de três partidas contra outros times na sua chave. As partidas são organizadas por um conselho juiz contratado pela Recursos Omni para oficializar o torneio. Cada chave subsequente segue o mesmo formato, e as partidas continuam até que todos os times sejam eliminados, menos dois. Estes dois competem pelo prêmio final.

Este estilo de rodadas permite a muitos times competir nas modalidades individuais também. O grande número de times faz com seja muito empolgante. Cada time somente luta contra um time em particular uma vez por chave, mas pode encontrá-lo novamente nas chaves subsequentes. Uma intensa rivalidade resulta destes encontros recorrentes, e é conhecido que normalmente os times criam rivalidade uns contra os outros após esta competição.

A Recursos Omni arranja arenas neutras para as competições. Eles usualmente fazem uso de suas acomodações através do globo. Uma partida pode tomar lugar numa fábrica em Londres, enquanto que alguns dias depois, os Street Fighters podem estar competindo no subsolo de uma mina de carvão. Uma semana mais tarde, o local pode ser um pouco diferente, como em um campo na Columbia Britânica do Norte. Independente do lugar, a Recursos Omni sempre fará com que o local esteja cheio de espectadores e câmeras para filmar as lutas. Eles também costumam preencher as arenas e arquibancadas com propagandas de seus produtos e corporações adquiridas. Os empresários dos times tomam a vantagem do fato de que o torneio está sendo gravado em vídeo para negociar com outras companhias os direitos de exibição de seus lutadores.

Outras corporações multinacionais costumam financiar times em troca de exporem suas marcas nas roupas dos lutadores. Algumas querem apenas um logo, enquanto outras exigem grandes símbolos nas costas dos uniformes. Quem pode esquecer do ano em que o jovem Balrog apareceu vestindo uma jaqueta vermelha brilhante com o emblema da “Burger Kid” estampado nas costas?

Há alguns rumores de que o torneio é uma cobertura para uma manobra de recrutamento para a Shadaloo. A Recursos Omni nega qualquer conexão com organizações criminosas e tem um departamento legal forte e preparado

para confrontar qualquer acusação contra suas atividades. Poucos Street Fighters foram presos por tentar invadir suas acomodações ou por acusações falsas, mas a maioria sabe que deve manter suas suspeitas para si mesmo. A vida é muito mais fácil deste jeito, e realmente não existem bases sólidas para a acusação.

O Aberto da Recursos Omni é organizado em um torneio de rodadas de Estilo Livre com as seguintes regras:

- O uso de armas é permitido, exceto armas de fogo;
- Todas as lutas são eventos de times. Há também um torneio de lutadores solo que segue as mesmas regras para o torneio de times.
- Para avançar para a próxima fase, o time deve vencer duas de três partidas.
- A fase final é determinada quando restarem somente dois times.
- Qualquer estilo é permitido.
- Competidores que desejam competir devem assinar um contrato cedendo os direitos sobre as gravações das lutas à Recursos Omni.
- Qualquer Posto de lutador é convidado a participar.
- O torneio acontece de poucos em poucos anos e usualmente dura cerca de 6 semanas.

O prêmio consiste de um contrato com o Time, tornando-o parte da Equipe de Street Fighting da Recursos Omni por um ano inteiro. Vencedores recebem o apoio corporativo da Recursos Omni (equivalente ao Antecedente Apoio 4) e acesso às muitas acomodações de treino da corporação (equivalente ao Antecedente Staff 3). Há também um prêmio de US\$ 500 mil em dinheiro para o time vencedor.

TORNEIO DO CIRCUITO MUNDIAL, MUNDIAL

Muitas vezes chamado de tour “flashfire”, este torneio é o mais longo, mais violento e o menos organizado dos torneios de street fighting que existe atualmente, e nenhum dos lutadores que participaram conseguiram mudá-lo. Muitos Street Fighters estão envolvidos neste torneio e o mantêm. Este torneio sem fim é comumente referenciado por “Circuito Street Fighter”, e muitos lutadores não buscam ativamente participar de outros torneios, pois este é o único que lhes importa.

As regras são simples: encontre um lutador, derrube-o e tenha sua vitória registrada. O Circuito Street Fighter tem estabelecido números 0800 para este propósito. Batalhas podem ser arranjadas pelos lutadores, empresários ou administração do circuito, ou elas podem simplesmente acontecerem. A atração do circuito para muitos lutadores é esta sua falta de organização. Ela seduz para sua visão do mundo onde eles vivem.

Como velhos pistoleiros ou samurais antigos, eles gostam da ideia de encontrar um oponente e chamá-lo para a luta. Um lutador deve estar preparado para aceitar um desafio a qualquer hora e em qualquer lugar. É claro que sempre podese recusar um desafio, mas então você perderá moral entre os seus, assim como Honra e Glória. Outra desvantagem de recusar um desafio é menos óbvia. Uma vez que os lutadores do circuito ficarem

sabendo que um lutador tem constantemente recusado desafios, eles irão tratá-lo como covarde e persegui-lo. Como tubarões em frenesi, o circuito sentirá a fraqueza do lutador e o atacará.

Se o lutador em questão tem recusado batalhas contra oponentes de nível igual ou menor, ele deve ser particularmente cauteloso por onde anda. Esta é a verdade para os times que recusam desafios também.

O Circuito Mundial não tem organização, exceto por um corpo central, que registra os participantes e o resultado dos combates. As "linhas guias" são as seguintes:

- Armas não são permitidas, a menos que ambos os participantes aceitem seu uso. Armas de fogo também são proibidas.
- Times ou lutadores solos são permitidos, e os resultados são registrados para cada lutador da partida.
- Um lutador pode rejeitar um desafio.
- Um lutador pode desafiar alguém de qualquer posto, embora seja considerado covardia um lutador de posto mais alto desafiar um de posto mais baixo.
- Novos lutadores podem entrar no circuito ao desafiar outro lutador que já esteja no circuito.

M. Bison gosta de convidar os melhores dos lutadores do circuito pra um torneio privado, que acontece esporadicamente em sua ilha fortaleza. Não há recompensa exceto Honra, Glória e a oportunidade de provar que você é o melhor. A cada seis meses, os nomes dos melhores lutadores são divulgados para todos os competidores ficarem sabendo.

O torneio é a nível mundial e nunca termina.

APOSENTADORIA

A vida no Circuito tem uma atração para os lutadores jovens, que tem uma longa vida de lutas pela frente. Porém a simples repetição das partidas acabam desgastando o Street Fighter, ou talvez ele tenha sido um dos muitos lutadores injuriados no ringue. Ou finalmente, eles podem simplesmente terem se tornado velhos e lentos. Qualquer que seja a razão, lutadores pensarão sobre a vida fora dos ringues e aposentadoria. Muitos desses velhos cavalos de guerra são relutantes em viver uma vida por trás de tudo. Aqui estão algumas poucas escolhas que os lutadores aposentados podem fazer.

GINÁSIO

É comum para um lutador estabelecer um dojô ou ginásio para ensinar aos estudantes

os caminhos do seu estilo de luta. Isto permite ao lutador manter sua influência no mundo que ele ama, ainda que ele não possa continuar competindo nas lutas. Além disso isto paga suas contas.

Um jogador pode decidir aposentar um lutador que esteja perdendo muito e iniciar com um novo. O lutador velho pode iniciar um dojô e ajudar no treinamento do novo. Desta forma o professor que foi machucado ou forçado a sair fora do circuito estará usando a juventude do seu estudante para conseguir suas revanches. Isto pode estabelecer a continuidade de uma crônica, passando a tocha de um personagem para outro. Construir um ginásio pode ajudar um lutador que está trilhando o caminho do mestre. Eles podem ensinar e aprender ao mesmo tempo. Entretanto eles não chegaram ao ponto onde eles estão dispostos a abandonar suas vidas para a reclusão que um mestre opta. Muitos destes lutadores tornam-se seduzidos pelo sucesso que seus estudantes adquirem. Eles viram-se do Caminho da Honra em direção ao Caminho da Glória. Estes lutadores falharam em se tornar verdadeiros mestres mas ainda são valiosos professores

Alguns Street Fighters mantêm um dojo durante sua carreira competitiva, embora a maioria note que a pressão das competições faz com que não tenham tempo livre para coordená-lo.

CASAMENTO

Percorrer o circuito faz com que você conheça muitas pessoas. Por isso é possível para um lutador conhecer alguém especial, com quem ele deseje passar o resto da sua vida junto. Esta pessoa pode ser outro lutador, um empresário, um espectador ou mesmo um policial novato que lhe prendeu durante seu primeiro torneio ilegal. Independente de quem seja a pessoa, a atração é inevitável, e seu lutador considera o casamento.

O Circuito não é algo muito divertido de ser usado para isto. Tudo bem ser socado na cabeça por Zangief, mas se seu amado não quer mais lhe beijar pois você está todo roxo, o que você faz? Talvez você devesse cair fora enquanto pode, conseguir um emprego de verdade e ter filhos.

Personagens do Narrador podem ter a vontade de forçar um personagem a se aposentar, mas isto não precisa ser o fim do envolvimento do personagem com a ação. Eventualmente o personagem pode ter filhos que estão destinados a seguir o estilo de luta do pai e eventualmente encontrarão seu caminho no circuito. Isto traz grandes possibilidades para extensões de crônicas através do legado da família dos lutadores.



ADMINISTRANDO UMA EQUIPE

Você lutou a vida inteira em uma equipe, mas você sabe que você pode fazer negócios melhores. Como um lutador, você tomou e adquiriu dinheiro suficiente para iniciar sua própria Equipe. Você tem de conseguir vários investidores alinhados, e tudo que você precisará será de lutadores.

Seu personagem pode ser relutante em deixar a vida de Street Fighter. Administrar uma Equipe dá a você uma excelente oportunidade de manter um personagem velho às voltas no street fighting e recebendo pra isso. Como empresário da Equipe o personagem pode não aparecer em todas suas histórias, mas ele pode manter-se envolvido na ação. Isto é uma excelente solução para um jogador cujos compromissos não permitam seu jogar em todas as sessões do grupo, mas ainda assim pode fazer curtas aparições de tempos em tempos.

PROMOVENDO UM TORNEIO

Mestres e dojos de treinamento comumente financiam torneios, mas há nada que impeça seu lutador de apoiar um. Um monte de prestígio é dado ao patrocinador do torneio. Muitos Street Fighters aposentados conseguem deixar sua influência no circuito Street Fighter desta maneira.

Seu personagem irá precisar ter as instalações para sediar o torneio, como o Antecedente Arena com no mínimo quatro pontos. Você também precisará ao menos de 3 pontos de Recursos (ou Apoio) para financiar o torneio. Além disso você precisará garantir o prêmio. Uma bolsa de dinheiro usualmente refere-se a uma soma em dinheiro que é dado ao melhor lutador, embora algumas vezes joias e outros objetos são dados ao invés de dinheiro vivo. Outros torneios têm prêmios mais exóticos, como um pergaminho antigo com uma manobra ancestral inscrita nele ou a oportunidade de estudar com um mestre. Em qualquer caso, você terá de arranjar algo para o prêmio.

Para promover um torneio, um lutador deve ter ao menos 6 pontos de Glória para o torneio atrair lutadores. Ao menos alguns poucos lutadores deverão ouvir falar sobre o evento. Um lutador com a Habilidade Publicidade pode adicionar seus pontos em Publicidade na sua Glória total com o propósito de divulgar seu torneio. Com a divulgação, mais lutadores serão atraídos, mas os melhores competidores irão achar que é mais doideira do que substância e pensarão duas vezes antes de aceitar.

Um lutador também deve ter ao menos 5 pontos em Honra para ter lutadores de verdade no torneio. Muitos incidentes já aconteceram em torneios "furados", e os empresários estão sempre de olho para cair fora deles. O lutador promovendo o torneio pode de fato ser muito honrado, mas se ele não tiver a chance de demonstrar este fato (i.e., adquirir bastante honra), muitos empresários serão relutantes em dar uma chance para ele.

Promover um torneio de sucesso dará ao lutador (e o próprio torneio em si) 5 pontos temporários em Honra e Glória. Há vantagens em promover torneios. Muitos lutadores veem como formas de imortalidade tão bem como a Honra de ter um torneio organizado em seu nome.





Capítulo 9

NARRANDO

SER UM NARRADOR

Congratulações, você tomou a decisão de ser um Narrador. Você terá que ler muito mais que os jogadores, e terá que se preparar mais para as histórias. Mas o trabalho extra vale a pena. Ser o Narrador do grupo de jogo é uma experiência única e divertida. Os jogadores são parte importante da diversão, mas no fim cabe a você fazer com que o jogo seja um bom entretenimento. Os jogadores são como atores. E você, Narrador, é o diretor.

Neste capítulo, vamos lhe indicar tudo que você precisa saber sobre como preparar sua primeira história, como fazer com que todos se divirtam quando você contá-la, e dar algumas ideias sobre como criar suas próprias histórias. Antes de você começar a jogar com seu grupo de amigos, é importante que leia os tópicos a seguir (de preferência na ordem em que estão).

PREPARANDO SUA PRIMEIRA HISTÓRIA

Antes de reunir os jogadores e sentar para fazer sua primeira história de Street Fighter, há algumas coisas que você deve fazer. Primeiro, você deve ter lido as regras. Você é o árbitro final das regras; os jogadores, principalmente os iniciantes, vão consultar você se tiverem dúvidas sobre as regras. Você certamente não precisa memorizar cada regra, mas deve tentar se familiarizar com a localização de certos grupos de regras nas seções. Desta forma você pode rapidamente consultar a seção certa se uma dúvida surgir durante o jogo.

Além de apenas aprender as regras, é importante ter uma ideia de como é o mundo de Street Fighter. A seção Cenário dá uma visão geral da ambientação. A seção de Personagens mostra a você como são os heróis do mundo, bem como os vilões.

Quando você possui uma aventura pronta em mãos você deverá lê-la várias vezes, se familiarizando com as cenas, os personagens e a trama da história. Tenha certeza de que você está com todos os adereços prontos para a sessão, incluindo os mapas e figuras recortadas (caso deseje utilizá-las) que mostram as cenas e personagens a serem encontrados durante a aventura.

Após você ter lido tudo e estar familiarizado com a história, você pode reunir os seus amigos e ajudá-los a montar os personagens deles. Eles já devem ter lido a

seção de Criação de Personagem – mas, se não o tiverem feito, você pode mostrar a eles como criar personagens para Street Fighter. Os jogadores também terão que preencher Cartas de Combate para seus personagens e escolher figuras recortáveis para representá-los no mapa de mesa.

Enquanto os jogadores criam seus personagens, você pode ajudá-los a elaborar seu passado e desenvolver uma razão pela qual todos se aventuram juntos.

Se você permitir que os jogadores escolham seus personagens entre os honoráveis 12 Guerreiros Mundiais (M. Bison, Balrog, Vega e até mesmo Sagat são cruéis e desonrados demais para serem personagens heroicos), assegure-se que suas aventuras possuem o nível correto de desafio. É preciso muito mais para desafiar um Guerreiro Mundial que um Street Fighter iniciante.

Geralmente não é uma boa ideia deixar que alguns jogadores joguem com Guerreiros Mundiais enquanto outros jogam com personagens iniciantes. Se o time entrar em uma luta, os Guerreiros Mundiais acabarão com os vilões antes que os iniciantes possam agir, uma vez que os Guerreiros Mundiais são muito melhores (eles são os melhores dentre os melhores no que fazem!). Se alguns jogadores realmente quiserem criar seus próprios personagens e outros quiserem jogar com os Guerreiros Mundiais, você pode ou diminuir os poderes dos Guerreiros Mundiais ou dar aos novos personagens mais Pontos Bônus para gastar durante a criação de personagens.

NARRANDO UMA HISTÓRIA

Então os jogadores montaram os personagens deles, você leu todas as regras e reuniu os adereços para jogar sua primeira aventura. Agora é hora de começar a história. Aqui vão algumas dicas sobre como narrar uma boa sessão de RPG.

ASSEGURE-SE DE QUE TODOS OS JOGADORES SE DIVIRTAM

Lembrem-se que a principal razão pela qual os jogadores estão ali é para se divertir. Seu trabalho como Narrador é entretê-los. Você descobrirá que, quando os jogadores se divertem bastante durante o jogo, você se diverte bastante também. A diversão de um Narrador vem, em sua maior parte, de observar os jogadores se divertindo.

Os personagens devem quase sempre ser o elemento principal da história – os heróis e heroínas centrais ao redor dos quais giram os eventos. Não é muito divertido para um jogador ficar sentado ao longo de toda a sessão de jogo enquanto a maior parte da ação acontece com personagens controlados pelo narrador. Tenha certeza de que todas as suas histórias se baseiam no que os jogadores decidem fazer.

Outro jeito de assegurar a diversão dos jogadores é dar à história o nível certo de desafio. Se os Street Fighters dos jogadores derrotarem facilmente todos os inimigos, não será tão divertido para eles, pois a história não terá suspense ou perigo. Os jogadores não sentirão que seus personagens estão se arriscando – logo, só conseguirão alguma risada enquanto facilmente derrotam os vilões. Sem algum elemento de perigo, os jogadores não sentirão o fluxo de adrenalina das ações perigosas que deveriam fazer parte de uma história de Street Fighter.

Por outro lado, se o personagem sempre tiverem que enfrentar inimigos muito mais poderosos que eles, a história não será muito divertida. Pode ser excitante ocasionalmente encontrar um inimigo tão poderoso que eles devem vencer através da esperteza ao invés da força, ou simplesmente tentar escapar ao invés de sobrepujar o vilão (contudo, o código de honra de alguns Street Fighters pode não permitir que eles fujam de um desafio direto). Porém, se os personagens estão constantemente sendo espancados, enganados ou traídos, os jogadores acabam perdendo o interesse no jogo. Se eles nunca tem chance, por que deveriam jogar?

Logo, como Narrador, é importante que você mantenha um equilíbrio entre tornar a história fácil demais ou difícil demais. Deve haver perigo o suficiente para assustar os jogadores, para deixá-los animados e para dar a eles uma sensação de vitória quando seus personagens finalmente são bem sucedidos – mas não tanto desafio que os jogadores fiquem constantemente frustrados porque seus personagens nunca vencem.

USANDO REGRAS

Já foi explicado que o Narrador deve ser o árbitro final das regras. Isso quer dizer que você dá a palavra final em dúvidas sobre as regras. O uso e interpretação das regras são parte importante de ser um Narrador.

As regras para o RPG de Street Fighter são baseadas nas regras usadas nos outros jogos da White Wolf, coletivamente chamados de Série Storyteller (incluindo Vampiro; A Máscara, Lobisomem: O Apocalipse, Mago: A Ascensão, Vampiro: Idade das Trevas e outros). Em todos estes RPGs, as regras servem como orientações, não como leis inquebráveis. Apresentamos estas regras a vocês como a melhor maneira que encontramos para simular e controlar a ação do jogo. Porém, pode ser que você não goste de algumas das regras, que algumas não funcionem para seu grupo, ou que não haja regras cobrindo uma determinada situação. Nestes casos, se sinta à vontade para mudar ou criar suas próprias regras. O objetivo das regras é ajudar todos a se divertirem com o jogo; não é ilegal quebrá-las ou modificá-las quando você é o Narrador.

De fato, algumas vezes é absolutamente necessário quebrar uma regra ou criar uma regra nova. Se os personagens estão sendo espancados por alguns inimigos que você quer que eles derrotem para que a trama de sua história não se perca, então não tem

problemas trapacear com alguns rolamentos, ou baixar a Saúde dos inimigos no meio da luta ou deixar que os personagens vençam. Também pode haver vezes em que você precisa aumentar o poder dos inimigos no meio da luta quando parece que os personagens estão ganhando com muita facilidade. É melhor manter estas “alterações” escondidas dos jogadores, ou eles esperarão que você os salve sempre que eles estiverem com problemas.

Além disso, como tudo pode acontecer em um RPG, é impossível dar regras para tudo. Você inevitavelmente terá que criar regras para algumas situações enquanto narra. Por exemplo, os personagens estão invadindo um laboratório secreto de pesquisas da Shadaloo e um dos cientistas joga ácido neles. Como Narrador você está livre para inventar na hora quanto dano o ácido inflige e se a roupa do personagem irá protegê-lo ou ser dissolvida.

SEJA DESCRITIVO

Durante a história, você será os olhos e os ouvidos dos personagens. Os jogadores dependerão de você para saber o que seus personagens veem, ouvem, cheiram, provam e tocam. O drama da história depende muito da sua capacidade de descrever bem as cenas.

Por exemplo, você poderia descrever uma cena da seguinte maneira: “As portas do elevador se abrem e vocês veem uma antiga siderúrgica. Existem muitas máquinas, mas não há ninguém por perto.” Aqui você deu aos jogadores o básico sobre o que está à volta deles, mas não deu atmosfera alguma ao lugar. Além disso, ao dizer imediatamente que não tem ninguém ali você tirou todo o suspense da cena.

Vamos tentar novamente: “O elevador para e as portas abrem com um rangido, o que denuncia a sua chegada. Fora do elevador há uma área enorme que lembra uma imensa caverna, com diversas máquinas antigas. Odores de graxa e ozônio ofendem suas narinas, enquanto uma onda de calor sufocante envolve vocês. Vapor quente jorra de antigas válvulas de escape, envolvendo o escuro local com uma névoa. As máquinas ainda funcionam e, à distância, vocês veem a luz alaranjada de uma gigantesca fornalha aberta. Vocês não veem ninguém através da névoa, e o barulho constante das máquinas torna quase impossível ouvir qualquer coisa. Entretanto, vocês percebem um som que reverbera à distância — quase como uma risada insana...mas provavelmente é apenas outra máquina trabalhando.” Agora a descrição cria alguma atmosfera e talvez um pouco de suspense.

O mesmo pendor dramático é necessário quando você assume o papel de um personagem na história. Algumas vezes você terá que inventar personagens secundários na hora, como motoristas de táxi, garçons ou coordenadores de torneios. Tente dar a esses personagens nomes e personalidades memoráveis. Talvez o motorista de táxi seja pessimista e depressivo, ou talvez o garçom se considere bom demais para estar servindo rufiões como os personagens, ou o coordenador do torneio seja um safado ganancioso querendo ganhar dinheiro rápido de qualquer jeito.

Os vilões de suas histórias certamente precisam de personalidades dramáticas. Os jogadores devem amar odiar os vilões que você cria. E se o próprio M. Bison aparecer, a simples visão do tirano, com o fogo demoníaco brilhando nos olhos e faiscando nas mãos, deve fazer com que o mais experiente dos Guerreiros Mundiais trema.

CRIANDO SUAS PRÓPRIAS CRÔNICAS

Depois que você e seus jogadores terminarem de criar os personagens (veja a seção de Criação de Personagem), é hora de planejar a primeira história. Futuramente a Street Fighter RPG Brasil disponibilizará uma seção de aventuras prontas assim como a apresentada no Livro Básico. Contudo você deve tentar criar suas próprias histórias e crônicas de Street Fighter.

Uma crônica é uma série de histórias individuais que se inter-relacionam. Por exemplo, o filme de *“Jornada nas Estrelas: A Ira de Khan”* pode ser visto como uma única história, e toda a série de episódios na TV e filmes de cinema de *“Jornada nas Estrelas”* seriam uma crônica. O filme é muito mais divertido para aqueles que estão familiarizados com os personagens e o cenário de *“Jornada nas estrelas”*, porque eles assistiram os outros filmes e a série de TV. Se você se recorda da primeira aparição do vilão Kahn na TV, então sua reaparição no filme (uma história posterior à crônica) é muito mais dramática.

Do mesmo modo, você pode criar histórias individuais que se combinem em uma grande crônica, que vai durar anos e levar os personagens iniciantes ao status de Guerreiros Mundiais. Cada história da crônica se torna mais divertida que a anterior, porque cada nova história é construída a partir da anterior.

Por exemplo, os jogadores ficarão imediatamente intrigados quando ouvirem que o mesmo vilão – que mal conseguiu escapar da última vez – está na cidade para o torneio da história atual. Bons vilões são essenciais para qualquer crônica. Os jogadores fazem de tudo para ter outra chance de acabar com o vilão que eles odeiam.

Além disso, assim como os fãs de *“Jornada nas estrelas”* passaram a amar a espaçonave Enterprise, os jogadores da sua crônica também passarão a amar certos cenários. Talvez exista um certo ginásio de treinamento na Califórnia que eles visitam frequentemente para pedir conselhos ao proprietário, para ver velhos amigos, e para ouvir as últimas notícias sobre torneios secretos que estão para acontecer.

Crônicas também devem ter vários personagens secundários recorrentes. Agentes da Interpol, oficiais do governo, diretores de times, professores e parentes são todos bons exemplos de personagens secundários que aos poucos irão ganhando profundidade através de vários breves encontros ao longo da crônica.

CONCEITOS DE CRÔNICAS

Quando planejar sua crônica, é melhor ter um conceito em mente. Estão listados abaixo os dois principais conceitos de crônica que funcionam bem para jogos de Street Fighter. Você pode escolher um deles ou desenvolver um conceito novo.

CONTRA A SHADALOO

O mundo de Street Fighter pode ser sombrio, selvagem e triste. Muitos problemas do mundo vem de um indivíduo – M. Bison. Do seu quartel-general secreto na remota ilha de Mriganka, Bison governa um vasto império de corrupção chamado Shadaloo. Não existe qualquer tipo de crime, ação terrorista, destruição desumana e violenta que a Shadaloo não seja capaz de cometer. Qualquer ação que faça avançar os planos de Bison para a dominação mundial será feita pelos lacaios da Shadaloo.

Uma das melhores crônicas em Street Fighter é a cruzada sem fim para destruir a Shadaloo e levar seu insano tirano sedento de poder à justiça. Muitos dos próprios Guerreiros Mundiais tiveram suas vidas feridas pela Shadaloo, e agora buscam vingança.

Além da fria busca por vingança, diversos outros fatores podem fazer com que Street Fighters entrem em conflito com a Shadaloo. Eles podem ter sido treinados como agentes do governo. Embora nenhum governo possa oficialmente enviar agentes contra Bison, operações secretas são possíveis. De fato, organizações internacionais de polícia, como a Interpol, farão quase qualquer coisa para deter a onda global de crimes patrocinada pela Shadaloo. Os personagens podem muito bem ter sido contratados secretamente por tais organizações para combater a Shadaloo.

ALGUNS TERMOS PARA SE LEMBRAR

Jogador: Pessoa ou pessoas que jogam RPG. Cada jogador assume o papel de um personagem. O jogador descreve as ações desse personagem e rola dados para resolver essas ações de acordo com as regras do jogo.

Personagem: A pessoa fictícia cujos objetivos e personalidade um jogador representa no jogo. Também chamado de Personagem do Jogador.

Narrador: O jogador no RPG cujo papel é um pouco diferente dos demais; ele não interpreta apenas um personagem dele, mas, ao invés disso, toma o papel do mundo, do cenário no qual os personagens se aventuram. O Narrador cria a história e descreve as cenas para os outros jogadores, e ele interpreta as várias pessoas que os personagens encontram durante suas aventuras.

Personagens do Narrador: Uma das várias pessoas que os personagens encontram no mundo de jogo. Eles são interpretados pelo Narrador. Também chamados de Personagem não jogador.

História: A aventura na qual os personagens tomam parte. Uma história pode envolver espionagem, mistério, horror ou qualquer outra ideia que o narrador deseja usar.

Cena: Parte de uma história. Uma história é composta de um número de cenas. Sempre que há uma pausa na ação ou o tempo passa, a cena em curso normalmente termina e a próxima começa, até o final da história.

Além disso, os personagens nem sempre precisam procurar pela Shadaloo, porque os lacaios de Bison podem vir procurar por eles. Bison busca guerreiros capazes que se unam às fileiras da Shadaloo, e os personagens podem ser procurados para que se unam à nefasta organização. Nenhum guerreiro honrado nem mesmo considera a oferta, mas Bison não aceita “não” como resposta. Os personagens que se recusarem o convite da Shadaloo podem descobrir que seus parentes e amigos estão sendo sequestrados ou aterrorizados. A maioria dos Street Fighters não aceita tal extorsão.

APRIMORAMENTO PESSOAL

Street Fighters diferentes tem diferentes motivações e objetivos, mas todos compartilham o desejo de se aperfeiçoar de alguma forma. Os lutadores individualmente podem querer aperfeiçoar suas técnicas, aprender novos poderes especiais, ou buscar mais Renome, mas todos querem se aprimorar e substituir Ryu como Grande Mestre.

Crônicas sobre aperfeiçoamento pessoal se centrarão nos objetivos que os jogadores tem para seus personagens. Por exemplo, se o objetivo de Dee Jay é ganhar popularidade suficiente no circuito Street Fighter para ser um astro de filmes de artes marciais, então ele vai estar interessado principalmente em torneios onde possa se exhibir bastante e ganhar Glória. Enquanto isso, Dee Jay deve praticar suas habilidades de luta se quer alcançar a glória suprema de se tornar o novo Grande Mestre.

CONCEITOS DE HISTÓRIAS

Apresentamos a seguir vários exemplos de conceitos de histórias para inspirá-lo. Tenha em mente que muitas histórias que você criar podem combinar um ou mais dos conceitos, ou usar ideias completamente diferentes.

As histórias de Street Fighter não se limitam a repetidas lutas de torneio. Considere o clássico dilema de um lutador profissional: alguém rico, poderoso e corrupto quer que o lutador entregue uma luta, e este alguém não aceita “não” como resposta. Se o lutador aceitar, ganha muito dinheiro – dinheiro de que ele realmente precisa no momento. O pagamento por recusar é um prêmio por sua cabeça. Honra? Dinheiro? Vida? O que fazer? Este é apenas um exemplo de como histórias de Street Fighter podem se tornar mais complexas do que apenas ir ao próximo torneio e lutar.

A maioria de suas histórias deve se encaixar no conceito de crônica que você está criando, para dar à crônica mais continuidade de uma história para outra. Mas não se sinta limitado. Você sempre pode fazer uma ou duas histórias diferentes, que de fato não se encaixam na sua crônica principal. É bom deixar os jogadores na dúvida sobre o que vai acontecer em seguida.

VINGANÇA

Não é o mais nobre dos motivos, mas é compreensível. Alguém foi injustiçado, e ele ou ela quer revidar. Estas histórias não precisam ser constantes cenas de luta, normalmente o vingador precisará de algum tipo de preparação ou ajuda na sua missão. A vingança pode levar anos para se completar. Como Guile e Chun Li podem atestar, a vingança pode ser o pano de fundo de toda uma crônica.

- Alguma organização criminoso arruinou a fortuna ou a família de um personagem, mas o grupo é poderoso demais para ser combatido individualmente. A organização controla a polícia local. O que fazer? Podem existir espiões em qualquer lugar, até mesmo no próprio time. Os jogadores devem ficar sempre atentos...

- Um bem visto Street Fighter emboscou uma personagem ou amigos dela, espancando-os violentamente, talvez até mesmo aleijando-os. Ninguém acreditará que o lutador cometera um ato tão desonrado, mas a personagem sabe o que viu. Será que ela deve falar abertamente e se arriscar a fazer uma acusação que não pode provar? Ou procurar uma vingança mais sutil, expondo seu crime ao público ou punindo-o por detrás dos panos? E se aquele Street Fighter não foi mesmo o responsável pela traição? Quem foi? E por quê?

- Uma pessoa importante é humilhada (ou pelo menos pensa que foi) por um dos personagens e age para tornar miserável a vida de todo o time. O que ele fará, e como? Será que os personagens sabem quem está por trás do torneio, ou terão que investigar para descobrir a fonte de seus problemas? Uma vez que eles o façam, eles pedirão desculpas ou atacarão?

ESPIONAGEM

Muitas grandes aventuras de artes marciais e filmes de espionagem são sobre se infiltrar em uma organização ou lugar e roubar algum item importante, ou destruir o lugar por dentro. Cenários de espionagem e vingança funcionam bem juntos, e um time itinerante de lutas é uma grande fachada para missões de infiltração. Talvez os personagens trabalhem para uma agência de espionagem ou foram recrutados “temporariamente”. O Narrador pode criar todo tipo de equipamento divertido, armadilhas mortais e vilões querendo conquistar o mundo. Talvez o alvo seja a Shadaloo, ou alguma agência menor, mas ainda assim nefasta. Talvez até seja uma escola ou país rival.

Trabalho de infiltração requer certa sutileza – disfarce, furtividade, planejamento, lábia. Tentar simplesmente invadir uma fortaleza espancando todo mundo é uma boa maneira de ser morto. Cedo ou tarde, é claro, a farsa dos personagens será descoberta, e as perseguições e lutas começarão!

- Os personagens descobrem informações sobre uma entrada secreta para a fortaleza da Shadaloo em Mriganka. Ela é a verdadeira ou uma armadilha? Mesmo que a informação seja legítima, eles ainda terão que descobrir alguma maneira de entrar e sair com vida.

- Os personagens descobrem uma rede de pirataria ou espionagem e decidem rompê-la. Tais quadrilhas são derrotadas mais facilmente de dentro. Elas também tendem a ter iniciações brutais e exigem que os novos membros cometam crimes desonrados. O que farão os personagens? Recusar acabará com a fachada deles, e concordar manchará sua Honra, ou pior! E se os membros do time forem reconhecidos como quem realmente são por membros da quadrilha, ou por alguma das vítimas dos crimes? Será que os personagens poderão salvar suas reputações após tal descoberta?

- Algum outro grupo se infiltrou no time dos personagens e está vendendo informações a quem pagar mais. Talvez o empresário esteja secretamente aliado com mais alguém e retire deliberadamente do

time boas oportunidades, acomodações decentes e seus lucros suados. O que os personagens farão quando descobrirem isso? Confiança traída é algo difícil de se reconstruir...

SALVAMENTO/RESGATE

Salvar inocentes em perigo não é apenas uma boa coisa de se fazer; também pode ter enorme impacto sobre os Renomes de Honra e Glória do personagem. Por outro lado, ficar de lado enquanto pessoas são feridas pode fazer com que um Street Fighter seja confrontado por sua própria consciência e pelas vaias do público.

Histórias de Salvamento cominam bem com Histórias de Espionagem, Desastre e Romance. Os alvos de uma missão de salvamento podem incluir transeuntes enrascados, pessoas amadas ou colegas de equipe perdidos. E se Charlie, amigo de Guile, não estivesse realmente morto? Guile moveria o céu e a terra para libertá-lo!

Resgatar algum objeto também pode ser considerado um tipo de salvamento. E se M. Bison botou as mãos em uma neurotoxina experimental ou nos planos de um novo reator de fusão nuclear que poderia mudar as necessidades de energia do mundo? Os personagens podem ser as únicas pessoas entre a liberdade e a contínua opressão da Shadaloo.

- Enquanto estão na cidade para um torneio, o time fica sabendo de um desabamento em uma caverna que prendeu diversos trabalhadores locais. Os personagens se arriscarão a perder o torneio por W.O. para salvar um bando de desconhecidos sem importância, ou ignorarão o sofrimento de inocentes em prol de suas próprias necessidades egoístas? Perigos inerentes a este tipo de resgate incluem desmoronamentos, ser enterrado vivo ou desesperança e fadiga crescentes enquanto o oxigênio dos mineiros vai inexoravelmente acabando. Outras complicações podem surgir se os personagens investigarem o desabamento: quem o causou? Foi acidente ou sabotagem? Se o desabamento foi deliberado, quem o fez e porque? Esta ideia pode se encaixar muito bem com Histórias de Espionagem e Vingança.

- Uma amigo ou o amado de uma das Street Fighters é capturado e mantido prisioneiro, talvez para evitar sua vitória na próxima competição, talvez como parte de uma velha rixa. Ninguém sabe para onde foram os sequestradores, nem mesmo se o amado ainda está vivo. Este tipo de aventura pode incorporar elementos de Espionagem ou Mistério conforme os personagens se esforçam para encontrar o cativo antes que seja tarde demais. Mesmo assumindo que eles consigam liberar a vítima, ainda terão o problema da fuga. Entrar é frequentemente mais fácil do que sair...

- Os personagens conseguiram a duras penas encontrar um artefato de grande valor, apenas para tê-lo roubado por um colecionador ou grupo rival. Talvez o item tenha algum grande significado para as artes marciais – um pergaminho detalhando um estilo de luta perdido ou técnica perdida de meditação. Pense no que M. Bison faria para meter as mãos em um item desses... pegá-lo de volta poderá ser mais difícil do que encontrar o maldito objeto! Este tipo de história funciona bem com Exploração – apenas dê uma olhada na segunda metade de “*Caçadores da Arca Perdida*”.

DESASTRE

Quando a terra treme, quando o trem sai dos trilhos, a torre cai ou as nevascas selam as portas, quando o desastre acontece, o verdadeiro herói ouve seu chamado. Da mesma forma que os Salvamentos, intervenções em desastres permitem que um Street Fighter use suas habilidades em prol de uma causa maior do que arrebentar pessoas. Talvez o personagem esteja diretamente envolvido no acidente, talvez ele o cause involuntariamente e deva fazer reparações. Ou talvez alguma lutadora inescrupulosa cause um desastre para distrair os personagens enquanto foge ou incrimina uma terceira pessoa. Qualquer que seja o caso, a história de Desastre dá aos personagens uma chance de melhorar sua posição aos olhos do público e seus iguais. Tais tarefas podem trazer grande Renome a um guerreiro – ou matá-lo.

Este tipo de história leva os lutadores além da arena para histórias altamente dramáticas. Histórias de Desastre tem armadilhas perigosas – desmoronamentos, explosões, enchentes... – e um nível bem elevado de suspense. Desastres sempre são corridas contra o tempo em que cada segundo conta!

- Um lutador cria um desastre para melhorar sua posição ao salvar as pessoas. Será que os personagens percebem a verdade? Se perceberem, o que farão a respeito? Muitos fãs não acreditarão que seu lutador favorito pudesse fazer uma coisa dessas, e poderão ficar realmente irritados se algum lutador rival tentar convencê-los disso...

- O time acorda em meio a pesadas nuvens de fumaça e pessoas gritando. O hotel está pegando fogo, e os alarmes e mangueiras de emergência não funcionam! Não apenas os personagens devem escapar, como também ajudar os outros hóspedes presos pelo fogo. A história se torna ainda mais desafiadora se o hotel é um prédio muito alto, ou uma espelunca lotada de criminosos. Como o fogo começou e por que os alarmes não funcionaram? Seria uma ação proposital para coletar o seguro? Vingança? Ou uma tentativa de deter a qualquer custo o time dos personagens?

MISTÉRIO

Resolver um mistério requer paciência, sutileza e pensamento lógico é claro. Eis um desafio para Street Fighters! O assunto do mistério deve ser algo muito importante para os personagens, talvez algo que outros também queiram descobrir! Pode ser uma pessoa desaparecida, uma cidade perdida, uma arma usada em um homicídio ou um troféu roubado. Um bom mistério terá um elenco de personagens interessantes interpretados pelo Narrador, alto, risco, e algumas poucas pistas espalhadas pra serem encontradas pelos personagens (antes que sejam encontradas pelo grupo rival, espera-se!).

Mistérios podem ser enfiados, intrigantes e divertidos. Imagine Blanka tentando decifrar pistas para achar uma herança de família em uma mansão da alta sociedade do Mississípi, ou Guile seguindo a pista deixada por documentos e relatórios até encontrar o oficial que entregou ele e Charlie para a Shadaloo. Cada mistério deve ter uma solução que os jogadores possam adivinhar com as informações apresentadas. Também deverão haver pistas falsas e pessoas tentando

resolver o enigma antes que os personagens o façam (e/ou que poderão fazer qualquer coisa para impedir que os personagens descubram a verdade!). Mistérios podem ser uma boa variação em relação aos combates e outras ações heroicas, e podem testar habilidades que os Street Fighters raramente exercitam. Eles combinam bem com Salvamentos e Espionagem, e também se ligam bem com Desastres.

- Um dos lutadores em um grande torneio aparece morto na noite anterior ao início das lutas. O corpo não tem marcas de violência. Quem fez isso? Como fez? Por que fez? Um dos personagens encontra uma pista, uma pista que várias partes interessadas parecem querer ver suprimida – ou revelada. É difícil saber em quem confiar quando todos são suspeitos.

- O empresário do time está agindo estranhamente, assim como o Sensei de um dos personagens. O que está acontecendo? Existe alguma explicação racional para isso, ou eles estão conspirando contra o resto do time? Isto pode se tornar ainda mais complicado com a ajuda de um jogador disposto a colaborar, cujo personagem também começa a agir furtivamente. Os jogadores ficarão malucos tentando descobrir o que está acontecendo, especialmente quando uma figura desconhecida começa a aparecer misteriosamente nas sombras. Isto é uma armadilha ou apenas um jogo para descobrir outro inimigo infiltrado?

EXPLORAÇÃO

A busca por cidades perdidas e tesouros fabulosos pode ser o foco de toda uma subcrônica de Street Fighter. Talvez as habilidades especiais dos personagens façam deles bons recrutados para um caçador de tesouros ou aventureiro itinerante, ou talvez os próprios personagens adorem as emoções e aventuras das explorações. Talvez circunstâncias especiais, como a queda de um avião ou um naufrágio, não deixem aos personagens outra opção senão partir em busca de uma saída para a situação – onde quer que a encontrem.

Uma aventura de Exploração dá ao Narrador a chance de criar locações fabulosas – ruínas assombradas, um rico navio naufragado, um refúgio místico nas montanhas, uma civilização perdida na selva amazônica. Existem muitas áreas ainda não cartografadas no mundo de Street Fighter, e muitas chances de se descobrir Aquilo Que Ainda Não É Conhecido. Tesouros estranhos, armadilhas mortais, locais exóticos e fascinantes tribos perdidas ou cultos escondidos tentam os intrépidos Street Fighters a explorar os recantos mais longínquos do mundo.

A Exploração não precisa ser intencional. Deixar os personagens naufragados em uma ilha deserta ou perdidos em um vale escondido é uma boa maneira de começar. Mas os seus jogadores podem rapidamente adquirir um gosto por ir aonde nenhum Street Fighter jamais esteve. Deixe-os. Histórias de Exploração combinam bem com Salvamento e Vingança. Qualquer tipo de ideia pode ser tornada mais interessante com um cenário exótico e um ar de mistério eterno.

- Um dos patrocinadores do time é um antigo caçador de tesouros que agora quer os personagens unidos a uma perigosa expedição ao Caribe em busca de um vasto tesouro pirata. A única complicação é uma perigosa rival, que quer o tesouro para ela e fará qualquer coisa

para consegui-lo. Quem achará o tesouro primeiro? E quem o manterá por mais tempo?

- Uma nova guerreira entrou em cena. Ela é estranha e exótica – ninguém sabe ao certo o que pensar dela – e seu estilo de luta é único. Muitos fariam qualquer coisa para descobrir de onde ela veio...e os personagens por acaso estão por perto quando alguém tenta descobrir da maneira mais brutal. Quando a tentativa de sequestro falha, a guerreira decide fugir. talvez ela contrate os personagens para ajudá-la a chegar em casa em segurança, ou talvez eles a sigam apenas por curiosidade ou atração.

- O segredo para uma Manobra Especial ancestral está nas pinturas do antigo Templo Shaolin, que há séculos dizem que foi destruído. Será mesmo? Existe um Street Fighter chamado Li Pak que muitos dizem que foi estudante de um desses templos, o que indica que ainda existe algum ainda em atividade.

A terra natal da nova guerreira é bizarra, um vale perdido onde os nativos ainda praticam uma antiga arte de luta criada para protegê-los de uma tribo rival. Como os personagens entram no vale? Uma vez lá, como eles saem? Mais ainda, será que eles terão permissão para sair? Talvez os sequestradores frustrados tenham seguido os personagens. O que acontecerá quando os dois grupos se encontrarem novamente? Este tipo de história funciona bem com contos de Salvamento. Também é uma aventura perfeita para os fãs de Edgar Rice Burroughs, H. Rider Haggard, ou outros escritores de “mundos perdidos”.

TOQUES FINAIS

Uma vez que você tenha o conceito da história em mente, vá em frente e trace as linhas gerais da trama. Tente trabalhar com os componentes básicos em mente, ou até mesmo escreva-os no papel. Dê uma boa olhada na sua trama: veja se existem áreas onde você possa colocar mais suspense, ou cenários interessantes, ou mudanças inesperadas na direção da trama, ou mais oportunidades para que as decisões dos personagens mudem o final da aventura.

Esta última parte é a mais importante – não crie uma trama que só possa ter um final. O propósito de um jogo de RPG é criar a história conforme você vai jogando. Como Narrador, você precisa apenas de linhas gerais do que você acha que pode acontecer durante a sessão de jogo. Não prenda seus jogadores em uma trama pré-fabricada que sempre terminará do mesmo modo, não importando o que eles façam. Além disso, os jogadores fatalmente perderão pistas que você julgava óbvias, ou rapidamente resolverão alguns mistérios antes do que você achava ser possível. Sua trama inevitavelmente mudará de acordo com o que os jogadores decidirem fazer.

Após ter uma trama em mente, prossiga e crie os personagens necessários para a história. Faça algumas anotações descrevendo os cenários que você acha que os jogadores visitarão durante a história, lugares como a área onde será realizado o torneio ou a fortaleza da Shadalo. Você deve fazer anotações suficientes para que se sintam confortável ao narrar a história diante dos jogadores. Muitos narradores fazem muitas anotações

e mapas antes de narrar uma história; outros fazem apenas breves anotações e criam muitos dos detalhes durante a própria aventura. Descubra o que funciona melhor para você.

O processo pode ser resumido da seguinte forma:

Trama: escolha um dos conceitos de história vistos até agora ou crie o seu próprio.

Cenário: a trama deve ajudar a determinar onde se passará a história. Ela se passará em um único lugar, ou os personagens viajarão para outros lugares ao longo do curso da história?

Atmosfera: você deve determinar a atmosfera que quer para a sua história. Atmosfera pode ser descrita como o “clima” da história. A trama e o cenário podem ajudar você a formular isso: você não quer uma atmosfera lúgubre e sombria para uma história de exploração que se passa nas Bahamas, mas uma atmosfera assim beneficiaria uma história de mistério nos pântanos enevoados da Escócia.

Quebre a História em Cenas: uma vez que você tenha decidido todas as coisas acima, você pode então dividir a sua história em cenas, a ordem na qual você quer que os eventos aconteçam. Dê uma olhada na aventura introdutória do Livro Básico para ter uma noção. Quando os personagens deixam uma área para ir para outra, tal como deixar as docas para ir para o esconderijo subterrâneo do vilão, a cena muda. A passagem do tempo também pode indicar uma mudança de cena. Não fique preso às cenas, porém; elas são principalmente um método de aprimorar a narrativa. São momentos de liberar a tensão ou aumentar o suspense. Na próxima vez que você ler um livro ou assistir um filme, tente descobrir quando a cena muda. Note como o autor ou roteirista usou a transição de tempo ou lugar para aprimorar a história.

VÁ EM FRENTE

Agora você está preparado para narrar suas próprias histórias. Boa sorte. Lembre-se: os objetivos são entreter e desafiar os jogadores.

Por fim, tente decidir quais elementos você quer manter em sua crônica, e guarde suas anotações sobre esses vilões, personagens e/ou cenários que você pode querer usar novamente.

AVENTURAS NA SHADALOO

O cenário e os personagens vistos até agora podem estabelecer a base de qualquer jogo de Street Fighter. O próximo passo é formar histórias e crônicas para as aventuras de seus jogadores. Uma vez que isto esteja pronto, a ameaça da Shadaloo estará viva dentro dos corações dos inocentes.

Este tópico oferece algumas ideias de como construir crônicas e histórias que envolvam aventuras contra a Shadaloo. Cada conjunto de ideias de aventuras está agrupado de acordo com o conceito geral de uma crônica. Por exemplo, “Agentes da Interpol” provê muitas ideias de histórias para uma crônica em que os jogadores são agentes empregados pela Interpol.



AGENTES DA INTERPOL

Nesta crônica, todos os personagens estão contratados pela Interpol como agentes, a organização policial internacional que está tentando parar a Shadaloo. Seja como agentes em tempo integral ou agentes freelancer, eles serão enviados em diversas missões para sabotar operações ilegais da organização ao redor do mundo. Chun Li é um exemplo de Guerreiro Mundial que trabalha para a Interpol.

O cenário padrão para este tipo de crônica usualmente envolve a Interpol financiando o time dos personagens e pedindo favores em troca. Estes favores podem incluir pedidos para que o time viaje até algum lugar remoto do globo onde a Shadaloo esteja patrocinando um torneio ilegal, além de efetuar missões nesta região para dismantelar as ações da Shadaloo no local.

Diferentemente de agências de espionagem (veja em Espiões como Nós), a Interpol tem de seguir as leis internacionais. Eles devem operar respeitando todas as leis da constituição de cada país, o que frequentemente deixa os jogadores de mãos atadas, mesmo sabendo que este ou aquele político é um lacaio corrupto da Shadaloo. Um bom exemplo é caso os personagens capturem um ninja da Shadaloo, só para vê-lo livre mais tarde indo embora para seu país de origem.

Atmosfera: Uma crônica com a Interpol pode conter diversos traços de novelas policiais, contos de mistério ou filmes de gangster, como *“Os Intocáveis”*. Filmes clássicos também funcionam como forte fonte de inspiração, como o *“Falcão Maltês”*. Dramas policiais modernos podem prover uma excelente atmosfera, como *“Conexão Francesa”* ou o livro *“Dia de Chacal”*. Para entrar no clima, as cenas de ação dos filmes policiais de Jackie Chan são uma boa pedida.

Características: Pode ser exigido dos personagens no mínimo um ponto em Investigação para trabalhar na Interpol – eles não contratam qualquer um que encontram nas ruas. Personagens podem receber em troca alguns pontos do Antecedente Apoio, dependendo do quão próximos da Interpol eles trabalham. Se eles são freelancers, apenas um ponto em Apoio é o suficiente. Os personagens também podem receber pontos em outros Antecedentes: Aliados (organizações policiais em diversos países), Contatos (um leque enorme de informantes) e Empresário (uma organização superior que agencia suas missões e torneios). Alguns personagens podem receber pontos em Fama após resolver vários casos com sucesso levando diversos criminosos à cadeia, tomando-se um herói perante os olhos da imprensa.

IDEIAS DE AVENTURAS

O MISTÉRIO NO TREM

A Shadaloo está contrabandeando algum tipo de item através da Europa rápida e facilmente, e todas as pistas apontam para o Trans-Europe Coach, um luxuoso trem que para em praticamente todos os países da Europa. Os personagens devem se tornar passageiros do trem – provavelmente com identidades falsas – e procurar pistas de como o contrabando funciona.

Esta história propicia diversas oportunidades de intrigas e investigação, como pistas falsas, ladrões e contrabandistas que utilizam o trem para seus propósitos de distribuir seus “produtos” através da Europa além de furtos menores. Este é mais um dos muitos meios que a Shadaloo encontra para disseminar o crime pelo mundo.



Porém, a Shadaloo sabe da presença dos agentes da Interpol no trem, e embarcou assassinos para evitar que eles descubram a verdade sobre as transações a bordo. Os “caçadores” podem ser qualquer um, desde o bilheteiro até o cozinheiro do luxuoso trem. Tudo isto ocorre enquanto o trem percorre os trilhos através das terras europeias. Os personagens podem terminar esta missão indo parar onde a Shadaloo esconde o contrabando ou onde ele é vendido, indo parar no centro de mais intrigas e perigos.

CONFERÊNCIA MORTAL

Uma conferência política internacional muito importante foi convocada. Muitas figuras poderosas e influentes terão parte em determinar documentos dos direitos humanos. Isso representa um grande perigo para Mriganka, o país com uma longa lista de violações dos direitos humanos. Poderão os políticos impor sanções econômicas contra Mriganka? A Shadaloo, é claro, tentará parar com a conferência e, com isso, tentarão fazer com que muitos dos políticos que estão contra eles sejam assassinados. A missão dos personagens é impedir isso. O time deve fazer uma patrulha nos fortemente guardados subterrâneos da conferência, uma mansão na França.

Entretanto, pessoas de todo o mundo estão constantemente vindo e indo, fazendo o trabalho de manter a Shadaloo longe. Os personagens devem ficar atentos para assassinos com fuzis sniper, mas o verdadeiro perigo é manter longe o desconhecido: um dos Theões da Ordem da Unidade Celestial de Bison está aqui disfarçado. Ao invés de matar os inimigos, ele tentará controlar suas mentes, desencorajando-os de tentar ações contra Mriganka. Ele tem guarda-costas, entretanto, para protegê-lo de Street Fighters...

ESPIÕES COMO NÓS

Essa crônica tem os personagens jogadores trabalhando para alguma organização de espionagem, usualmente uma numa nação particular, como a Agência Especial Britânica de Cammy, ou alguma outra organizada pelas Nações Unidas se os personagens são de países diferentes. Na grande tradição de histórias de James Bond, eles estarão envolvidos em atividades espãs através do mundo. Eles poderão ter acesso a úteis bugigangas a cada missão para ajudá-los a saírem de situações complicadas.

Times espões operam com uma grande liberdade, mas eles devem seguir e obedecer a uma rígida hierarquia. Eles terão superiores poderosos que esperarão que eles sigam ordens, embora como as ordens devem ser seguidas é de acordo com a discrição dos personagens. Entretanto, suas atividades serão consideradas ilegais, apesar de tudo que fazem para beneficiar seu país. O time irá muitas vezes lidar com incidentes internacionais no decorrer de suas missões. Se eles forem pegos e desmascarados, seu país não demonstrará ter conhecimento deles, e não irá salvá-los. Esta é a desvantagem de trabalhar no campo espionagem – algumas vezes você é tão secreto que ninguém vai querer contratar o seu serviço para eles.

Atmosfera: Obviamente, a inspiração para crônicas de espionagem pode ser encontrada nos filmes de James Bond. Entretanto, filmes de Kung Fu como Operação Dragão também introduzem o mundo de Street Fighter muito bem.

Características: Espões devem ter as seguintes Habilidades para cumprir suas missões: Manha, Lábria, Segurança e Investigação. Eles devem também ser aptos a se defenderem, mas muitos Street Fighters são mais capazes do que eles.

Personagens espões também têm o Antecedente Apoio para representar sua agência. Personagens podem ter outros Antecedentes: Aliados (reforços da sua agência ou agências aliadas), Contatos (a necessária rede de informações de espões e informantes), Empresário (um superior que arruma suas missões), Recursos (uma gorda conta pessoal) e Staff (times de suporte da agência). Personagens espões nunca podem ter Fama; se eles têm, então seus laços com a agência são muito secretos, e o nível de seus Antecedentes listados acima acaba sendo restrito até um limite de dois ou três pontos para representar o fato da agência tentar manter a interação com o famoso agente em segredo.

IDÉIAS DE AVENTURAS

BASE SECRETA

O time tenta descobrir se os rumores sobre uma base secreta da Shadaloo na Amazônia são verdadeiros. Após quilômetros de caminhada na selva, eles eventualmente descobrirão a base. Escondida nas ruínas de uma antiga cidade, a Shadaloo está em operando para uma variedade de crimes. Normalmente, o time poderia sair e voltar depois com reforços, mas eles imaginam que o louco que comanda a base tem um míssil nuclear – ele está preparado para destruir velhos inimigos em Washington. Eles deverão pará-lo agora. Se os personagens encontrarem contratemplos, eles podem contar com a ajuda de Blanka, que não gosta da ideia de mísseis sendo disparados a partir de “sua” selva.

LUTADORES INDEPENDENTES

Os grupos de personagens comuns acabam caindo nessa categoria. Neste tipo de crônica, o time trabalha unicamente para eles mesmos, para se tornarem ricos e famosos ou para outros propósitos, como vingança. Eles poderão se oferecer como freelances para outras organizações, como a Interpol, mas na maior parte do tempo, eles são cavaleiros solitários no mundo de Street Fighter.

A grande vantagem nisso está em garantir a sua liberdade, mas ninguém irá te ajudar quando estiver na cadeia. Desafiar a Shadaloo sozinho é uma dura tarefa. Muitos governantes falharam tentando – como poderia algum time sozinho conseguir? No mundo de Street Fighter, entretanto, sorte e coragem podem levá-lo longe, então talvez um bando de brigões realmente possa derrubar o império de Bison quando muito esforço legal tenha falhado.

Atmosfera: A meta dos personagens poderia ajudar a determinar a direção do tipo de crônica e também, em retorno, ajudar o Narrador a encontrar uma boa atmosfera. Se a crônica leva o time a enfrentar alguém (a polícia, sociedade, Shadaloo), então talvez o ocidente seja um bom recurso. Inspiração pode vir de uma variedade de filme de fora da lei, como *“Meu Ódio Será Sua Herança”*, *“Sete Homens e um Destino”* e *“Os Jovens Pistoleiros”*. Os *“Sete Samurais”* é um clássico filme samurai japonês que introduz uma atmosfera e um tema muito bons, e um grande número de filmes de Kung Fu mostram o encontro de um grupo de personagens com uma poderosa organização (como Super Ninjas).

É óbvio, isso inclui também versões Ocidentais de filmes de Kung Fu, como “Os Aventureiros do Bairro Proibido”.

Características: Obviamente, lutadores independentes têm que saber lutar, e lutar bem. Personagens nessas crônicas provavelmente irão gastar mais experiência em Técnicas e Manobras Especiais. Personagens podem ter qualquer Antecedente, exceto Apoio.

IDÉIAS DE AVENTURAS

SALVADORES FREELANCES

Uma pequena vila no México (ou algum outro país) começa a ser importunada pela Shadaloo.

O povo da cidade chama os personagens para salvá-los e defender sua vila contra os capangas da Shadaloo. O pagamento é pequeno, mas a recompensa em honra é grande. Isso é, é claro, o enredo básico para Velho Oeste.

Os personagens são os caras com chapéus brancos que passeiam a cavalo pela cidade e a limpam da corrupção na Rua Principal numa briga ao meio-dia.

VINGANÇA DO TIME

Um sensei de um dos personagens é assassinado, e o estudante deve vingar a morte de seu mestre acabando com os lutadores da Shadaloo que fizeram isso. Se o resto do time concordar em ir com ele, eles terão que lutar com muitos capangas até que finalmente cheguem ao homem do topo, o responsável pelo assassinato.

BASES CARREGADAS

Um dos personagens tem um parente com uma participação num time da liga menor de baseball. Ele suspeita que o outro proprietário, a companhia que recentemente comprou a maioria das ações do clube, é desonesto. O parente convida os personagens para entrar secretamente e checar as coisas, como se fossem jogadores (o parente pode muito bem colocá-los no time) ou empresários para o time.

Os personagens devem fingir que são jogadores de baseball para se infiltrarem na viagem do time. Na verdade, a companhia é fachada para a Shadaloo que comprou o time e o pagou, chantageando ou intimidando muitos dos jogadores chave do time para jogar certos jogos em que a Shadaloo ganhará dinheiro contra o time.

Poderão os personagens descobrir tudo isso? Se eles puderem, eles deverão enfrentar um time de atletas que não temerão usar seus bastões para silenciar os personagens.

FANTOCHES DA SHADALOO

Uma interessante ideia para uma crônica é que os personagens – sem que saibam – sejam ajudantes involuntários da Shadaloo. Talvez a agência de espionagem ou liga do crime em que trabalham está sob o controle da Shadaloo e os personagens sejam apenas fantoches nas cordas de Bison. Isso é detestável, mas uma divertida crônica pode ser construída assim, com os personagens realizando vários trabalhos. Isso pode criar bastante drama e ação quando eles perceberem quem seus mestres realmente são e decidirem levar suas cabeças.

Atmosfera: Desde que seja uma complicada crônica, o Narrador pode criar uma falsa atmosfera primeiro enquanto dá sinais das mentiras. Filmes como “Sob o Domínio do Mal” podem criar o suspense necessário, um mundo





onde a pessoa para quem você trabalha não é aquilo que você imaginava ser. Também a série de TV britânica dos anos 60 *"The Prisoner"* e o gibi *Watchmen* (DC Comics) podem dar ao Narrador a inspiração.

Características: As Características recomendadas dependem da "falsa" crônica que o Narrador escolher. Os personagens poderiam ter muitos pontos no Antecedente *Empresário* para representar o superior que os guia, o superior que trabalha para a Shadaloo.

IDEIAS DE AVENTURAS

VIRANDO O JOGO

Uma guerra está ocorrendo entre uma família da Máfia e um sindicato controlado pela Shadaloo. Após uma série de histórias, o superior do time constantemente envia os personagens para a ação contra a família da Máfia, mas ele ignora qualquer prova que os personagens encontram da atividade criminal conduzida pelo sindicato controlado pela Shadaloo. Os personagens são usados mais e mais para perseguirem a família da Máfia, enquanto o sindicato é livre para agir e acabar com a Máfia.

Em algum ponto, os personagens perceberão que há evidências de que seu superior trabalha para a Shadaloo. Eles o pegarão falando para todos que é um agente da Shadaloo? Ou eles interceptam uma carta incriminadora enviada para o superior? O que os personagens fizerem, não será uma evidência definitiva.

Os personagens podem decidir virar o jogo e negar as ordens até que eles acabem com a corrupção. Mas, o que acontece se a pista é falsa? E se os personagens forem baleados? Talvez a Shadaloo esteja por trás de tudo e quer que os personagens fiquem nervosos para que deem cabo neles, mantendo todos longe da verdade. Os personagens podem concluir o trabalho para que depois tentem provar o esquema para a organização.

INFILTRADOS

Os personagens estão tentando uma infiltração na Shadaloo, mas isso não é fácil. Eles terão que fingir que são criminosos e convencer sobre seu trabalho (se eles tiverem Apoio, poderão obter ajuda nisso). Como você pode se infiltrar num mundo de criminosos sem se tornar um deles? Esse tipo de crônica pode custar aos personagens um pouco de honra para que eles sejam bem sucedidos. Eles também farão descobertas secretas sobre as habilidades psíquicas de Bison ou os poderes mentais dos Theões.

Outro problema é se os personagens convencerem demais, outros Street Fighters o tratarão como verdadeiros criminosos. Também, alguém por quem M. Bison é odiado – como T. Hawk – vai combater seus comparsas, incluindo os personagens "bandidos".

Atmosfera: Muitos filmes da Segunda Guerra Mundial onde as forças Aliadas têm que disfarçar seus soldados como Nazistas podem trazer boas ideias, como *"O Desafio das Águias"* ou *"Os Doze Condenados"*.

Características: A Habilidade *Manha* pode ser necessária para fazer o primeiro contato ou se infiltrar em pequena escala na Shadaloo; isso pode também ajudar o personagem a entender melhor a mente criminosa. Boas habilidades de luta são requeridas para avançar na hierarquia – Bison quer bons Street Fighters do seu lado.

Se o time tem um Apoio anti-Shadaloo (como a Interpol), ele não poderá manter contato com eles durante a missão. Isso é arriscado e facilita a Shadaloo de descobrir agentes inimigos.

IDEIAS DE AVENTURAS

O VERDADEIRO TESTE DA MALDADE

Os personagens, após se infiltrarem sucessivamente como capangas da Shadaloo, eles têm de conhecer um dos Chefes da Shadaloo.

Eles são condecorados com vários poderes e asseclas para comandarem, mas eles se importam com os outros: isso é obviamente o teste do Chefe, onde os personagens precisarão mostrar sua maldade.

Se eles falharem no teste (se salvam inocentes ou falham em matar os “inimigos”), o Chefe descobrirá a farsa.

AVENTURAS EM MRIGANKA

A seguir estão algumas ideias de aventuras situadas na nação de M. Bison: Mriganka.

ISSO DEVE SER AMOR

A filha de um homem de negócios foi introduzida na Ordem da Unidade Celestial. O Theão do local as transferiu para Mriganka. Os heróis são convocados para salvá-la. Mesmo que consigam pegá-la, terão um problema adicional – ela não quer voltar!

TORNEIO DE GUERREIROS MUNDIAIS

Um Guerreiro Mundial aceitou o desafio de Sagat na arena que fica em Mriganka. Ao Guerreiro Mundial é permitido chamar três lutadores promissores como secundários. Os heróis deverão manter seus olhos em Ninjas Assassinos, Cientistas Malignos com bugigangas sinistras e outros perigos que Bison pode usar para tentar alterar o resultado da luta. Eles poderão ser selecionados para lutar contra um time da Shadaloo antes da grande luta.

SEMENTES DA DESTRUIÇÃO

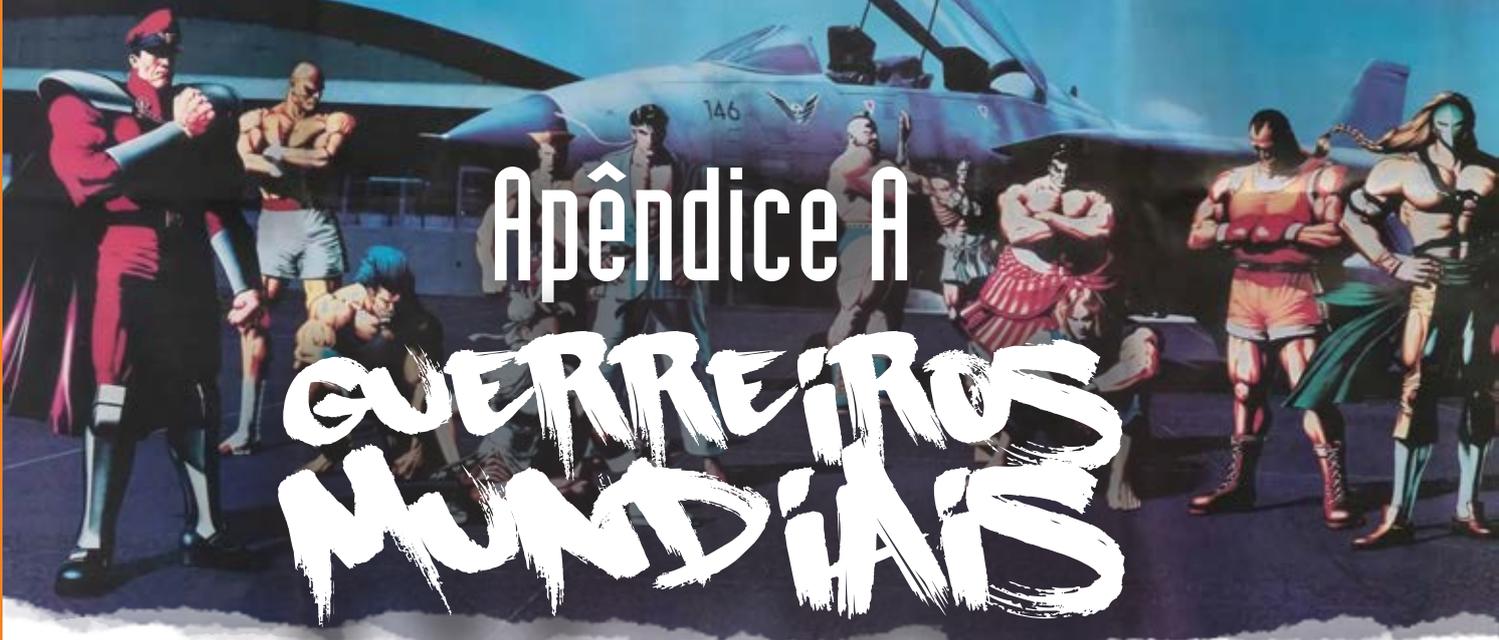
Cientistas malignos da Shadaloo estão plantando rosas mutantes na Holanda com esforço para tentarem a indústria floral do país. O governo da Holanda paga muito para personagens que possam destruir o jardim das rosas que fornece as sementes, cortando o suprimento. Podem os personagens se infiltrar em Mriganka e destruir a rosa mutante que expelle as sementes?

PERSONIFICAÇÃO REVERSA

Essa é uma boa aventura solo para um personagem jogador – a Shadaloo tem um agente que se passa pelo personagem para difamá-lo. Poderá o personagem achar o impostor e limpar seu nome? Se o personagem puder capturar o impostor, a Interpol ou outra agência poderá gostar e fazer ao personagem uma proposta.

O agente da Shadaloo foi deportado para Mriganka pelos seus mestres. Poderia o personagem ir até a terra do agente, e se passar por ele? O que a agência quer que o personagem descubra ou faça em Mriganka, e como ele poderá escapar se for pego lá?





BLANKA

Há apenas alguns anos, o submundo dos Street Fighters assistiu chocado à entrada de Blanka no circuito de lutas. Boatos se espalharam rapidamente sobre este guerreiro bestial, e Blanka logo provou ser um dos mais formidáveis Guerreiros Mundiais. Com seus impressionantes ataques aéreos e a habilidade de canalizar seu Chi em devastadoras descargas elétricas, Blanka estabeleceu as matas brasileiras como uma etapa obrigatória para qualquer um que almeje ser campeão mundial.

A origem verdadeira de Blanka não é mais estranha do que aquelas criadas por seus fãs. Há muitos anos atrás, um menininho chamado Jimmy estava viajando de avião visitar seus parentes no Brasil. O avião teve uma pane no motor e caiu na floresta amazônica.

Interpretando Blanka: você sobreviveu sozinho nas selvas, e por isso é um dos melhores Guerreiros Mundiais. Você é algumas vezes ingênuo em relação ao mundo “civilizado”, mas aprende rápido. Você está fascinado com as cidades, mas de tempos em tempos precisa voltar para a serenidade do verde. A destruição da floresta amazônica deixa você descontroladamente furioso. Você fará o que for preciso para proteger seu lar. No fundo de sua mente estão as lembranças sobre seu passado.

Aparência: Blanka veste apenas um jeans rasgado e argolas nos tornozelos, que ele possui desde a infância (agora esticadas para acomodar seus grossos tornozelos). Ele usa seu longo e desgrenhado cabelo laranja como uma crina.



Miraculosamente, Jimmy sobreviveu à queda e foi descoberto e adotado por uma onça com filhotes, que o criou nas selvas. Jimmy rapidamente esqueceu a sua antiga identidade. Uma onda de amnésia bloqueou a dor e medo oriundos da queda do avião. Ele se tornou conhecido apenas como Blanka, um nome que ele criou a partir do rugido de sua mãe adotiva.

Com sua mãe onça, Jimmy aprendeu as Habilidades de caça do predador mais temido das matas amazônicas. Ele se tornou ágil e forte ainda criança. Conforme Blanka crescia, ia se familiarizando com os outros animais também. Ele desenvolveu sua impressionante agilidade e Habilidades acrobáticas brincando com os macacos.

Contudo, o contato com os símios também fez Blanka contrair um vírus; ele se recuperou mais tarde, mas a doença causou uma transformação mutagênica no corpo de Blanka — transformando-o em um monstro de pele verde com uma crina alaranjada. Ele se lembra vagamente da transformação devido à alta febre que sofreu durante o processo.

Após a doença, a musculatura de Blanka passou a se desenvolver ainda mais rapidamente, atingindo níveis sobre-humanos. Blanka também começou a passar por estranhas flutuações no campo elétrico natural do seu corpo, sofrendo ataques elétricos que o deixavam inconsciente por horas. Ele finalmente descobriu a cura para esses ataques quando nadava para pegar peixes, e encontrou um grupo de enguias elétricas. Estudando estas enguias, Blanka aprendeu intuitivamente como usar seu Chi para canalizar as descargas elétricas do seu corpo mutante.

DHALSIM

A história de Blanka entrou em seu capítulo final quando encontrou um ser humano pela primeira vez. Este desconhecido era um escravo fugitivo de uma plantação de drogas da Shadaloo. O homem havia escapado usando suas Habilidades de Capoeira para derrotar os guardas da fazenda. Quando Blanka encontrou esse mestre de Capoeira, o homem estava fugindo de seus antigos captores há dias, sem água e comida. Blanka fez amizade com o homem e ajudou-o a se alimentar na selva.

Em troca, o homem ensinou a arte da Capoeira a Blanka. Eventualmente o amigo escravo de Blanka partiu em busca da família, o que motivou Blanka a buscar sua verdadeira origem. Ele se revelou para uma vila de pescadores próxima dali. Inicialmente, os habitantes da vila tiveram medo, mas vieram a aceitá-lo como um nobre guerreiro quando um caçador de recompensas veio até a vila acompanhado de um grupo de Street Fighters para fazer um filme de lutas entre homens e feras.

Blanka atendeu aos desejos dele demolindo sozinho todo o time de Street Fighters. Os boatos se espalharam rapidamente e logo Blanka foi reverenciado entre os Street Fighters como um verdadeiro Guerreiro Mundial.

Estilo: Capoeira; **Escola:** Nenhuma;
Conceito: Mutante;
Assinatura: Rugir

Atributos: Força 5,
Destreza 5, Vigor 5,
Carisma 3, Manipulação 1,
Aparência 1, Percepção 6,
Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 6,
Interrogação 2, Intimidação 5,
Perspicácia 1, Lábria 1, Luta às Cegas 5,
Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 6,
Sobrevivência 6, Arena 3, Investigação 2,
Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 2, Mascote(s) 5,
Arena 3, Fama 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5,
Apresamento 5, Esportes 6, Foco 4

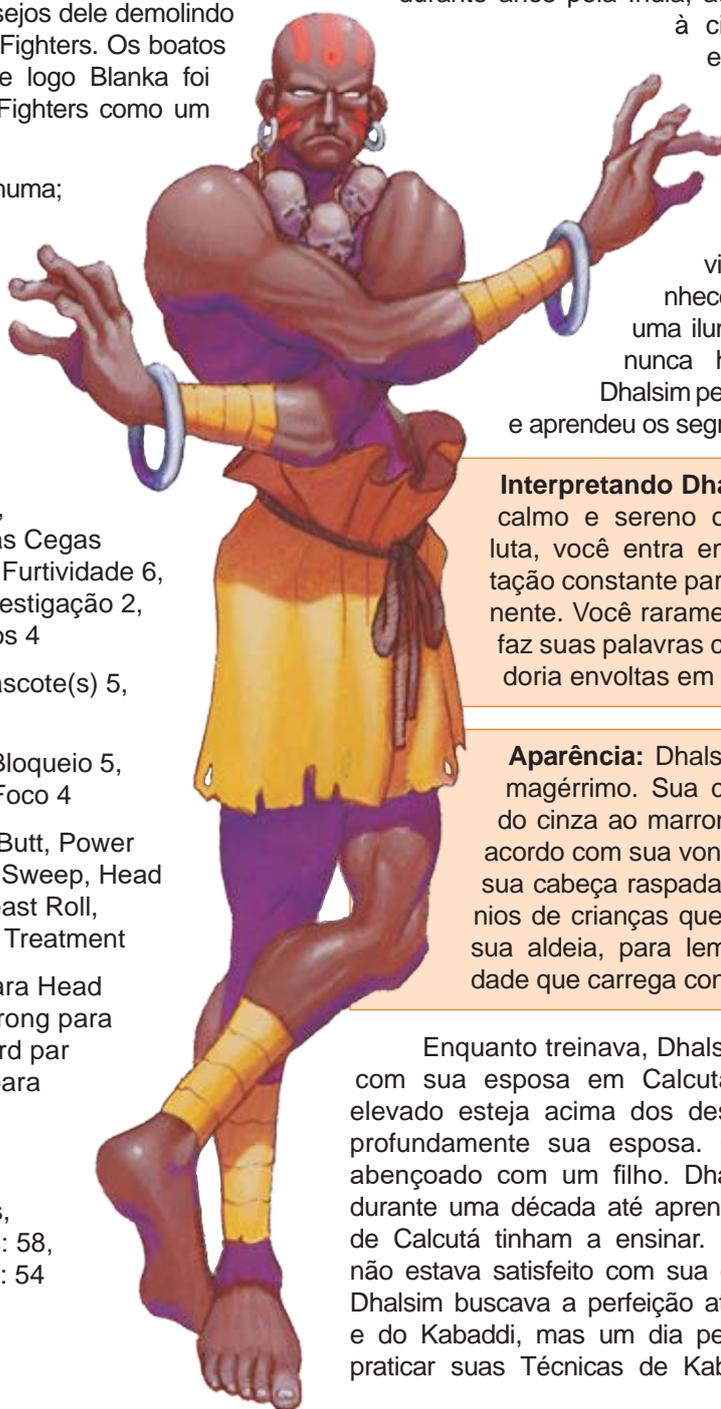
Manobras Especiais: Head Butt, Power
Uppercut, Backflip Kick, Foot Sweep, Head
Bite, Jump, Rolling Attack, Beast Roll,
Vertical Rolling Attack, Shock Treatment

Combos: Jumping Strong para Head
Bite, Jumping Fierce para Strong para
Foot Sweep, Jumping Forward par
Shock Treatment, Bloqueio para
Backflip Kick

Renome: Glória 8, Honra 8

Divisão: Guerreiros Mundiais,
Posto: 9 (Estilo Livre) Vitórias: 58,
Derrotas: 3, Empates: 1, KOs: 54

**Chi 8, Força de Vontade 8,
Saúde 20**



Dhalsim nasceu em uma família de camponeses indianos. Quando era criança, seus pais foram mortos em um atentado a bomba atribuído a terroristas islâmicos do Paquistão. Sozinho nas ruas de Bombaim, o pequeno órfão aprendeu a se acostumar com a fome e a pobreza. Ele foi salvo da morte por inanição por um sacerdote budista em viagem. Sob os cuidados do clérigo, a Saúde de Dhalsim foi restaurada e ele viajou com o sacerdote até um templo isolado nas montanhas do Tibete. Lá, Dhalsim se tornou um homem, aprendendo tudo o que aos monges tinham para ensinar sobre meditação, ioga e filosofia budista. Dhalsim se tornou um monge habilidoso, dominando a ioga e os impressionantes feitos e mentais que ela tornava possível.

Eventualmente, a vida no templo se tornou restritiva demais e Dhalsim partiu para ver o mundo. Ele viajou durante anos pela Índia, até que o destino o levou à cidade de Calcutá, onde ele encontrou uma seita budista secreta cujos membros praticavam a antiga arte de combate do Kabaddi.

Apesar de abominar a violência, Dhalsim reconheceu nos monges Kabaddi uma iluminação espiritual que ele nunca havia encontrado antes.

Dhalsim permaneceu com os monges e aprendeu os segredos do Kabaddi.

Interpretando Dhalsim: você permanece calmo e sereno o tempo todo. Quando luta, você entra em um estado de meditação constante para se concentrar no oponente. Você raramente fala, mas quando o faz suas palavras contêm pérolas de sabedoria envoltas em enigmas.

Aparência: Dhalsim é um homem alto e magérrimo. Sua cor da pele pode variar do cinza ao marron e ao negro ébano, de acordo com sua vontade. Ele pinta faixas na sua cabeça raspada e usa um colar de crânios de crianças que morreram de fome em sua aldeia, para lembrá-lo da responsabilidade que carrega consigo.

Enquanto treinava, Dhalsim conheceu e se casou com sua esposa em Calcutá. Embora seu espírito elevado esteja acima dos desejos terrenos, ele ama profundamente sua esposa. O casamento deles foi abençoado com um filho. Dhalsim treinou diariamente durante uma década até aprender tudo que os monges de Calcutá tinham a ensinar. Mesmo então, ele ainda não estava satisfeito com sua elevação física e mental. Dhalsim buscava a perfeição através da prática da ioga e do Kabaddi, mas um dia percebeu que não poderia praticar suas Técnicas de Kabaddi com qualquer um.

Ele poderia ferir seriamente uma pessoa normal. Portanto, Dhalsim entrou em um torneio Street Fighter em Nova Déli.

Sua impressionante capacidade de estender seus membros e bafejar bolas de fogo rapidamente tornaram Dhalsim o surpreendente vencedor do torneio. Após aquela vitória, os comentários sobre o monge budista guerreiro se espalharam e logo Dhalsim era convidado para torneios secretos por todo o mundo. Ele prosseguiu em sua carreira de Street Fighter, eventualmente atingindo o status de Guerreiro Mundial. Este constante aprimoramento de suas Habilidades de Kabaddi elevaram ainda mais Dhalsim, levando-o a desenvolver sua sobrenatural capacidade de teleporte. Dhalsim está continuamente procurando oponentes ainda mais desafiadores.

Com o dinheiro que recebe como Street Fighter, Dhalsim ergueu seu próprio templo em Nova Déli, completo com sua própria estátua do Buda e uma manada de elefantes sagrados.

Estilo: Kabaddi; **Escola:** Desconhecida; **Conceito:** Mestre Yoga; **Assinatura:** Levita

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 5, Lábia 2, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Arena 3, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 5, **Estilos** 4

Antecedentes: Aliados 1, Mascote 2, Arena 5, Recursos 1, Staff 2

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 3, Foco 6

Manobras Especiais: Head Butt, Slide Kick, Brain Cracker, Throw, Flying Body Spear, Jump, Extendible Limbs, Fireball, Improved Fireball, Telepathy, Yoga Flame, Yoga Teleport

Combos: Jab para Jab para Slide Kick (dizzy), Slide Kick para Forward para Yoga Flame (dizzy), Yoga Teleport para Yoga Flame para Brain Cracker (dizzy), Flying Body Spear para Throw (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 9

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 9 (Estilo Livre) **Vitórias:** 195, **Derrotas:** 18, **Empates:** 2, **KOs:** 80

Chi 10, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20

FEI LONG

Fei Long cresceu em Hong Kong como um ávido fã dos famosos filmes de artes marciais de Hong Kong. Contrariando os desejos de seu pai, começou bem cedo a praticar Kung Fu às escondidas. O jovem Fei Long encontrou um Sifu que o ensinaria e daria a ele um emprego

de meio período, e assim seu pai não suspeitaria que ele também estava aprendendo a lutar.

Fei Long logo provou ser um habilidoso estudante de Wing Chun Kung Fu. Sua velocidade natural, somada aos rápidos socos e apresamentos do Wing Chun, fizeram de Fei Long um excepcional lutador. Contudo, a morte prematura do Sifu de Fei Long deixou-o sem um mestre por quase um ano.

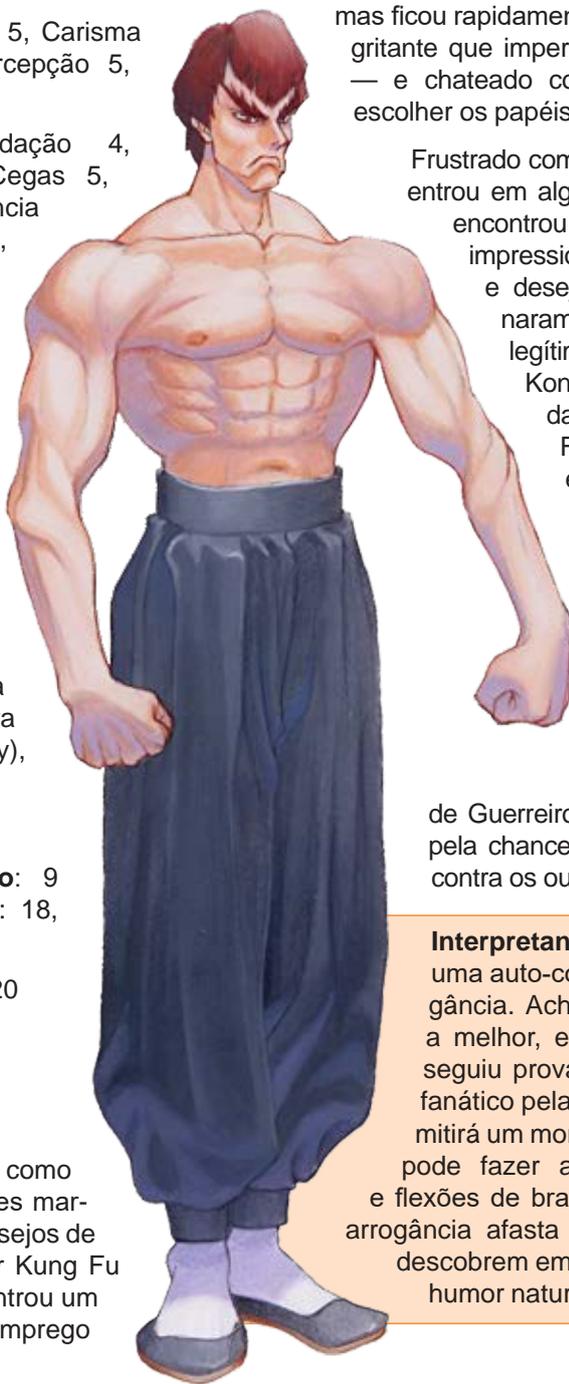
Fei Long tentou praticar por conta própria, mas reconheceu que ainda precisava de supervisão para aperfeiçoar seu Kung Fu. Então deixou sua casa e foi para a China continental. Lá, Fei Long visitou os templos Shaolin e começou a praticar com os sacerdotes. Sob a tutela deles, aprendeu algumas das Técnicas do tigre, cobra e dragão.

Após alguns anos, contudo, a vida no templo começou a aborrecer o orgulhoso e intempestivo Fei Long. Ele deixou o templo e retornou a Hong Kong. Uma vez na cidade, Fei Long tentou seguir carreira fazendo os filmes que tinha amado quando criança. Ele aprendeu a respeitar seus colegas atores/artistas marciais, mas ficou rapidamente chocado com a ganância gritante que imperava na indústria do cinema — e chateado com sua incapacidade para escolher os papéis que representaria.

Frustrado com a carreira de ator, Fei Long entrou em alguns torneios de luta. Ali ele encontrou sua real vocação. Sua impressionante capacidade marcial e desejo de perfeição o impulsionaram rapidamente aos torneios legítimos de alto nível de Hong Kong. Insatisfeito com a qualidade de seus competidores, Fei Long agarrou com unhas e dentes a oportunidade de entrar em uma luta secreta Street Fighter. O resto é história.

O Flaming Dragon Kick de Fei Long e suas combinações de ataques, realizadas com velocidade sobre-humana, o levaram ao status de Guerreiro Mundial. Ele agora espera pela chance de testar suas Habilidades contra os outros Guerreiros Mundiais.

Interpretando Fei Long: você tem uma auto-confiança que chega à arrogância. Acha que sua arte marcial é a melhor, e até agora ninguém conseguiu provar o contrário. Você é um fanático pela forma física e não se permitirá um momento de preguiça quando pode fazer algo como alongamentos e flexões de braço com um só dedo. Sua arrogância afasta as pessoas, mas alguns descobrem em você o charme, carisma e humor naturais em sua personalidade.



Aparência: Fei Long prefere lutar de peito nu, vestindo apenas calças largas de seda, meias e sapatinhas de Kung Fu. Sua aparência severa e olhar penetrante podem determinar o resultado de uma luta antes mesmo que ele dê um soco. Ele também se tornou famoso pelos brados esquisitos que emite durante os combates.

Estilo: Kung Fu; **Escola:** Hong Kong Temple; **Conceito:** Astro de Cinema; **Assinatura:** Grita e Tenciona os Músculos

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 3, Luta às Cegas 5, Condução 2, Liderança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 3, Computador 1, Investigação 3, Medicina 4, Mistérios 4, Estilos 5

Antecedentes: Arena 3, Fama 3, Recursos 4, Staff 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 4

Manobras Especiais: Monkey Grab Punch, Rekka Ken, Double-Hit Kick, Dragon Kick, Foot Sweep, Stepping Front Kick, Deflecting Punch, Punch Defense, Hair Throw, Throw, Drunken Monkey Roll, Jump, Kippup

Combos: Fierce para Rekka Ken (dizzy), Fierce para Strong para Dragon Kick (dizzy), Roundhouse para Strong para Fierce (dizzy), Stepping Front Kick para Hair Throw (dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 7

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 9 (Estilo Livre) **Vitórias:** 72, **Derrotas:** 6, **Empates:** 1, **KOs:** 45

Chi 9, **Força de Vontade** 8, **Saúde** 20

T. HAWK

O garoto que viria a ser conhecido como Thunder Hawk (Gavião Trovejante) nasceu em uma reserva Nativo Americana no estado do Novo México. T. Hawk logo cresceu, se tornou um homem e continuou a crescer! Aos 18 anos já tinha 2,20m de altura e estava desenvolvendo a sua musculatura.

T. Hawk se tornou conhecido entre seu povo como um excepcional atleta e um jovem de grande nobreza de espírito. Ele também ficou conhecido entre os sábios e xamãs de sua tribo como um guerreiro com muitos desafios em seu destino. Certamente os espíritos tinham enviado tamanho guerreiro com um propósito em mente.

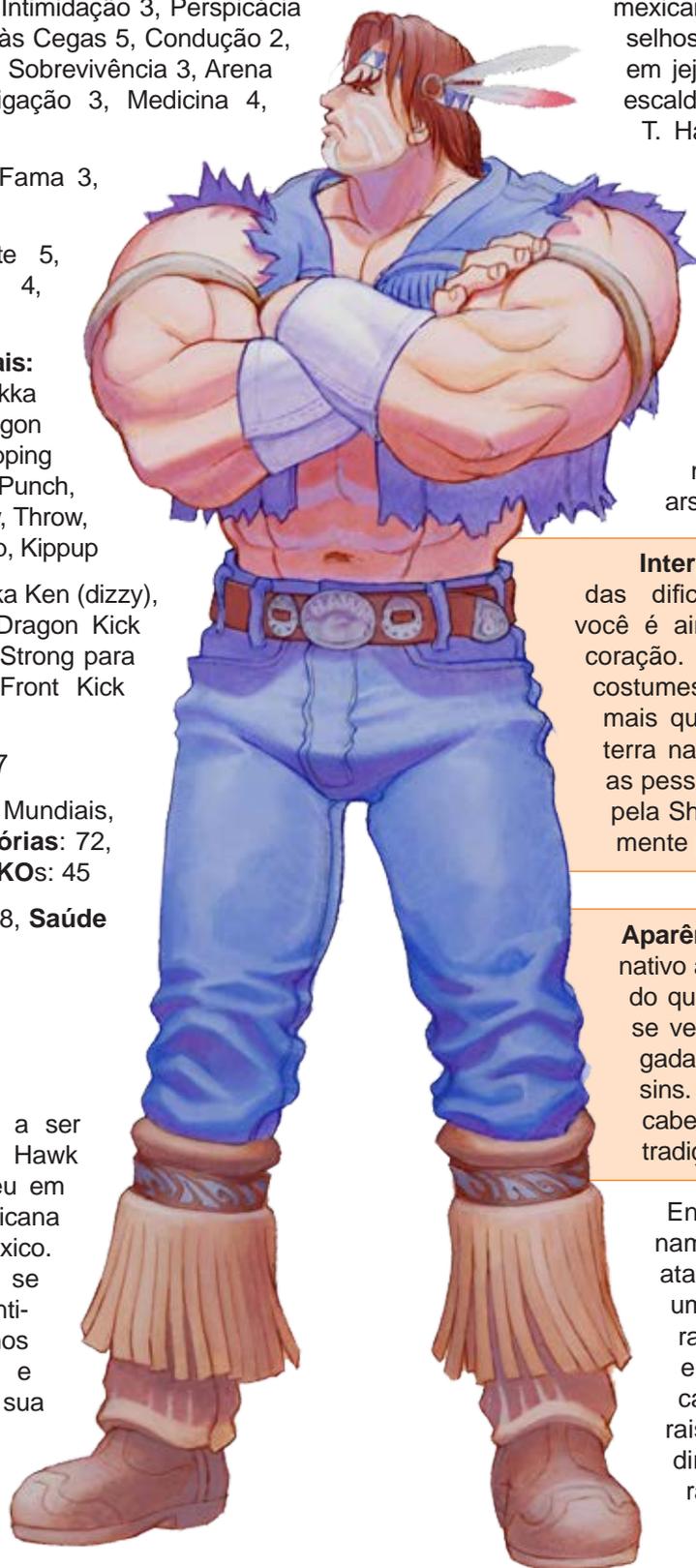
Ele imediatamente começou a treinar as antigas técnicas de luta de seu povo, aperfeiçoando novas técnicas de Luta Livre Nativo Americana e aprendendo como usar seu grande tamanho, velocidade e força para superar uma dúzia de oponentes de cada vez.

Finalmente, T. Hawk foi para o deserto mexicano. Aqui, seguindo os conselhos de um xamã, ele ficou em jejum durante o dia sob o sol escaldante. Durante seu jejum, T. Hawk teve visões do grande pássaro que se tornaria sua alcunha e totem pessoal. Visões mostraram a T. Hawk como usar o poder de seu corpo para se erguer no ar e mergulhar como um verdadeiro gavião. Estas visões permitiram que T. Hawk adicionasse várias manobras especiais a seu arsenal de técnicas.

Interpretando T. Hawk: apesar das dificuldades que enfrentou, você é ainda um homem de bom coração. Respeita a natureza e os costumes ancestrais. O que você mais quer na vida é recuperar a terra natal dos seus ancestrais e as pessoas que foram capturadas pela Shadaloo. Você lutará ferozmente para atingir este objetivo.

Aparência: T. Hawk é um enorme nativo americano, ainda mais alto do que o poderoso Zangief. Ele se veste com uma jaqueta rasgada de brim, jeans e mocassins. Também usa uma faixa de cabeça e penas, símbolos da tradição guerreira de seu povo.

Enquanto esteve fora em treinamento, a vila de T. Hawk foi atacada. Ao mesmo tempo, uma grande empresa de mineração conseguiu subornar e intimidar todos em seu caminho através de leis federais e estaduais, para conseguir direitos exclusivos de mineração nas terras da reserva.



Antes que o povo de T. Hawk percebesse o que estava acontecendo, as tropas da guarda nacional dos EUA os escoltava para fora das suas terras. A companhia de mineração ergueu um conjunto habitacional para os índios, mas a maior parte do povo decidiu lutar ou fugir para o México.

T. Hawk decidiu ficar e lutar, descobrindo que novamente a Shadaloo estava por trás disso e que a companhia era apenas uma fachada. Os “mineiros” pareciam estar muito mais interessados em procurar por um certo local do que em mineirar. T. Hawk jurou vingança contra a Shadaloo e entrou para o circuito Street Fighter para conseguir se aproximar de Bison e por um fim em sua tirania.

Estilo: Luta Livre Nativo Americana; **Escola:** Nenhuma; **Conceito:** Guerreiro; **Assinatura:** Ele é grande!

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 6, Interrogação 1, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 2, Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 2, Investigação 1, Medicina 4, Mistérios 5, **Estilos** 2

Antecedentes: Aliados 4, Mascote(s) 3, Arena 1, Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 3

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Brain Cracker, Grappling Defense, Storm Hammer, Throw, Diving Hawk, Jump, Thunderstrike, Thunder Clap

Combos: Diving Hawk para Thunderstrike (dizzy); Diving Hawk para Storm Hammer; Bloqueio para Jab para Fierce (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 9

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 9 (Estilo Livre) **Vitórias:** 54, **Derrotas:** 4, **Empates:** 0, **KOs:** 50

Chi 6, **Força de Vontade** 9, **Saúde** 20



ZANGIEF

Zangief nasceu e cresceu em Moscou, durante o auge da Guerra Fria entre sua terra natal e os Estados Unidos. Ele cresceu com um grande sentimento de orgulho em relação a si mesmo e a seu país. Para apoiar a causa do comunismo, ele começou a trabalhar em uma refinaria de petróleo quando era jovem. Levantar pesados tonéis de petróleo aumentou sua força e deu massa muscular a seu corpo.

Um político russo que estava visitando as instalações viu Zangief carregar tonéis que quebrariam as costas de um homem comum, e sugeriu que ele entrasse no mundo dos esportes em nome da Sagrada Mãe Rússia. Zangief concordou e começou a aprender Sambo, uma forma de luta livre russa, nas suas horas de folga.

Ele achou o esporte divertido e começou a lutar profissionalmente em meio expediente, mas ninguém conseguia enfrentá-lo. Após ter acidentalmente quebrado a espinha de um oponente, Zangief jurou desistir da luta livre normal. Ao invés disso, ele começou a treinar com oponentes diferentes.

Interpretando Zangief: você é o mais forte e todos deveriam saber disso. Você esmaga qualquer um tolo o bastante para entrar na arena com você. Você não tolera chorões, mas rapidamente fará amizade com qualquer um que alcance os seus padrões de rudez e integridade. Seu humor é um pouco áspero, especialmente após uma dose excessiva de vodka, mas suas intenções são sempre boas.

Aparência: ele veste calção e botas de luta-livre. Cicatrizes resultantes de seu treinamento com os ursos cobrem seu amplo corpo

Patrocinado por seu governo, Zangief viajou para a Sibéria, onde ele lutava contra os gigantes ursos siberianos. Isto fez dele um lutador ainda melhor, mas as garras e dentes afiados dos ursos deixaram nele horríveis cicatrizes. Porém, mesmo estas terríveis provações de homem contra fera nas planícies árticas não mais satisfaziam Zangief – depois de um tempo, nem mesmo os ursos eram páreo para ele.

KEN

Em busca de um desafio maior, Zangief foi enviado para um torneio Street Fighter. Ele esmagou todos os seus oponentes no torneio, mas reconheceu ter tido dificuldade. O sucesso de Zangief também não passou despercebido pelos seus treinadores russos e alguns políticos importantes do Oriente Médio que haviam secretamente assistido o torneio. Zangief tornou-se um dos principais competidores do circuito de lutas Street Fighter, lutando para provar a superioridade de seu Estilo e de seu país.

O recente colapso da União Soviética desiludiu Zangief um pouco, mas ele julga que seu dever é agora mais importante do que nunca. Ele quer levantar a moral de seu povo, mostrando que a Rússia ainda é uma potência respeitável, capaz de produzir o homem mais forte do mundo.

Estilo: Sambo; **Escola:** Campo de Treino Siberiano; **Conceito:** Homem Forte Russo; **Assinatura:** Levanta os braços em vitória

Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 7, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 2, Lábia 1, Luta às Cegas 1, Condução 3, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Arena 3, Medicina 3, Mistérios 1, **Estilos 2**

Antecedentes: Aliados 4, Arena 1, Fama 1, Recursos 1

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 7, Esportes 4, Foco 1

Manobras Especiais: Ear Pop, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Back Breaker, Bear Hug, Grappling Defense, Head Bite, Iron Claw, Pile Driver, Siberian Bear Crusher, Siberian Suplex, Spinning Pile Driver, Stomach Pump, Suplex, Throw, Jump, Air Throw

Combos: Jumping Short para Jab Punch para Pile Driver (Dizzy); Jumping Strong Punch para Foot Sweep; Jumping Strong Punch para Turbo Spinning Clothesline (Dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 7

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre) **Vitórias:** 155, **Derrotas:** 6, **Empates:** 2, **KOs:** 103

Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20



Desde sua aparição no circuito Street Fighter, Ken tem eletrizado a comunidade secreta de lutas com seus movimentos especiais impressionantes e fúria bruta. Quando está lutando, Ken ataca incansavelmente, aplicando técnica em cima de técnica até que seu oponente seja nocauteado. Esta tática tem dado a Ken alguns dos mais rápidos nocautes já registrados; e também o levou ao status de Guerreiro Mundial.

Ninguém teria acreditado que o encantador garotinho nascido em uma família de militares americanos baseados no Japão se tornaria um feroz lutador ao crescer. A beleza natural de Ken e seus loiros cabelos gaijin deram a ele uma enorme e indesejada atenção por parte de seus colegas de classe japoneses. Em resposta às provocações que Ken recebia na Escola, seu pai o matriculou em um dojo de artes marciais.

Ken e seu pai não tinham ideia da importância do Grande Mestre do dojo - o famoso Sensei Gouken. Gouken provou ser o melhor e o mais o rígido professor que Ken teve em sua vida. Quando Ken foi selecionado por Gouken para se tornar um aluno particular, juntamente com o jovem Ryu, a vida de Ken mudou para sempre. Sob a direção de Gouken, Ken e Ryu estudaram a arte do Shotokan.

Ken levou seu treinamento muito a sério, permanecendo no Japão para treinar mesmo quando seus pais voltaram para os Estados Unidos. Este treinamento foi trabalho duro. Ken frequentemente tinha que praticar uma única técnica por meses a fio, até que Gouken a achasse satisfatória o bastante para avançar até a próxima técnica. Execuções de **Técnicas** que Ken julgava perfeitas eram consideradas apenas adequadas por Gouken. Quando Ken resmungava em meio a um turbilhão de exercícios físicos horrivelmente extenuantes, Gouken apenas ria e ordenava mais repetições.

Interpretando Ken: você é orgulhoso e até um pouco exibicionista em relação à sua habilidade de luta, mas tenta evitar que essa atitude manche sua Honra. Você ama a vida rápida e divertida dos EUA, mas o treinamento vem em primeiro lugar. Você mantém amizade com outros Guerreiros Mundiais, especialmente Ryu. Mas não importa quem vai enfrentar em uma competição, você entra em fúria guerreira no momento em que a luta começa.

Aparência: Ken veste o tradicional gi do karatê, mas sem as mangas. Ele prefere o vermelho ou cinza escuro para os torneios. Mantém longos seus cabelos loiros e se veste com estilo fora (e dentro) da arena.

Mas o trabalho duro valeu a pena. Ken eventualmente dominou o mortal Dragon Punch, o impressionante Hurricane Kick, e até mesmo a Fireball que o tinha frustrado por tanto tempo. Quando Gouken finalmente reconheceu Ken e Ryu como mestres de Shotokan, Ken imediatamente partiu para os Estados Unidos.

Viver nos EUA era tudo o que ele tinha sonhado: carros velozes, namoradas lindas e multidões que sabiam apreciar uma boa luta. Gouken havia dito a Ken e Ryu que e aperfeiçoassem sua técnica lutando, e era exatamente o que Ken tinha decidido fazer. Ele entrou no circuito Street Fighter e se projetou até o **Posto** de Guerreiro Mundial. Continuou a treinar nos Estados Unidos, aperfeiçoando o seu Dragon Punch além do nível que havia aprendido.

Estilo: Karatê Shotokan; **Escola:** Dojô de Gouken; **Conceito:** Playboy; **Assinatura:** Sinal de vitória com a mão

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 3, Lâbia 3, Luta às Cegas 4, Condução 4, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 1, Arena 2, Computador 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, **Estilos** 4

Antecedentes: Aliados 4, Arena 3, Contatos 5, Fama 4, Recursos 4, Sensei 5

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5

Manobras Especiais: Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Power Uppercut, Foot Sweep, Back Roll Throw, Throw, Hurricane Kick, Air Hurricane Kick, Fireball, Jump, Kippup

Combos: Fireball para Flaming Dragon Punch; Jumping Fierce para Strong para Flaming Dragon Punch (dizzy); Hurricane Kick para Foot Sweep

Renome: Glória 10, Honra 8

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre) **Vitórias:** 105, **Derrotas:** 1, **Empates:** 0, **KOs:** 91

Chi 9, **Força de Vontade** 9, **Saúde** 20

Ryu era filho de uma japonesa com um empresário alemão. Vivendo no Japão, não era esperado da mãe de Ryu que ela trabalhasse, mas que meramente tomasse conta do filho. Fazendo isso, ela ensinou ao filho tudo o que pôde, incluindo os fundamentos do karatê que havia aprendido com o pai.

Não levou muito tempo para que Ryu aprendesse tudo o que sua mãe sabia sobre a arte. Reconhecendo a habilidade do filho nas artes marciais, a mãe de Ryu conseguiu matriculá-lo no dojo do renomado Gouken, Grande Mestre do Karatê Shotokan. Ryu treinou intensamente por muitos anos. Gouken, reconhecendo as Habilidades de Ryu, o tomou como um dos seus pupilos particulares. Sob a orientação de Gouken, Ryu dominou o Dragon Punch e o Hurricane Kick. Ele também dominou a difícil manobra da Fireball, aprendendo a canalizar o Chi de seu corpo em mortais projéteis flamejantes. Quando Gouken disse a Ryu e Ken que partissem e provassem sua arte através do combate, Ryu imediatamente entrou em seu primeiro torneio secreto.

A excitação de uma luta de verdade o enlevou. Ryu não desapontou seu Sensei, eventualmente subindo ao Posto de Guerreiro Mundial e tomando o título de Campeão Mundial de Sagat, o poderoso kickboxer tailandês. Ryu derrotou Sagat com um Dragon Punch tão poderoso que queimou uma cicatriz ao longo do peito do lutador tailandês. Depois daquela vitória, Ryu seguiu seu caminho, procurando por desafios ainda maiores para suas Habilidades.

Ele lutou por todo o mundo, mas encontrou poucos oponentes valorosos o bastante para lutar com ele. Eventualmente, ele retornou para uma vida relativamente reclusa no Japão, onde atualmente treina suas Habilidades para atingir a perfeição e além.

Interpretando Ryu: você tende a ser sério e taciturno. As outras pessoas respeitam sua determinação, intensidade e motivação, mas alguns se perguntam se você tem algum sentimento além do amor à luta. Na verdade, pouca coisa importa além desse amor. Você não liga para prêmios ou cerimônias, apenas a luta. Recentemente, você foi cativado pela beleza da lutadora chinesa Chun Li, mas você não tem tempo para o romance. É uma distração do treinamento. Você precisa tirá-la da cabeça - de algum jeito.

Aparência: Ryu veste um tradicional gi branco de karatê, ou um cinza, mas sem as mangas. Seus olhos negros brilham com intensidade durante uma luta.



Estilo: Karatê Shotokan; **Escola:** Dojô de Gouken; **Conceito:** Estudante; **Assinatura:** Pura determinação

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 2, Luta às Cegas 5, Condução 2, Liderança 5, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 5, Computador 1, Investigação 1, Medicina 3, Mistérios 4, **Estilos** 5

Antecedentes: Aliados 2, Arena 4, Contatos 3, Fama 3, Sensei 5

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6

Manobras Especiais: Dragon Punch, Power Uppercut, Foot Sweep, Back Roll Throw, Throw, Hurricane Kick, Air Hurricane Kick, Fireball, Improved Fireball, Jump, Kippup

Combos: Hurricane Kick para Foot Sweep; Jab para Improved Fireball (dizzy); Short para Short para Short (dizzy); Improved Fireball para Dragon Punch

Renome: Glória 8, Honra 10

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre)

Vitórias: 102, **Derrotas:** 0, **Empates:** 1, **KOs:** 88

Chi 10, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20

GUILE

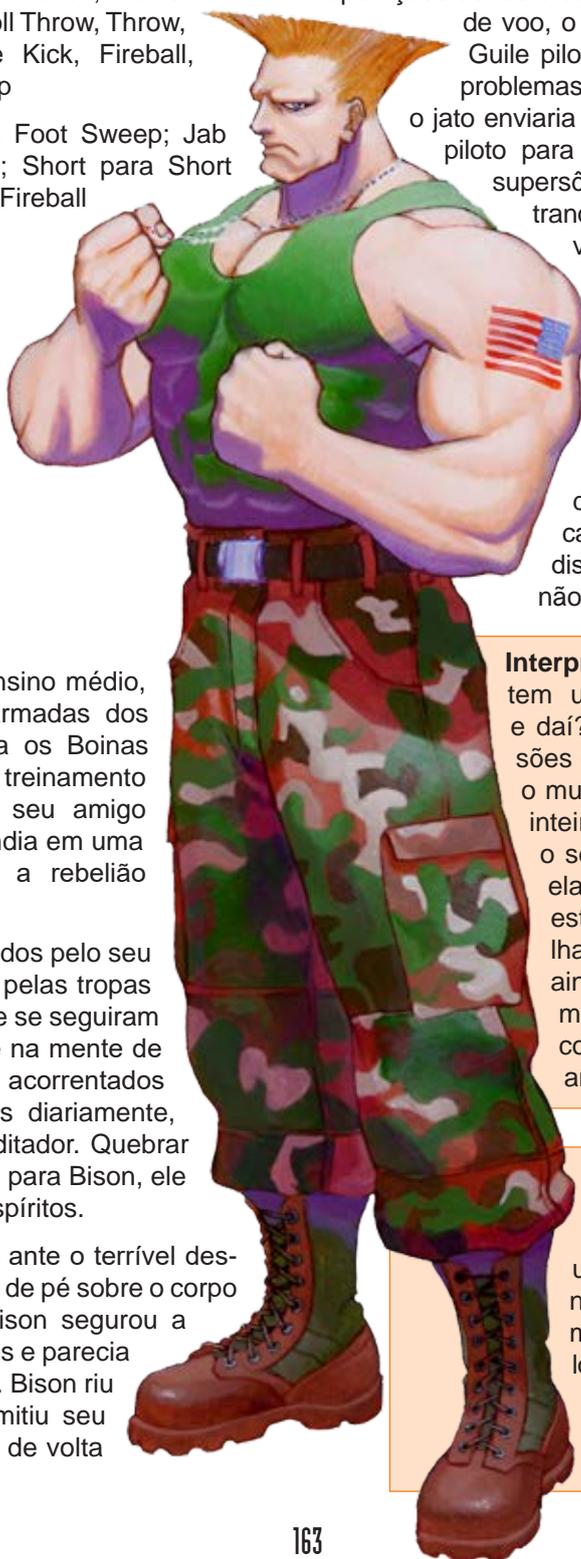
Assim que terminou o ensino médio, Guile se alistou nas forças armadas dos Estados Unidos e entrou para os Boinas Verdes. Após anos de intenso treinamento nas Forças Especiais, ele e seu amigo Charlie foram enviados à Tailândia em uma missão secreta para insuflar a rebelião contra o ditador M. Bison.

Guile e Charlie foram traídos pelo seu próprio comando e capturados pelas tropas de Bison. Os poucos meses que se seguiram ficaram marcados para sempre na mente de Guile. Ele e Charlie ficavam acorrentados na prisão de Bison, torturados diariamente, apenas para divertir o insano ditador. Quebrar seus corpos não era o bastante para Bison, ele também queria quebrar seus espíritos.

No fim, Charlie colapsou ante o terrível desgaste da tortura. Guile viu Bison de pé sobre o corpo de Charlie, em convulsões. Bison segurou a cabeça de Charlie entre as mãos e parecia estar sugando sua energia vital. Bison riu quando o corpo de Charlie emitiu seu último suspiro. Guile foi jogado de volta em sua cela.

Mas, após testemunhar a morte do parceiro, ele sabia que precisava escapar. Como um rato encurralado que precisa lutar ou morrer, Guile usou sua astúcia natural e todas as forças que ainda restavam em seu corpo para escapar da prisão de Bison. Após uma longa perseguição pela selva, Guile finalmente despistou seus captores e conseguiu chegar ao ponto de encontro, onde foi resgatado e levado a um lugar seguro. Guile passou os anos seguintes recuperando a sua força em uma base aérea no sudeste dos Estados Unidos.

Durante esse tempo, ele aperfeiçoou suas Habilidades de luta e aprendeu a pilotar um jato de combate das forças armadas. Os superiores de Guile imediatamente reconheceram que a perícia em pilotagem de Guile quase se equiparava à sua habilidade de luta corpo-a-corpo. Eles então o designaram para algumas operações de teste de pilotagem. Durante um dos testes de voo, o jato supersônico experimental que Guile pilotava começou a apresentar sérios problemas de equipamento. Supostamente, o jato enviaria vibrações sônicas para o corpo do piloto para compensar a turbulência do voo supersônico, dando ao piloto uma viagem tranquila em alta velocidade através dos ventos - Mas o sistema apresentou defeito e, ao invés disso, bombardeou Guile com vibrações sônicas intensas. O jato caiu, mas Guile foi salvo pelo assento ejetor automático. Pela segunda vez em sua vida, Guile passou anos se recuperando, desta vez do dano que a energia sônica havia causado ao seu corpo. Mas, como disse o filósofo Nietzsche, "o que não nos mata nos torna mais fortes".



Interpretando Guile: Ok, então você tem um temperamento problemático, e daí? Você passou pelas piores missões de combate e testes de voo que o mundo tem a oferecer, e ainda está inteiro. As Forças Armadas ainda são o seu lar, mas você não pertence a elas. Na verdade seus superiores estão felizes que você esteja trabalhando para eles. É claro que você ainda é um patriota leal ao uniforme, mas com certeza gostaria de descobrir quem traiu você e Charlie há anos atrás.

Aparência: Guile veste o mesmo uniforme que usava durante seus dias nas Forças Especiais. Ele usa duas correntes com placas com nomes, a sua e a de Charlie. Ele mantém o cabelo loiro muito mais longo do que seria permitido pelas normas militares; gosta de ajeitar o cabelo e flexionar os músculos após aniquilar um oponente.

Guile aprendeu a focalizar a energia sônica que havia sido fundida a seu corpo. Ele desenvolveu um devastador ataque de energia sônica que ele chama de “Sonic Boom”. Armado com o seu novo poder sônico e na melhor forma da sua vida, Guile começou a enfrentar seus desafiantes em combate corpo-a-corpo na base aérea. Ninguém conseguia se equiparar ao Estilo e velocidade de Guile. Então, quando ouviu falar das competições Street Fighter, Guile aproveitou a oportunidade de testar ainda mais suas Habilidades.

Desde então ele progrediu até o Posto de Guerreiro Mundial. Alguns acreditam que ele poderia até mesmo derrotar Ryu, Mas Guile não entrou nas competições Street Fighter para ser o Campeão Mundial; ele apenas descobriu que M. Bison estava envolvido. Guile não se deterá diante de nada para vingar a morte de Charlie.

Estilo: Forças Especiais; **Escola:** Militar EUA; **Conceito:** Estudante; **Assinatura:** Cabelo **Estiloso**

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 5, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 4, Lábia 2, Luta às Cegas 2, Condução 4, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 2, Computador 4, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 2, Arena 3, Apoio 5, Contatos 2, Fama 2, Recursos 3, Staff 3

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5

Manobras Especiais: Spinning Back Fist, Flash Kick, Flying Knee Thrust, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Air Throw, Throw, Jump, Sonic Boom, Kippup

Combos: Flying Knee Thrust para Spinning Back Fist (dizzy); Jumping Short para Strong para Flash Kick (dizzy); Sonic Boom para Jumping Fierce para Sonic Boom, Jumping Forward para Spinning Foot Sweep

Renome: Glória 8, Honra 7

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre) **Vitórias:** 92, **Derrotas:** 2, **Empates:** 2, **KOs:** 83

Chi 9, **Força de Vontade** 9, **Saúde** 20



CAMMY

Uau! Isso foi tudo que a maioria dos lutadores pôde dizer quando viram esta gracinha de 19 anos adentrar a arena dos Street Fighters.

Esses lutadores não conseguiam acreditar que uma coisinha tão jovem e linda pudesse lutar, mas todos tiveram um rude despertar. Cammy tornou pretos seus olhos arregalados, derrubando lutador após lutador em seu caminho para o status de Guerreira Mundial.

Cammy, uma recém-chegada ao circuito Street Fighter, subiu rapidamente para se tornar a mais nova Guerreira Mundial. Apesar do impressionante histórico de lutas que Cammy acumulou, foram a sua atitude de moleca, o sotaque britânico e a excepcional aparência que atraíram a atenção dos fãs. Ela, por sua vez, leva tudo na boa. Cammy aprecia a popularidade, seja porque os rapazes gostam do corpo dela ou porque ela pode chutar os traseiros deles na arena.

Interpretando Cammy: você é uma jovem e corajosa mulher. Você ama o seu trabalho com a Delta Red, mas a sua falta de raízes a deprime algumas vezes. Você não consegue evitar ficar imaginando quais seriam suas origens, não importa quão agradável uma casa na Inglaterra seja para você agora.

Aparência: Cammy é uma gata de 19 anos. Ela veste seu uniforme das Forças Especiais e pinta seu corpo com uma camuflagem de acordo. Ela usa uma boina e prende seu longo cabelo loiro em duas tranças.

Apesar da maioria das pessoas saber que Cammy é de alguma forma associadas às Forças Especiais Britânicas, muito poucos percebem que ela é uma agente ativa a serviço do governo inglês. Menos pessoas ainda estão familiarizadas com o verdadeiro passado de Cammy. De fato, nem mesmo ela própria sabe de seu passado, pois sofre de amnésia e não consegue se lembrar de nada anterior a seus 18 anos. A lembrança mais antiga de Cammy é ter saltado de um carro diante do quartel-general da Agência Especial Britânica.

Os oficiais a abrigaram e começaram a investigar os Antecedentes daquela moça misteriosa. Após uma longa busca, o governo britânico não conseguiu encontrar nenhuma pista das origens de Cammy.

E. HONDA

Durante sua estadia, Cammy demonstrou incríveis reflexos e a Agência Especial Britânica decidiu adotá-la. O treinamento de Cammy começou sem demora. Em pouco tempo ela se tornou uma das melhores agentes das Forças Especiais. A juventude e a aparência inocente de Cammy tornaram-na uma agente perfeita para operações de infiltração. Que potência estrangeira suspeitaria de espionagem através de uma menina de 19 anos? A idade de Cammy, combinada com sua fenomenal habilidade de luta, fez dela a escolha perfeita para entrar no circuito Street Fighter.

O governo britânico, percebendo que certos torneios tinham ligações com a Shadaloo, enviou Cammy. Ela ficou feliz em ir. Não apenas porque curte as lutas, mas porque alguma coisa na Shadaloo despertou nela memórias profundamente adormecidas. Ela é atraída pela Shadaloo como uma mariposa pelo fogo. Espera que, ao aprender mais sobre o império criminoso, ela venha a aprender sobre seu próprio passado.

Estilo: Forças Especiais; **Escola:** Agência M-12; **Conceito:** Agente Especial; **Assinatura:** Posa, olha por cima do ombro

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 6, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 4, Luta às Cegas 3, Condução 4, Liderança 3, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 3, Computador 2, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 0, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Arena 3, Apoio 5, Contatos 4, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2

Manobras Especiais: Spinning Back Fist, Spinning Knuckle, Power Uppercut, Flying Thrust Kick, Foot Sweep, Handstand Kick, Spinning Foot Sweep, Air Throw, Suplex, Tigh Press, Kippup, Throw, Jump, Cannon Drill

Combos: Jumping Fierce para Strong para Cannon Drill (dizzy), Jumping Roundhouse para Strong para Thrust Kick (dizzy), Spinning Knuckle para Foot Sweep para Flying Thrust Kick (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 6

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Tradicional) **Vitórias:** 80, **Derrotas:** 4, **Empates:** 0, **KOs:** 65

Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 20

Edmond Honda nasceu e foi criado em Osaka, Japão. Ele começou bem cedo a treinar para ser um *sumotori*. Horas de treino diário aumentaram a resistência do seu corpo e mente. Honda aprendeu as virtudes e disciplina mentais ainda bem novo. Ele entrou nas competições sumotori quando estava velho o bastante - mas, como amadureceu mais tarde que a maioria dos garotos de sua idade, ele perdeu muitas das primeiras disputas para garotos maiores. Mas suas derrotas apenas alimentaram o fogo de sua determinação.

Conforme crescia, Honda aplicava a disciplina mental que havia aprendido em seu treinamento de sumô aos estudos. Ele se tornou um notável estudante e intelectual, concentrando seus estudos na filosofia xintosta e poesia – objetivos pacíficos para contrabalançar o árduo treino de sumô.

Quando seu corpo amadureceu e começou a se desenvolver sob o rigoroso regime de treinamento, Honda passou a vencer mais e mais lutas de sumô. Ele aplicou sua visão acadêmica ao próprio Estilo do sumô, estudando os vários golpes e Técnicas até dominá-los tão bem mental quanto fisicamente.

O treinamento de toda uma vida de Honda rendeu seus frutos quando ele atingiu a classe yokozuna e venceu vários bashô (torneios) consecutivos.

Satisfeito ao ter atingido seus objetivos como um lutador de sumô, Honda começou a escrever sobre o que tinha aprendido com o esporte. Ele também abriu sua própria Escola de sumô para treinar jovens lutadores.

Infelizmente, outros artistas marciais interpretaram alguns dos escritos e comentários de Honda como desafios. Estes mesquinhos lutadores desafiaram Honda para lutas “vale-tudo” para provar o seu “superior Estilo de sumô”.



Honda se sentiu obrigado pela honra a aceitar estes desafios, ou cairia em desgraça diante de seus estudantes e admiradores públicos. Ele entrou em vários torneios e derrotou todos os desafiantes. Através dessas lutas, Honda começou a avaliar o Estilo do sumô em relação a outras artes marciais.

Ele se sentiu confiante para mostrar para o mundo que com pequenas modificações, o Estilo do Sumô não era apenas um esporte, mas também uma arte de luta superior. Honda entrou nas competições Street Fighter para provar seu ponto de vista. Ele avançou sem fraquejar através dos Postos. Seu tamanho e habilidade deram a ele muitas Vitórias impressionantes, e mesmo suas raras Derrotas o inspiraram a adicionar outras Técnicas ao seu Estilo. Eventualmente ele avançou até o status de Guerreiro Mundial e tem mantido este Posto por vários anos.

Interpretando E. Honda: você acredita ser o homem mais forte do mundo e que o Sumô é a melhor arte marcial. Você é um professor severo, porém justo, tratando qualquer um com o respeito que merece. Você é rigidamente honrado e gosta das tradições dos sumotori e da filosofia xintoísta.

Aparência: E. Honda é enorme até mesmo para um lutador de Sumô, o que leva muitos oponentes a subestimar sua velocidade. Ele veste uma ligeira variação do tradicional mawashi sumô, mantém seu cabelo penteado de forma tradicional e pinta o rosto para combates em torneios.

Estilo: Sumô; **Escola:** Casa de banho Honda; **Conceito:** Campeão Mundial de Sumô; **Assinatura:** Gargalhada

Atributos: Força 6, Destreza 5, Vigor 7, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 6, Perspicácia 5, Manha 2, Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 5, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Arena 4, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 1, **Estilos** 5

Antecedentes: Arena 2, Aliados 3, Staff 4, Recursos 3

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 2

Manobras Especiais: Buffalo Punch (Sumo Slap), Head Butt, Hundred Hand Slap, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, San He, Bear Hug, Knee Basher, Throw, Air Smash, Flying Head Butt, Jump

Combos: Jumping Fierce para Strong para Fierce (dizzy); Jumping Strong para Hundred Hand Slap (dizzy); Air Smash para Knee Basher (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 9

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 9 (Tradicional)

Vitórias: 160, **Derrotas:** 13, **Empates:** 2, **KOs:** 105

Chi 5, **Força de Vontade** 9, **Saúde** 20

DEE JAY

O lutador conhecido como Dee Jay cresceu na Jamaica. Começou como um cantor de reggae, se apresentando em bares de Montego Bay a Key West. Durante uma apresentação em Miami, Flórida, Dee Jay assistiu a seu primeiro torneio de Kickboxing na TV. Foi amor à primeira vista. Começou a treinar imediatamente, e o Kickboxing se tornou para ele uma nova maneira de expressão.

Foram apenas cinco anos de treino até Dee Jay sentir que estava pronto para competir. Ele fez algumas lutas profissionais nos Estados Unidos e se tornou conhecido por suas Vitórias e pelo show que dava para o público durante as lutas. Quando Dee Jay recebeu pela primeira vez um convite para lutar em um torneio secreto Street Fighter, ele recusou participar – mas foi assistir. Depois de ver os estonteantes movimentos especiais que alguns dos lutadores dominavam, Dee Jay percebeu que tinha de treinar muito mais antes de estar pronto para uma competição daquele nível.

Foi o que ele fez. Dee Jay logo desenvolveu uma veloz sequência de socos uppercut e alguns devastadores chutes rodados. Mas ele ainda não sentia que estava pronto, até que um acidente bizarro aconteceu.

Durante um concerto nas Ilhas Virgens Americanas, Dee Jay acreditou que realmente estava em sintonia com público. Quando atingiu uma certa nota, algo dentro dele se libertou. Um rompante de sônica se projetou de seu interior e explodiu um dos alto-falantes em pedaços. Todos acreditaram que o aparelho tinha explodido por si mesmo, mas Dee Jay sabia a verdade. Ele tinha, de alguma forma, liberado um poder latente. Levou um ano para focalizar esse poder sônico, mas eventualmente Dee Jay dominou a técnica, que chamou de seu “Max Out”.

Armado com os seus próprios movimentos especiais, Dee Jay aceitou o seu próximo convite para um torneio Street Fighter. Ele



CHUN LI

passou pela competição com um **Estilo** espetacular que deixou as multidões pedindo por mais. Dee Jay logo se tornou uma atração regular nos torneios Street Fighter, avançando até o status de Guerreiro Mundial.

Ele ainda é bem novo no circuito, mas sua popularidade está crescendo rapidamente. Dee Jay pretende ser o mais perfeito lutador e showman, ambos combinados em um só. Ele já tem uma das maiores legiões de fãs entre os Guerreiros Mundiais. Seus fãs viajam por todo o mundo para vê-lo se apresentar, e Dee Jay até hoje não os decepcionou.

Interpretando Dee Jay: você é o maior exemplo de atitude caribenha: “Não se preocupe, seja feliz”. Nada o agrada mais que entreter os outros. Você está constantemente sorrindo, rindo, falando ou dançando, até enquanto dorme. Mas que não haja dúvidas, você leva seu kickboxe a sério. Você está aí para provar que é o melhor; apenas quer se divertir enquanto faz isso.

Aparência: quando luta, Dee Jay usa luvas de boxe e suas próprias calças de treinamento, com a palavra Maximum escrita nas pernas. Sua face sorridente já distraiu mais de um oponente durante uma luta.

Estilo: Kickboxing Ocidental; **Escola:** Ginásio de Sanka; **Conceito:** Músico; **Assinatura:** Dança com maracas

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 6, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 3, Luta às Cegas 1, Condução 3, Liderança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Arena 4, Computador 2, Medicina 2, Mistérios 2, **Estilos** 3

Antecedentes: Aliados 5, Arena 2, Fama 2, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3

Manobras Especiais: Hyper Fist, Power Uppercut, Triple Strike, Double Dread Kick, Double-Hit Kick, Slide Kick, Wounded Knee, Back Roll Throw, Throw, Jump, Musical Accompaniment, Sonic Boom

Combos: Jumping Fierce para Strong para Double Dread Kick (dizzy); Roundhouse para Jab para Hyper Fist (dizzy); Fierce para Strong para Sonic Boom (dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 8

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre) **Vitórias:** 80, **Derrotas:** 3, **Empates:** 1, **KOs:** 45

Chi 8, **Força de Vontade** 8, **Saúde** 20

Nascida em uma cidadezinha chinesa, Chun Li teve uma infância difícil. Sua mãe morreu doente quando ela nasceu. Seu pai, um detetive da polícia, não podia tomar conta de Chun Li e trabalhar ao mesmo tempo. Então ela, ainda pequena, foi enviada para uma Escola de Wu Shu.

Chun Li cresceu absorvendo a acrobacia chinesa e aprendendo as formas marciais do Wu Shu. Chun Li via seu pai apenas uma vez por semana, quando ele ia visitá-la na Escola. Sempre esperava ansiosamente por cada visita do pai e passou a amá-lo profundamente, apesar das frequentes separações. A cada semana, ela mostrava ao pai sua mais nova manobra acrobática e contava a ele tudo sobre seus estudos.

Em um dia fatídico, o pai de Chun Li não apareceu no dia marcado. Ela esperou durante quase uma semana antes de pedir permissão para deixar a Escola e viajar até a casa do pai. Como não recebeu permissão para viajar sozinha, ela fugiu da Escola naquela noite. Caminhou durante a noite sem lua até a cidade onde seu pai morava, apenas para descobrir a casa dele completamente vazia. Ela dormiu chorando na soleira da porta.

De manhã, perguntou à polícia sobre o pai. Eles tristemente informaram que ele estava investigando um assassinato, e havia comentado sobre como estava perto de encontrar o assassino. Ele sabia que o homem trazia a tatuagem de uma fênix. Na manhã seguinte ele havia desaparecido, mas havia sinais de luta na casa. A polícia suspeitava que ele havia sido apanhado pelo assassino, provavelmente membro de uma organização secreta. Estavam procurando por ele, mas ainda não tinham qualquer pista. Pediram a Chun Li para que retornasse à Escola; eles a informariam assim que soubessem de alguma coisa.

Chun Li foi repreendida quando voltou a Escola, mas era uma pupila tão valiosa que seus professores permitiam a ela sair dois dias por mês para procurar pelo pai. Ela jurou que aprenderia os métodos de um investigador para poder encontrá-lo.

Chun Li se tornou mulher sob a sombra do desaparecimento do pai. Ela é hoje uma investigadora particular profissional e tem trabalhado tanto com o governo chinês como com a Interpol. A grande perda também lhe deu a determinação para se aprimorar cada vez mais no Wu Shu, até que se tornou a campeã nacional do Wu Shu feminino na China.



Seu Wu Shu a ajudou quando ela encontrou sua primeira pista sobre o desaparecimento do pai. Chun Li descobriu o homem com a tatuagem da fênix em um bar em Xangai. Quando o suspeito se recusou a levá-la a sério, ela mostrou a seriedade de seu chute Lightning Leg. O homem então contou sobre a Shadaloo, a organização maligna comandada por M. Bison. O homem tatuado trabalhou para a Shadaloo e sequestrou o pai de Chun Li quando ele descobriu coisas demais. Ele havia entregue o pai de Chun Li para a Shadaloo. Ela jurou continuar sua busca, mesmo que tivesse que enfrentar o próprio M. Bison.

Chun Li entrou no circuito de Street Fighter para encontrar outros que também sejam responsáveis pelo desaparecimento do pai. Ela suportou o circuito de torneios em busca de pistas e ao longo do caminho, subiu até o status de Guerreira Mundial. Ela não descansará até encontrar o pai.

Interpretando Chun-Li: você é uma garota que precisou crescer cedo demais. Fará qualquer coisa para encontrar seu pai, mesmo que signifique entrar em um dos torneios de M. Bison. Você é agressiva e voluntariosa por natureza, mas uma boa companhia. Bom humor ou até mesmo uma boa vitória trarão à tona a garotinha que existe em você. Você está atraída por Ryu, mas vocês dois são competidores tão ferozes que até mesmo o romance foi incapaz de quebrar as barreiras entre vocês.

Aparência: Chun Li é uma linda jovem. Veste a roupa tradicional de uma acrobata chinesa e mantém seu longo cabelo preso em tranças. Ela usa dois imponentes braceletes com esporões nos pulsos.

Estilo: Wu Shu; **Escola:** Acrobacia Chinesa; **Conceito:** Detetive; **Assinatura:** Braceletes com esporões

Atributos: Força 5, Destreza 7, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 4, Lábria 4, Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 2, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 1, Arena 2, Computador 3, Investigação 5,

Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 4

Antecedentes: Arena 2, Apoio 3, Contatos 4, Fama 3, Empresário 3, Recursos 3, Sensei 3

Técnicas: Soco 5, Chute 7, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 4

Manobras Especiais: Backflip Kick, Double-Hit Kick, Forward Flip Knee, Lightning Leg, Whirlwind Kick, Throw, Air Throw, Flying Heel Stomp, Jump, Wall Spring, Fireball

Combos: Strong para Fierce (dizzy); Fireball para Jumping Roundhouse para Strong; Jumping Forward para Lightning Leg (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 9

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Tradicional)

Vitórias: 74, **Derrotas:** 3, **Empates:** 1, **KOs:** 67

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

Balrog cresceu nas ruas do Harlem. Ele sabia que as duas únicas maneiras de sair do Harlem eram dar muita sorte ou lutar até conseguir sair. Escolheu a segunda opção. Todo dia, após a escola, ele ia a aulas de Boxe na academia local. Não levou muito tempo para que os treinadores vissem seu potencial. Balrog tinha tudo o que era necessário para se tornar um campeão, e eles iriam cuidar para que ele chegasse lá.

As competições eram fáceis demais. Balrog dominava seus adversários do início ao fim das lutas. Quando não estava lutando, estava treinando. Ele sabia que títulos mundiais não crescem nas árvores, e queria estar pronto para quando surgisse a chance de entrar nas lutas com grandes prêmios em dinheiro. Em pouco tempo Balrog estava fora das ligas amadoras, lutando por prêmios maiores. Ele provou ser o mais novo astro do boxe e rapidamente escalou as posições das associações do Boxe profissional.

Finalmente, Balrog recebeu uma luta pelo título mundial – sua grande chance de provar para todos que era o melhor do mundo. Ele entrou no ringue como um tigre enjaulado. Impressionou todo mundo com seu jogo de pés no estilo de Ali e seus ganchos a Joe Lewis. O campeão não sabia o que fazer com este garoto que parecia ter uma reserva inesgotável de energia e um direito de direita que parecia um trem expresso.

No quinto round Balrog tinha o campeão nas cordas, mas ele queria o nocaute. Sua chance só chegou no sexto round. Ele saiu do seu canto e partiu pra cima do campeão com tudo que tinha no seu arsenal. Pegou-o com um esquerdo de surpresa, atordoando-o. Balrog sabia o que fazer em seguida. Recuou por inteiros cinco segundos e então desferiu o maior gancho de direita da história do boxe. O soco reverberou por sobre a aclamação da multidão. Antes do campeão atingir a lona, Balrog sabia que verdadeiramente era o maior de todos.

No início, ser o campeão não afetou Balrog. Ele treinava regularmente, mantinha a mesma equipe que o tinha levado até onde estava. Continuou a lutar e até fez alguma publicidade para ganhar um dinheiro extra. Então deu seu primeiro passo em falso.

Uma grande organização de lutas se aproximou com promessas de alargar os horizontes de sua carreira; tudo o que precisava fazer era demitir sua antiga equipe. Isto não foi problema. A organização então disse que Balrog podia treinar menos e ter mais tempo livre, o que ele adorou. Seu novo apoio marcava apenas lutas que Balrog podia vencer, e dava grandes festas após cada luta.

Uma dessas lutas pelo título foi com um desconhecido. Balrog sabia que este cara cairia diante de suas atordoantes manobras e combos, da mesma forma que todos os outros tinham caído. Ele treinou apenas uma vez naquela semana – por uma hora.

Na noite da luta, a mente de Balrog já estava na festa pós-luta. Ele não estava preparado para o que encontrou. O garoto era bom. Balrog mal conseguia ficar de pé, imagine lutar, após o terceiro round. Foi quando os

novo patrocinadores de Balrog entraram em ação para proteger o seu valioso investimento. Esfregaram nas luvas de Balrog uma droga. No quarto round, Balrog acertou um soco fraco e o seu oponente caiu no chão desmaiado. Todos pensaram que Balrog tinha contra-atacado com um soco fulminante – até que o juiz também desmaiou, quando tocou as luvas de Balrog para levantar a mão do campeão em vitória. Então a controvérsia começou.

No fim, Balrog foi expulso do boxe profissional. Seus grandes patrocinadores desapareceram, assim como seus grandes contratos publicitários. Balrog viu seu estilo de vida rico e despreocupado subitamente desaparecer. Foi quando M. Bison apareceu. Bison estava tendo problemas para usurpar os impérios do crime em Las Vegas, então contratou Balrog como seu persuasor. Balrog agora emprega seus músculos a serviço de Bison, fazendo com que o submundo de Las Vegas “permaneça receptivo às propostas de negócios de Bison”.

Através de Bison, Balrog encontrou uma nova maneira de recuperar seus antigos fãs - através do circuito Street Fighter. Balrog abriu rápida e violentamente seu caminho até o status de Guerreiro Mundial, provando que o bom e velho boxe peso-pesado é mais do que páreo para as coloridas artes marciais.

Interpretando Balrog: basicamente, você não é muito brilhante. Você está atrás do dinheiro, fama, poder e garotas bonitas. Você quer ser visto como sendo bem sucedido e não vai tolerar ser desrespeitado por quem quer que seja, especialmente em público. Você fará qualquer coisa para permanecer na sua vida de luxo – qualquer coisa.

Aparência: Balrog é um enorme afro-americano. Apesar de não ser muito alto, seus músculos quase explodem sob a camiseta. Ele ainda usa o antigo calção, botas de boxe e camisa da academia. Em uma luta, usa suas velhas luvas da sorte e tem sido visto com seu roupão de lutador e capuz.

Estilo: Boxe Ocidental; **Escola:** Nenhuma; **Conceito:** Ex-campeão de boxe; **Assinatura:** Rasga da camisa

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 3, Lábia 3, Luta às Cegas 1, Condução 4, Liderança 2, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Arena 4, Medicina 1, **Estilos** 4

Antecedentes: Aliados 5, Arena 5, Contatos 4, Fama 5, Recursos 4, Sensei 4, Staff 4

Técnicas: Soco 7, Chute 0, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 2, Foco 1

Manobras Especiais: Fist Sweep, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Head Butt, Turn Punch, Power Uppercut, Punch Defense, Head Butt Hold, Jump, Jumping Head Butt, Kippup

Combos: Jab para Strong para Fierce (dizzy); Jumping Fierce para Jab para Dashing Uppercut; Bloqueio para Dashing Punch; Jab para Turn Punch para Head Butt Hold (dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 1

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre)
Vitórias: 78, **Derrotas:** 2, **Empates:** 0, **KOs:** 76

Chi 5, **Força de Vontade** 9, **Saúde** 20

M. BISON



A comunidade internacional de inteligência sabe de Bison desde a metade dos anos 60, quando ele trabalhava para um mercenário russo. A juventude de Bison foi marcada pela violência quando seu comando mercenário fazia missões no sudeste asiático para a União Soviética.

Após a guerra do Vietnã, Bison foi trabalhar para o exército tailandês. O seu treinamento militar na KGB o fez indispensável para o exército tailandês, permitindo Bison ganhar terreno aos poucos, até que em 1971 se declarou o imperador da Tailândia. Mas, em 1973, a população não aguentava mais a sua ditadura e opressão. Uma revolta popular acabou com sua ditadura. Entretanto, Bison e seus servos mais próximos conseguiram escapar para uma ilha desconhecida na costa oeste da Tailândia: Mriganka.

Em Mriganka, Bison começou outra maratona pelo poder, desta vez da estaca zero. Lembrou-se de seus dias de mercenário e seus laços com a Shadaloo, organização por onde obteve ilegalmente armamentos. Bison reatou a sociedade com a Shadaloo e começou a usar de seu apoio novamente. Durante as explorações em Mriganka, os homens de Bison encontraram uma caverna com fortes sinais de radiação.

Na esperança de que havia encontrado uma mina de plutônio, Bison enviou times de exploração para a caverna. O que eles na verdade haviam descoberto eram fragmentos de

um meteoro enorme que caiu na ilha há muito tempo atrás. Eles acharam os fragmentos e levaram a Bison. Sentindo o sobrenatural e imenso poder do fragmento, Bison decidiu investigar ele mesmo.

A visita de Bison foi árdua. Apenas o próprio Bison sobreviveu à viagem (rumores dizem que ele assassinou todos os que foram com ele). Os comentários após o incidente são muito incertos, mas sabe-se que ele mudou muito após o contato com o meteoro. Bison imediatamente ordenou a construção de uma nova base militar, que incluía a construção de seus próprios aposentos bem perto do "meteorito".

Bison obteve imenso poder após a descoberta. Aprendeu a amplificar seu Chi usando esta energia. Ele demonstrou também uma variedade de poderes psíquicos. E não foi só isso: sua mente criminosa mudou e sua megalomania cresceu a uma escala cósmica. Ele começou a querer controlar todo o tipo de fonte: humana, natural e mística. A sua megalomania inclui a obsessão pelo controle de vários lugares místicos pelo mundo, a exemplo das terras de T. Hawk no México.

Aparência: Bison é de média altura, mas ainda é um homem muito imponente. Ele veste a variedade de uniformes militares soviéticos da Shadaloo, sempre com uma capa sobre ele. Seus cabelos são negros e seus olhos brilham com duas chamas psíquicas azuis.

Jogando com M. Bison: Poder é a única coisa que importa. Você ama o poder. Ele pode lhe trazer emprego ou sadismo para as pessoas do mundo, e você revela isto provocando a miséria. Você usa o poder para esmagar os espíritos e a moral das pessoas do mundo. Você controla completamente qualquer pessoa que encontra, e você fará o mundo ser do jeito que você quer. O mundo deve estar preparado para o seu destino próximo.



A busca de poder de Bison ganhou como aliada a Shadaloo. Com seus poderes recém-despertados Bison rapidamente tomou o controle do império criminoso e transformou no sindicato global de hoje. Bison também usou seus poderes para forçar líderes políticos de todo o mundo para que as Nações Unidas reconhecessem Mriganka como país independente, garantindo assim ao exército de Bison imunidade contra as ações da polícia internacional.

Estilo: Ler Drit; **Escola:** Desconhecido; **Conceito:** Ex-ditador; **Assinatura:** Apertar o pescoço da vítima inconsciente

Atributos: Força 6, Destreza 6, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 7, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 6, Intimidação 6, Perspicácia 6, Manha 3, Lábia 6, Luta às Cegas 5, Condução 3, Liderança 5, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 6, Computador 5, Investigação 2, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Arena 5, Fama 4, Recursos 5, Staff 3

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6

Manobras Especiais: Duking Fierce, Flying Knee Thrust, Power Uppercut, Scissor Kick, Throw, Flying Hell Stomp, Flying Punch, Psycho Crusher, Mind Control, Forward Slide Kick, Psychokinetic Changeling, Mind Reading, Telephaty, Psychic Rage, Psychic Vise, jump

Combos: Forward Slide Kick para Duking Fierce; Bloqueio para Scissor Kick; Bloqueio para Psycho Crusher; Flying Heel Stomp para Jump + Fierce (Dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 0

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 9 (Estilo Livre) **Vitórias:** 52, **Derrotas:** 0, **Empates:** 0, **KOs:** 52

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

VEGA

Quando jovem, Vega aprendeu sobre o poder que o dinheiro garante. Sua família foi uma das mais importantes de Espanha. Eles criaram-no numa vila isolada perto de Madri. Vega estudou nas artes mais finas e seus pais lhe davam o que ele queria. Ele tinha o melhor de tudo, incluindo professores particulares, exóticos carros esportivos e roupas caras.

Começou a amar tudo que enaltecia seu ego. Ele gastou montanhas de dinheiro de seus pais consigo mesmo, colecionando brinquedos super caros e persuadindo seus pais a fazerem perigosas e escandalosas brincadeiras. Rapidamente, tornou-se clara uma verdade: ele amava apenas a si mesmo.

Vega começou um treinamento pesado para ficar forte e tonificar seus músculos a fim de se tornar o homem perfeito. Vega treinou a arte do Savate, pois assim poderia mostrar sua beleza exorbitante as plateias e plateias que iam assisti-lo. Ele adotou as artes marciais e persuadiu seus pais para levarem a ele um mestre japonês de Ninjitsu, que poderia treiná-lo neste Estilo.

Aproveitando a sua vida rica, e querendo mais fama a aventura, Vega pagou um treinamento de toureiro. Ele amava cada vez mais as plateias e a excitação em levar os feios e fortes touros para derrota certa na arena. Após um chifre de touro ter tocado sua inigualável face, num glorioso duelo particular, Vega decidiu usar uma máscara nas lutas para deixar claro que sua face linda não deveria ser tocada novamente.

Eventualmente, seu novo Estilo de vida caro fez seus pais deserdarem-no. Isso forçou Vega a achar um jeito de bancar sua vida luxuosa e extravagante. Ele começou a treinar a parte assassina das artes marciais. Vega provou ser um bom assassino de aluguel. Teve uma boa renda nisso, mas ele queria ganhar mais. Num acidente, durante a corrida de touros de Barcelona, seus pais morreram. Nunca foi provado nada contra Vega, mas a fortuna de sua família passou para o seu controle.

Vega rapidamente aumentou seu status, no circuito secreto e no submundo. Seu dinheiro, poder e ambição fizeram-no perfeito para ajudar Bison. Ele é agora o assassino principal da Shadaloo. Além da Shadaloo, ele também é conhecido por trabalhar para outros empregadores. Vega frequentemente usa uma garra para lutar. Ele prefere essa arma, principalmente por não atrapalhar o uso de engalfinhamentos e arremessos, pois abusa desses movimentos.

Aparência: Vega é alto, de aparência espanhola bem-feita. Veste durante a luta um par de sapatilhas e uma calça de seda. Ele pode ser observado sempre com roupas caras e mais regularmente na companhia de mais de uma mulher bonita... para prestar atenção em sua beleza, é claro.

Jogando com Vega: Você é o melhor. Sua beleza é incomparável, e apenas os belos deveriam sobreviver. Qualquer coisa que não seja bela deveria ser destruída ou trabalhar em função de tornar a vida dos belos mais fácil. Você possui honra apenas na arena, pois se está num trabalho, termina-o de qualquer maneira.



Estilo: Ninjitsu Espanhol **Escola:** Desconhecido; **Conceito:** Diletante; **Assinatura:** Tira a Máscara

Atributos: Força 4, Destreza 7, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 7, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 5; Luta às Cegas 5, Condução 4, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Arena 5, Computador 2, Investigação 3, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 5

Antecedentes: Arena 5, Apoio 5, Contatos 5, Fama 3, Recursos 5, Staff 5

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 7, Foco 2

Manobras Especiais: Air Throw, Choke Throw, Suplex, Throw, Jump, Backflip, Forward Slide Kick, Light Feet, Tumbling Attack, Wall Spring

Combos: Wall Spring para Suplex; Tumbling Attack para Tumbling Attack (Dizzy); Jump + forward para strong para Tumbling Attack (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 0

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 10 (Estilo Livre) **Vitórias:** 62, **Derrotas:** 3, **Empates:** 1, **KOs:** 51

Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20

GARRA DO VEGA

Nova Arma: Garra: +1 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento

Especial: Vega pode usar seus Apresamentos com a garra. Os modificadores são adicionados à velocidade e dano do seu Tumbling Attack e dos seus três Ataques armados (que substituem seus três Socos).

SAGAT

Sagat cresceu numa das províncias mais pobres da Tailândia. Ele aprendeu que apenas os mais fortes poderiam ser alguém na vida e começou a treinar cedo para desenvolver seu corpo e sua mente. Ele estudou Muay Thai e entrou na sua primeira competição aos treze anos de idade. Sagat demonstrou pouca piedade aos seus adversários, e que sempre esmagaria seus oponentes.

Aos 20 anos, Sagat não suportava mais os regulamentos impostos pelos ringues profissionais de kickboxing, que só vinham crescendo. Sagat acreditava que a influência de alguns lutadores estava diluindo a essência das lutas. Alguns regulamentos tornavam certos golpes proibidos em função de diminuir o número de fatalidades no ringue. Sagat ouviu boatos sobre a fortuna dos lutadores de torneios secretos e passou a lutar nesse circuito. Sagat entendeu que a violência desenfreada desses torneios era um preço a ser pago pelas montanhas de dinheiro.

Sagat permaneceu no circuito pela violência e brutalidade da competição. Aos poucos, foi trabalhando para que seu status evoluísse até se tornar o campeão. O título de Grande Mestre enalteceu Sagat. Seu status cresceu a tal ponto que ele podia escolher seus oponentes e as circunstâncias do combate. Sagat passou a lutar somente contra oponente que demonstravam certa capacidade de luta, destruindo-os com incomparável veracidade.

No começo dos anos 90, um jovem lutador estava demonstrando certo potencial e Sagat lhe deu o privilégio de uma luta. Seu nome era Ryu. A batalha foi marcada e Sagat esperava destruir o jovem desconhecido no primeiro round, mas não foi bem assim. Sagat terminou o primeiro round rapidamente. No segundo round, Ryu surpreendeu o público e Sagat, superando-o. A luta teve fim no cansativo terceiro round. Nos segundos finais, Ryu desferiu o Dragon Punch mais forte que pôde. O soco saiu flamejante e queimou uma cicatriz enorme através do peito de Sagat, nocauteando-o.

Esta derrota mandou Sagat em reclusão para as selvas da Tailândia.

Lá, ele treinou duro para aperfeiçoar suas Técnicas e desenvolver novos movimentos para um dia voltar e derrotar Ryu. Neste meio tempo, Sagat recebeu uma proposta de um agente da Shadaloo. Sagat visitou Bison e concordou em ajudá-lo se Bison incitasse Ryu a lutar contra ele novamente. Bison encheu o orgulho de Sagat para se vingar de sua derrota, desenvolvendo um golpe forte para Ryu.

Agora Sagat voltou ao circuito e estabeleceu-se como um dos competidores mais ferozes do ringue.

Jogando com Sagat: Você é um homem frio. Anda sobre a honra, porém não mostra piedade para com seus oponentes. A única coisa que o faz sorrir é a humilhação dos oponentes que você espanca. Você é impulsionado pela vontade de lutar novamente contra Ryu. Até lá, você espera.

Aparência: Sagat é alto, e tem um corpo de brutal aparência. Usa um tapa-olhos e possui uma cicatriz que atravessa seu tronco. Ele sempre usa roupas tradicionais de Muay Thai, e prepara as faixas nos pés e punhos antes de uma grande luta.



Estilo: Muay Thai; **Escola:** Desconhecido; **Conceito:** Lutador; **Assinatura:** Gargalha

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 3; Luta às Cegas 5, Condução 1, Liderança 5, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Arena 6, Mecedina 3, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 1, Arena 3, Apoio 5, Fama 3, Recursos 3

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5

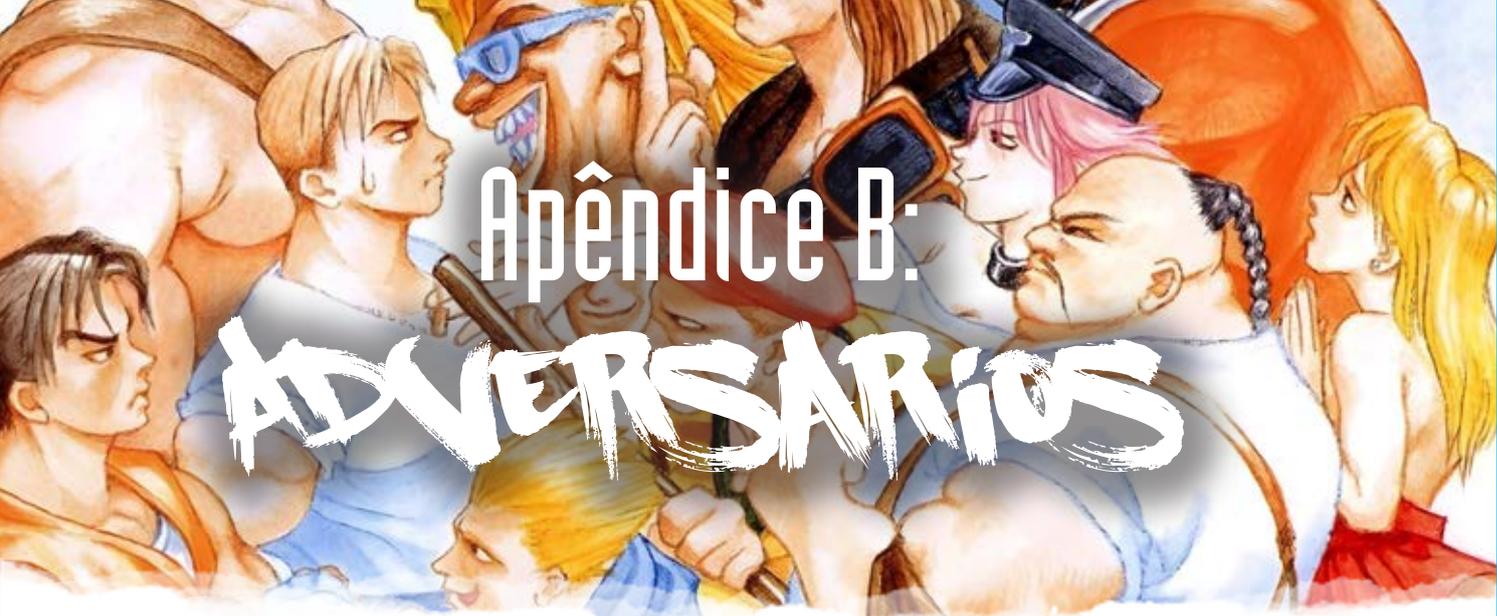
Manobras Especiais: Power uppercut, Tiger Knee, Dragon Punch (Tiger Uppercut), Elbow Smash, Double-Hit Kick, Double-Hit Knee, Foot Sweep, Wounded Knee, Maka Wara, Jump, Throw, Fireball

Combos: Fireball para Dragon Punch; Tiger Knee para Elbow Smash; Jump + Roundhouse para Double-hit Kick (Dizzy); Jump + Roundhouse para Foot Sweep;

Renome: Glória 10, Honra 1

Divisão: Guerreiros Mundiais, **Posto:** 9 (Estilo Livre) **Vitórias:** 154, **Derrotas:** 1, **Empates:** 2, **KOs:** 147

Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20



Apêndice B:

ADVERSÁRIOS

AVISO! ÁREA RESTRITA!

Essa seção é destinada somente aos olhos do Narrador. Jogadores podem olhá-la, se realmente quiserem, mas fazer isso pode retirar parte da diversão do jogo.

LACAIOS E EXTRAS

Lacaios e Extras são aqueles “buchas de canhão” que os jogadores podem ter que enfrentar durante a estória. Esses personagens formam as patentes mais baixas das organizações criminosas (lacaios) e agências governamentais (extras), mas alguns podem agir como agentes independentes. Lembre-se de que até mesmo extras tem personalidade própria. Invente tiques, motivações ou maneirismos para caracterizar seus buchas quando ele estiver interagindo com os jogadores. Quem sabe aquele policial específico tenha um sotaque do Brooklyn e uma rixa contra a Shadaloo. Talvez aqueles dois ninjas sejam irmãos e sempre trabalhem juntos. Dê aos seus NPC's um pouco de profundidade. Derrotar adversários sem “rosto” acaba se tornando chato depois de um tempo.

CAPANGAS

Capangas são os soldados rasos dos becos, as pessoas com as quais os Street Fighters lutam quando estão acabando com quadrilhas criminosas ou salvando pessoas inocentes. Capangas normalmente trabalham para algum chefe, apesar de muitos simplesmente formarem suas próprias gangues e aterrorizarem a vizinhança por conta própria.

GANGUES DE RUA

Nem todas as gangues de rua vendem drogas ou extorquem dinheiro. Em vizinhanças violentas, jovens se unem a gangues para se protegerem uns dos outros. Infelizmente, este paradoxo frequentemente leva à violência quando diferentes grupos se sentem ameaçados uns pelos outros. Muitos membros de gangues não se consideram criminosos. Seja como for, normalmente corre sangue quando um Street Fighter entra no caminho de uma gangue.

Outras gangues não dão a mínima pra decência, vendendo drogas ou ameaçando lojistas para levantar

dinheiro pra gastar em seus vícios favoritos. Esses gângsteres geralmente têm vida dura e querem que a sociedade compartilhe sua dor, descarregando sua raiva sobre inocentes. Muitos gângsteres têm alguma forma de honra, mas ela raramente se aplica a alguém de fora da gangue.

Os piores de todos são os “playbózinhos” – jovens ricos tão entediados que, para eles, o crime é uma forma de diversão. Estes gângsteres não têm senso de honra e não merecem nada melhor do que serem mandados com toda presteza ao hospital.

Os Valentões compõem a maior parte dos lutadores das gangues de rua. Alguns gângsteres costumam liderar a gangue e uma gangue realmente grande ou especialmente violenta pode ter um Guerreiro como líder. Gangues criminosas geralmente vendem drogas, assaltam pessoas ou se dedicam à extorsão e invasão de domicílio. Algumas têm extensas redes de contatos pra vender mercadorias roubadas ou traficar drogas. Gangues de rua são muito territoriais e podem atacar qualquer um que invadir sua “área”.

CRIME ORGANIZADO/TERRORISTAS

Estes grupos se unem para realizar empreendimentos criminosos. É perigoso entrar no caminho desses criminosos, eles normalmente estão armados e frequentemente têm algum patrono poderoso para ajudá-los após a luta (pagando a fiança para retirá-los da cadeia; enviando assassinos atrás dos personagens que os atrapalham; etc.). Nos níveis baixos, Valentões são normalmente usados pelos chefes como mensageiros ou para espancar (“persuadir”, “dar uma lição”) “idiotas”. No nível intermediário, Gângsteres são usados matadores, subchefes e para garantir que as ordens sejam cumpridas, enquanto Guerreiros bem treinados são usados como assassinos de elite da organização, ou podem ser eles mesmos os chefes.

O crime organizado tem muitas faces, das Tong e Triades chinesas à máfia italiana, da Yakuza japonesa às Posses jamaicanas. Algumas têm motivações políticas, como o I.R.A; estes grupos o lucro pelo lucro, mas usam violência em prol das suas causas. Outros, como a Máfia, veem a si mesmos como parte necessária da economia. Muitos grupos do crime organizado têm histórias e tradições; honra é importante para eles. Outros grupos mais modernos não se importam nem um pouco com honra. Lucro, muito lucro, é tudo que importa pra eles. Qualquer que seja sua motivação, o crime organizado pega os aspectos e os transforma em sua fonte de renda.

POLICIAIS

Na outra ponta estão os oficiais da lei, qualquer que seja a lei. Deve ser observado que os torneios Street Fighters são ilegais na maioria dos países. Os personagens terão muitas oportunidades para ter problemas com a lei. Também deve ser observado que lutar contra policiais é uma péssima ideia; lutadores que se esqueçam disso não duram muito. Os policiais basicamente têm recursos ilimitados para receber apoio e poder de fogo. A melhor opção ao se confrontar com policiais é fugir.

NINJAS

O que seria de um jogo de aventuras sem ninjas? Estes misteriosos assassinos são muito mais mortais que qualquer Gângster. Suas habilidades, armas e dedicação os tornam inimigos perigosos com um toque de classe. Derrotar um bando de valentões na rua? Isso é fácil! Derrotar um contingente de ninjas? Isso é uma aventura!

Genins são os ninjas de nível mais baixo, enquanto os Jonin são assassinos veteranos com anos de experiência. Os ninjas de verdade são treinados desde a infância, algumas vezes desde o nascimento, e devem provar seu valor várias vezes. Apesar de suas habilidades, os ninjas normalmente caem diante da força de artistas marciais superiores. Porém, se empregados corretamente, podem tornar a vida muito difícil para um ou dois Street Fighters.

SOLDADOS

Os Soldados são a base das forças armadas nacionais, exércitos e grupos mercenários. Soldados são fortemente armados e representam uma ameaça a qualquer Street Fighter desafortunado o bastante para ter que enfrentá-los. Lutadores das Forças Especiais, como Guile, frequentemente se veem lutando com ou contra Soldados.

Veteranos passaram por batalhas e sobreviveram – eles são resistentes. Esse grupo inclui pessoas que vão de mercenários profissionais à veteranos de guerras. Profissionais são lutadores de tempo integral – homens das Forças Especiais, comandos e guardas de elite.

AGENTES

O estilo faz a diferença entre agentes e capangas. Capangas normalmente usam apenas os músculos, enquanto agentes têm uma variedade de habilidades, antecedentes e equipamentos que transcendem as capacidades do simples lutador ou pistoleiro. Agentes normalmente têm acesso a equipamentos e armas de alta tecnologia, mas precisam ser discretos ou se arriscariam a falhar em suas missões.



IMPORTANTE: ALTERAÇÕES DESTA VERSÃO EM RELAÇÃO À TRADUÇÃO DA DRAGÃO BRASIL.

Os leitores mais atentos perceberão que algumas estatísticas aqui apresentadas estão diferentes da versão em português trazida pela revista Dragão Brasil. Isto ocorre pela seguinte razão.

Conforme verificamos na elaboração deste resumo, a versão traduzida pela Editora Trama apresenta divergências em relação à versão original em inglês. Alguns adversários possuem atributos, habilidades e equipamentos diferentes nas duas versões. Um dos exemplos é o “Genin”, que no livro original tem como arma a shuriken (estrela ninja), mas na versão brasileira usa uma “pistola”.

Como as estatísticas na versão original apresentam uma coerência maior que na versão brasileira, optamos por manter as fichas originais, tomando a liberdade de fazer as devidas correções na versão traduzida.

Por fim, foram acrescentados também os valores calculados das “Técnicas” dos adversários, o que não havia em nenhuma das versões anteriores (original ou brasileira). Para obter os valores nas respectivas técnicas, utilizamos os dados fornecidos nas manobras, fazendo o caminho inverso até chegarmos ao valor da respectiva técnica. Ex.: o “Valentão” típico possui Força=3 e seu soco “Jab” causa 3 de dano. Como o dano do soco “Jab” é igual à (“Técnica Soco” + “Força” – 1), então sua técnica “soco” só pode ser 1.

Nome: Valentão				Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●●○	Carisma	●●●○	Percepção	●●●○	Manobras e Poderes					
Destreza	●●●○	Manipulação	●●●○	Inteligência	●●●○		Vel.	Dano	Mov.		
Vigor	●●●○	Aparência	●●●○	Raciocínio	●●●○	Soco "Jab"	4	3	1		
Outros Atributos:						Soco "Strong"	2	5	1		
Prontidão	○○○○	Arena	○○○○	Soco	●○○○	Soco "Fierce"	1	7	0		
Interrogação	○○○○	Computador	○○○○	Chute	○○○○	Chute "Short"	--	--	--		
Intimidação	●●●○	Investigação	○○○○	Bloqueio	●○○○	Chute "Forward"	--	--	--		
Perspicácia	○○○○	Medicina	○○○○	Apresamento	●○○○	Chute "Roundhouse"	--	--	--		
Manha	●○○○	Mistério	○○○○	Esportes	●○○○	Apresamento	2	3	1		
Lábia	○○○○	Estilos	○○○○	Foco	○○○○	Bloqueio	6	+1A	0		
Luta às Cegas	○○○○		○○○○		○○○○	Movimento	5	0	4		
Condução	○○○○		○○○○		○○○○	Faca "Jab"	6	4	1		
Liderança	○○○○		○○○○		○○○○	Faca "Strong"	4	6	1		
Segurança	●●○○		○○○○		○○○○	Faca "Fierce"	3	8	0		
Furtividade	○○○○		○○○○		○○○○						
Sobrevivência	○○○○		○○○○		○○○○						
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●○○○○○○○ □□□□□□□□		Combos:			
Div.:	Posto:	Saúde									
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○									
Empates:	KO's.:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□									

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Gângster				Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○	Carisma	●●○○	Percepção	●●○○	Manobras e Poderes					
Destreza	●●○○	Manipulação	●●○○	Inteligência	●●○○		Vel.	Dano	Mov.		
Vigor	●●○○	Aparência	●●○○	Raciocínio	●●○○	Soco "Jab"	5	2	1		
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	4	1		
Prontidão	○○○○	Arena	○○○○	Soco	●○○○	Soco "Fierce"	2	6	0		
Interrogação	●●○○	Computador	○○○○	Chute	○○○○	Chute "Short"	--	--	--		
Intimidação	●●○○	Investigação	○○○○	Bloqueio	●●○○	Chute "Forward"	--	--	--		
Perspicácia	○○○○	Medicina	○○○○	Apresamento	●○○○	Chute "Roundhouse"	--	--	--		
Manha	●○○○	Mistério	○○○○	Esportes	●○○○	Apresamento	2	3	1		
Lábia	○○○○	Estilos	○○○○	Foco	○○○○	Bloqueio	7	+2A	0		
Luta às Cegas	○○○○		○○○○		○○○○	Movimento	6	0	4		
Condução	●●○○		○○○○		○○○○	Pistola	4	5	0		
Liderança	○○○○		○○○○		○○○○						
Segurança	○○○○		○○○○		○○○○						
Furtividade	○○○○		○○○○		○○○○						
Sobrevivência	○○○○		○○○○		○○○○						
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●○○○○○○○ □□□□□□□□		Combos:			
Div.:	Posto:	Saúde									
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○									
Empates:	KO's.:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□									

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Guerreiro				Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○	Carisma	●●○○	Percepção	●●○○	Manobras e Poderes					
Destreza	●●○○	Manipulação	●●○○	Inteligência	●●○○		Vel.	Dano	Mov.		
Vigor	●●○○	Aparência	●○○○	Raciocínio	●●○○	Soco "Jab"	5	4	2		
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	6	2		
Prontidão	●●○○	Arena	○○○○	Soco	●●○○	Soco "Fierce"	2	8	1		
Interrogação	○○○○	Computador	○○○○	Chute	●●○○	Chute "Short"	4	5	2		
Intimidação	●●○○	Investigação	○○○○	Bloqueio	●●○○	Chute "Forward"	3	7	1		
Perspicácia	○○○○	Medicina	○○○○	Apresamento	○○○○	Chute "Roundhouse"	1	9	1		
Manha	●●○○	Mistério	○○○○	Esportes	●●○○	Apresamento	--	--	--		
Lábia	○○○○	Estilos	○○○○	Foco	○○○○	Bloqueio	7	+2A	0		
Luta às Cegas	○○○○		○○○○		○○○○	Movimento	6	0	5		
Condução	●●○○		○○○○		○○○○	Head Butt	3	9	0		
Liderança	●●○○		○○○○		○○○○	Power Uppercut	2	8	1		
Segurança	●●○○		○○○○		○○○○	Foot Sweep	1	9	0		
Furtividade	○○○○		○○○○		○○○○						
Sobrevivência	○○○○		○○○○		○○○○						
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●○○○○○ □□□□□□□□		Combos:			
Div.:	Posto:	Saúde									
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○									
Empates:	KO's.:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□									

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Policial		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Vel.	Dano	Mov.
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco "Jab"	5	3	1
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	5	1
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Fierce"	2	7	0
Interrogação	●●○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○	Chute "Short"	--	--	--
Intimidação	●●○○○	Investigação	●●○○○	Bloqueio	○○○○○	Chute "Forward"	--	--	--
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●●○○○	Chute "Roundhouse"	--	--	--
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●○○○○	Apresamento	3	4	1
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	7	+2A	0
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de Fogo	●●○○○	Movimento	6	0	4
Condução	●○○○○		○○○○○		○○○○○	Brain Cracker	3	6	1
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Pistola	5	6	0
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○				
Furtividade	○○○○○		○○○○○		○○○○○				
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○				
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●○○○○○ □□□□□□□□		Combos:	
Div.:	Posto:	Saúde							
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□							
Empates:	KO's.:								

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: S.W.A.T		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Vel.	Dano	Mov.
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco "Jab"	5	5	3
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	5	1
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Fierce"	2	9	2
Interrogação	●●○○○	Computador	○○○○○	Chute	●○○○○	Chute "Short"	4	4	3
Intimidação	●●○○○	Investigação	●●○○○	Bloqueio	●○○○○	Chute "Forward"	3	6	2
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●●○○○	Chute "Roundhouse"	2	8	2
Manha	●○○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○	Apresamento	3	5	1
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	7	+1A	0
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de Fogo	●●○○○	Movimento	6	0	6
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Power Uppercut	2	9	1
Liderança	●○○○○		○○○○○		○○○○○	Spinning Backfist	2	9	4
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Jump	6	0	3
Furtividade	●○○○○		○○○○○		○○○○○	Pistola	6	6	0
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Rifle	4	8	0
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●○○○○○ □□□□□□□□		Combos:	
Div.:	Posto:	Saúde							
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□							
Empates:	KO's.:								

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Veterano		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Vel.	Dano	Mov.
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco "Jab"	5	4	2
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	6	2
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Fierce"	2	8	1
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○	Chute "Short"	--	--	--
Intimidação	○○○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●●○○○	Chute "Forward"	--	--	--
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○	Chute "Roundhouse"	--	--	--
Manha	●○○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○	Apresamento	3	4	1
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	7	+2A	0
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de Fogo	●●○○○	Movimento	6	0	5
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Spinning Backfist	2	8	3
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Suplex	3	6	1
Segurança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Jump	6	0	2
Furtividade	●○○○○		○○○○○		○○○○○	Fuzil	3	7	0
Sobrevivência	●●○○○		○○○○○		○○○○○				
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●○○○○○ □□□□□□□□		Combos:	
Div.:	Posto:	Saúde							
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□							
Empates:	KO's.:								

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Genin		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Vel.	Dano	Mov.
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco "Jab"	5	3	2
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	5	2
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Fierce"	2	7	1
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	●●○○○	Chute "Short"	4	4	2
Intimidação	●●○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●○○○○	Chute "Forward"	3	6	1
Perspicácia	●○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○	Chute "Roundhouse"	1	8	1
Manha	○○○○○	Mistério	●○○○○	Esportes	●●○○○	Apresamento	3	3	1
Lábia	●○○○○	Estilos	●●○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	7	+1A	0
Luta às Cegas	●○○○○		○○○○○		○○○○○	Movimento	6	0	5
Condução	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Slide Kick	2	7	3
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Handstand Kick	2	8	0
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Jump	6	0	2
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Shuriken	6	5	2
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○				
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●○○○○○○○○○ □□□□□□□□			
Div.:	Posto:	Saúde				Combos:			
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□							
Empates:	KO's.:								

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Jonin		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Vel.	Dano	Mov.
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco "Jab"	6	4	3
Outros Atributos:						Soco "Strong"	4	6	3
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Fierce"	3	8	2
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	●●○○○	Chute "Short"	5	5	3
Intimidação	●●○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●●○○○	Chute "Forward"	4	7	2
Perspicácia	●○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○	Chute "Roundhouse"	2	9	2
Manha	○○○○○	Mistério	●○○○○	Esportes	●●○○○	Apresamento	4	5	1
Lábia	●●○○○	Estilos	●●○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	8	+2A	0
Luta às Cegas	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Movimento	7	0	6
Condução	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Back Flip Kick	4	7	2
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Slide Kick	3	8	4
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Back Roll Throw	3	9	1
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Throw	2		1
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Jump	7	0	3
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□			
Div.:	Posto:	Saúde				Wall Spring			
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□				Katana Jab			
Empates:	KO's.:					Katana Strong			
						Katana Fierce			
						Combos:			

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Profissional		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Vel.	Dano	Mov.
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco "Jab"	5	5	2
Outros Atributos:						Soco "Strong"	3	7	2
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Fierce"	2	9	1
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○	Chute "Short"	--	--	--
Intimidação	○○○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●●○○○	Chute "Forward"	--	--	--
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●●○○○	Chute "Roundhouse"	--	--	--
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○	Apresamento	3	5	1
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○	Bloqueio	7	+2A	0
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de Fogo	●●●○○	Movimento	6	0	5
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Spinning Backfist	2	9	3
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Suplex	3	7	1
Segurança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Jump	6	0	2
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Brain Cracker	3	7	1
Sobrevivência	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Pistola	6	7	0
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●○○○○○○○ □□□□□□□□			
Div.:	Posto:	Saúde				Combos:			
Vitórias:	Derrotas:	●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□							
Empates:	KO's.:								

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Carta Branca				Estilo: Nenhum				Crônica:																																																																										
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Manobras e Poderes</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Vel.</th> <th>Dano</th> <th>Mov.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco "Jab"</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Soco "Strong"</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Soco "Fierce"</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Chute "Short"</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Chute "Forward"</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Chute "Roundhouse"</td> <td>2</td> <td>9</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>8</td> <td>+3A</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>7</td> <td>0</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Monkey Grab Punch</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Double Dread Kick</td> <td>2</td> <td>6/9</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Knee Basher</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>7</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Pistola</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Cápsulas para dormir</td> <td>4</td> <td>Esp.</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Combos:</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Manobras e Poderes				Vel.	Dano	Mov.	Soco "Jab"	6	4	2	Soco "Strong"	4	6	2	Soco "Fierce"	3	8	1	Chute "Short"	5	5	2	Chute "Forward"	4	7	1	Chute "Roundhouse"	2	9	1	Apresamento	4	5	1	Bloqueio	8	+3A	0	Movimento	7	0	5	Monkey Grab Punch	2	6	2	Double Dread Kick	2	6/9	3	Knee Basher	3	9	1	Jump	7	0	2	Pistola	6	7	0	Cápsulas para dormir	4	Esp.	0	Combos:			
Manobras e Poderes																																																																																		
	Vel.	Dano	Mov.																																																																															
Soco "Jab"	6	4	2																																																																															
Soco "Strong"	4	6	2																																																																															
Soco "Fierce"	3	8	1																																																																															
Chute "Short"	5	5	2																																																																															
Chute "Forward"	4	7	1																																																																															
Chute "Roundhouse"	2	9	1																																																																															
Apresamento	4	5	1																																																																															
Bloqueio	8	+3A	0																																																																															
Movimento	7	0	5																																																																															
Monkey Grab Punch	2	6	2																																																																															
Double Dread Kick	2	6/9	3																																																																															
Knee Basher	3	9	1																																																																															
Jump	7	0	2																																																																															
Pistola	6	7	0																																																																															
Cápsulas para dormir	4	Esp.	0																																																																															
Combos:																																																																																		
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																													
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																													
Outros Atributos:																																																																																		
Prontidão	●●●●○	Arena	○○○○○	Soco	●●●●○																																																																													
Interrogação	●●○○○	Computador	●●○○○	Chute	●●○○○																																																																													
Intimidação	○○○○○	Investigação	●●○○○	Bloqueio	●●○○○																																																																													
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●●○○○																																																																													
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●○○○○																																																																													
Lábia	●●●●○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○																																																																													
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de Fogo	●●●●○																																																																													
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○																																																																													
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○																																																																													
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○																																																																													
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○																																																																													
Sobrevivência	●○○○○		○○○○○		○○○○○																																																																													
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●○○○○○ □□□□□□□□																																																																												
Div.:	Posto:	Saúde ●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□																																																																																
Vitórias:	Derrotas:																																																																																	
Empates:	KO's.:																																																																																	

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Agente Especial				Estilo: Nenhum				Crônica:																																																										
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Manobras e Poderes</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Vel.</th> <th>Dano</th> <th>Mov.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco "Jab"</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Soco "Strong"</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Soco "Fierce"</td> <td>2</td> <td>8</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chute "Short"</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Chute "Forward"</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chute "Roundhouse"</td> <td>1</td> <td>7</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>7</td> <td>+3A</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Head Butt</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Throw</td> <td>1</td> <td>8</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Combos:</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Manobras e Poderes				Vel.	Dano	Mov.	Soco "Jab"	5	4	1	Soco "Strong"	3	6	1	Soco "Fierce"	2	8	0	Chute "Short"	4	3	1	Chute "Forward"	3	5	0	Chute "Roundhouse"	1	7	0	Apresamento	3	3	1	Bloqueio	7	+3A	0	Movimento	6	0	4	Head Butt	3	9	0	Throw	1	8	1	Combos:			
Manobras e Poderes																																																																		
	Vel.	Dano	Mov.																																																															
Soco "Jab"	5	4	1																																																															
Soco "Strong"	3	6	1																																																															
Soco "Fierce"	2	8	0																																																															
Chute "Short"	4	3	1																																																															
Chute "Forward"	3	5	0																																																															
Chute "Roundhouse"	1	7	0																																																															
Apresamento	3	3	1																																																															
Bloqueio	7	+3A	0																																																															
Movimento	6	0	4																																																															
Head Butt	3	9	0																																																															
Throw	1	8	1																																																															
Combos:																																																																		
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○																																																													
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○																																																													
Outros Atributos:																																																																		
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○																																																													
Interrogação	●●○○○	Computador	●●○○○	Chute	●○○○○																																																													
Intimidação	○○○○○	Investigação	●●○○○	Bloqueio	●●○○○																																																													
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○																																																													
Manha	●○○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●○○○○																																																													
Lábia	●●○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○																																																													
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de Fogo	●●○○○																																																													
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○																																																													
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○																																																													
Segurança	●○○○○		○○○○○		○○○○○																																																													
Furtividade	○○○○○		○○○○○		○○○○○																																																													
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○																																																													
Gloria ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Honra ○○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Chi ●○○○○○○○○○ □□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●○○○○○ □□□□□□□□																																																												
Div.:	Posto:	Saúde ●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□																																																																
Vitórias:	Derrotas:																																																																	
Empates:	KO's.:																																																																	

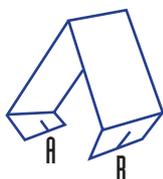
Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

										
Sagat	Vega	Balrog	Blanka	Cammy	Guile	Chun Li	T. Hawk	Zangief	Dee Jay	E. Honda

										
Dhalsim	Fei Long	Ryu	Ken	M. Bison	Jonin 1	Genin 1	Valentão 1	Gangster 1	Guerreiro 1	Veterano 1



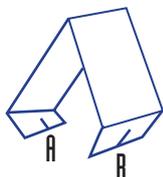
Recorte as figuras e faça pequenas cortes nos pontos "A" e "B".
Dobre como no modelo. Interligue as abas "A" e "B".

STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

										
Carta Branca	Agente Secreto	Valentão 2	Valentão 3	Valentão 4	Veterano 2	Profissional	Guerreiro 2	S.W.A.T.	Policia 1	Policia 2

										
Jonin 2	Jonin 3	Genin 2	Genin 3	Genin 4	Policia 3	Policia 4	Gangster 2	Gangster 3	Valentão 5	Valentão 6



Recorte as figuras e faça pequenas cortes nos pontos "A" e "B".
Dobre como no modelo. Interligue as abas "A" e "B".

<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>CARTA DE EFEITO</p> <p>Jogue esta carta e descreva o feito do seu personagem para o Narrador.</p>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Personagem</p> <hr/> <p>Manobra</p> <hr/> <p>Velocidade ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Dano ○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento ○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>Especial</p> <hr/> <hr/> <hr/>

Estágio Bonus

PERGUNTAS FREQUENTES

A seguir, são listadas as dúvidas mais frequentes sobre o sistema de Street Fighter RPG, conforme levantadas ao longo de vários anos pela comunidade brasileira de jogadores no grupo do Facebook do jogo. O sistema de combate de Street Fighter é único, com um andamento diferente de todos os outros RPGs, e esse é o seu grande atrativo, mas também pode provocar confusões e debates.

As respostas para as perguntas são com base no jogo como ele é escrito, mas nada impede que algum grupo decida abordar alguma questão específica de forma diferente. O livro básico assume que cada grupo pode modificar alguma regra específica, se quiser. De todo modo, o objetivo ao oferecer essas respostas é mostrar o funcionamento das regras como planejadas originalmente pelos autores do jogo.

1. O mais rápido pode interromper antes da fase de movimento, anulando um efeito antes mesmo dele acontecer?

R: A interrupção só é possível quando o mais lento já iniciou sua fase de movimento. Além disso, manobras aéreas só podem ser atingidas por agachamentos após concluírem. E agachamentos não são atingidos por aéreas ao longo de todo o turno. Por isso, efeitos de agachamento e manobras aéreas já estão ativos desde o início do turno; os de agachamento duram até o fim, e os de aéreas se encerram quando a manobra é concluída (o personagem termina de se mover com o Jump, ou executa o Air Smash, por exemplo). Por outro lado, no caso de efeitos que precisam baixar a carta para acontecerem, é possível interromper antes da execução da manobra (como um Shrouded Moon, um Ghost Form, etc), já que é dito na Ordem de Jogo que um personagem pode interromper o outro na fase de movimento, após baixar a carta e até mesmo após declarar um alvo. Ghost Form, por exemplo, a carta é baixada e em seguida o personagem se torna incorpóreo. É possível que um personagem mais rápido interrompa antes desse efeito entrar em jogo, podendo atacá-lo.

2. Quando entra na fase de movimento e declara alcance, caso a vítima saia do raio adjacente, o atacante pode se mover caso ainda tenha movimentos sobrando, mesmo que o sistema da manobra não diga nada sobre isso?

R: Não. Primeiro o jogador se movimenta, e depois baixa a carta. Depois disso, mesmo se tiver movimentos restantes, ele não anda mais, a menos que seja uma manobra que permita bater e depois andar (como Hurricane Kick). Isso é explicado na Ordem de Jogo (a carta é baixada após o movimento ser completado), no Exemplo de Combate e também em certas manobras, como Backflip Kick. É a grande vantagem de empurrar um oponente que já baixou a carta, por exemplo.

3. Manobra Aérea vs Agachamento, ambas se anulam? Quando termina o movimento do aéreo ele pode ser atingido caso termine dentro do alcance da vítima ou continua ambos anulados?

R: Eles não se atingem se o contato ocorrer durante a execução da aérea. Após o salto acabar, se ele parar no alcance de um agachamento ainda não executado, poderá ser atingido por ele.

4. Quando a penalidade do Knockdown entra; esperando o mais lento acertar primeiro antes do efeito, ou tanto faz?

R: A penalidade ocorre no próximo turno. Se o lutador já tiver realizado sua manobra ao sofrer knockdown, ele é penalizado. Se não tiver realizado ainda, ele perde sua ação, mas no próximo turno não tem penalidade.

5. Em um Combo Dizzy, quando a manobra de múltiplo impacto passa a somar seus danos para atordoar?

R: Um combo passa a funcionar após a segunda manobra ser executada na sequência da primeira. A partir do dano dessa segunda manobra, o combo dizzy já está em andamento e pode somar para atordoar.

6. Eu posso usar agachamento nas manobras básicas de soco e chute, se sim deve ser jogada com a carta de efeito ou não precisa?

R: Conforme o jogo foi planejado, não. Agachamentos “básicos” são feitos com manobras específicas, como Fist Sweep, Foot Sweep, Ducking Fierce etc.

7. Quando o personagem se move e aborta para um Jump, ele pode usar o movimento do abort ou não?

R: Pelas regras como escritas, nada impede que ele, mesmo após ter se movido, use o movimento total de seu Jump normalmente. O personagem substitui sua ação (desde que não a tenha concluído) pela nova manobra (Bloqueio ou Jump) e esta se torna a sua ação para o turno.

Existe, porém, uma interpretação mais restritiva e punitiva, de que a nova manobra entra na etapa do turno em que você estava. Isso porque o capítulo 3 explica que um turno é o suficiente para realizar uma única ação, e a manobra de interrupção (abort) é uma troca. Você substitui sua manobra antiga pela nova. Como não é possível anular o movimento realizado pela antiga, você iniciaria a nova manobra já na fase da execução, sem poder se mover. Trata-se de uma interpretação bem restritiva buscando um jogo mais justo especialmente no player vs player (algo comum no Circuito Online). Numa leitura do texto frio da regra, nada impede de andar, ser interrompido, resolver abortar para Jump e fugir.

8. Musical Accompaniment precisa ser anunciando no início do turno antes de ser declarada as velocidades, ou é ação livre?

R: Conforme dito na manobra, é preciso avisar no início do turno para onde o bônus vai (velocidade, dano ou movimento). Só depois você anuncia a velocidade de sua manobra.

9. Posso usar o movimento do Backflip Kick caso decida não aplicar o dano?

R: Backflip Kick movimenta após a execução/ataque. Para fazer isso, significaria que você executou a manobra, mesmo que no ar, contra nenhum oponente. Uma consequência é que não seria mais possível abortar, pois você realizou a sua ação e encerrou seu turno.

10. Manobras que concedem bônus de velocidade, se acumulam com o bônus de combo?

R: Os bônus e penalidades se acumulam normalmente. Se um personagem tem um combo de Bloqueio para Flash Kick, e sofre um Wounded Knee bem sucedido enquanto bloqueia, seu Flash Kick sairá com velocidade +2: +2 do bloqueio, +2 do combo, -2 do Wounded Knee.

11. Em combate entre time vs time, eu posso esperar todo mundo que é mais lento que eu agir para depois escolher quem interromper?

R: O personagem mais rápido pode interromper no momento que ele quiser. O que vai acabar acontecendo é que ele irá interromper quando for conveniente. Se um oponente

se aproxima para atingi-lo, ou se o alvo que ele escolheu resolver se afastar, ele acabará sendo levado a interromper, mesmo que ainda tenham outras pessoas para agir.

No combate envolvendo várias pessoas, SFRPG coloca cada um numa situação de grande risco, assim como numa luta real, e ser mais rápido não é garantia de nada. Escolher determinado alvo, interromper e realizar sua ação, concluindo seu turno, o deixa completamente indefeso no resto do turno, podendo ser atacado por todos que ainda não iniciaram suas ações.

12. Qual a distância certa para se iniciar um combate dentro das arenas?

R: Em torneios de lutas individuais, 3 hexágonos, como explicado no box da primeira página do capítulo 8. Em outras situações (incluindo lutas de times em torneios), o Narrador e os jogadores são livres para definir a distância.

13. O livro diz que é possível trocar de manobra para uma manobra de interrupção (abort) a qualquer momento do turno. Como isso funciona na prática?

R: Manobra de Interrupção (abort) significa mudar a sua ação. O lutador pode trocar sua ação por um Bloqueio básico ou Jump enquanto não tiver concluído seu turno.

Em geral, isso significa que se o dano do seu ataque não tiver sido rolado, ele ainda poderá abortar. Ou, no caso de manobras que produzem efeitos, como Ghost Form, Yoga Teleport, San He, dentre outras, assim que o personagem executar a manobra, gastando Chi/Força de Vontade e ativando os seus efeitos, a sua ação foi executada, e ele não poderá mais mudar a ação.

Existem ações, ainda, que são mais simples, envolvendo apenas movimentação, como Movimento básico e Jump jogado sozinho. Uma vez que o jogador se movimenta e conclua seu turno, sem ser interrompido por ninguém, a sua “vez” se encerrou e a ação foi completada. Não será mais possível trocá-la para outra, pois ela se concluiu.

14. Por que os combos não podem ter as manobras no mesmo turno?

R: Porque um turno é o suficiente para cada jogador realizar uma única ação. Os combos são sequências de manobras ao longo de dois ou três turnos.

15. O personagem ganharia +2 Velocidade na próxima manobra, mesmo o Bloqueio sendo ineficiente?

R: Não. O Bloqueio deve ser utilizado para conceder +2 velocidade (diferente do combo, que concede +2 desde que as cartas sejam jogadas na ordem certa). O Exemplo de Combate confirma essa percepção.

16. Dizzy diz que o personagem fica sem agir no próximo turno, mas o que acontece com a sua ação no turno atual, caso ainda não tenha sido concluída?

R: A regra diz que o personagem fica atordoado (dizzy) assim que recebe em um ataque mais dano que o seu

Vigor. Portanto, a ação que ainda não havia sido concluída é perdida - o personagem encerra seu turno, já entrando em atordoamento. Além disso, o personagem estará atordoado no próximo turno, dando ao oponente uma ação livre. O texto não é perfeitamente claro a respeito, mas Steve Wieck, autor do jogo, esclareceu mais tarde à comunidade norte-americana que o entendimento é realmente esse.

17. É correto afirmar que o apresamento básico / grab / clinch não anula a manobra do adversário caso tenha o interrompido, exceto o bloqueio?

R: O Apresamento básico não possui nenhum efeito especial, exceto ignorar bloqueios. Então após ele ser executado, o oponente interrompido continuará normalmente, a menos que seja atordoado ou nocauteado.

18. Se eu não tenho alcance quando entro na fase de movimento primeiro, o personagem perde a manobra, ou pode revidar se alguém entrar no seu alcance?

R: Perde a manobra.

A Ordem de Jogo deixa claro que pode atacar apenas caso tenha um alvo ao alcance após se mover, e que se o alvo sair do alcance, o ataque é cancelado. Além disso, no exemplo de jogo é deixado claro no turno 1 que Jade não pôde usar seu Spinning Knuckle, já que após se mover não tinha um alvo ao alcance (mesmo Hugo ainda nem tendo iniciado seu turno). Por isso, é fundamental escolher, no início do turno, uma manobra que alcance o oponente.

19. Posso gastar os pontos de bônus enquanto crio o personagem?

R: Não. Há uma ordem para a criação de personagem estabelecida no capítulo 4 do livro básico. Primeiro é preciso priorizar Atributos e gastar os pontos; depois priorizar Habilidades e gastar os pontos; depois gastar em Antecedentes, seguido de Técnicas, Manobras Especiais (e combos), Renome, e por fim são ganhos os pontos bônus. Por isso, manobras lendárias devem ser conquistadas em campanha. E isso justifica Flash Kick ser mais cara de usar que Flying Thrust Kick: o Flash Kick é muito poderoso e não pede Técnica 4, permitindo comprá-la antes mesmo de gastar os pontos de bônus e iniciar a campanha com ela. É uma manobra destruidora em postos iniciais.

20. Após declarar a velocidade da manobra, o mais lento declara que não tem movimento na mesma, ele pode “guardar” essa manobra esperando o mais rápido entrar na sua linha de alcance? Ou após o mais veloz deixar o alvo mais lento entrar na fase de movimento, o mais lento perde a manobra no vazio ou não?

R: O personagem precisa ter um alvo ao alcance após concluir o seu movimento. Se não tiver, ele não pode realizar sua manobra, conforme o passo 4 da Ordem de Jogo. O exemplo de combate reforça isso no primeiro turno, quando Jade não alcança Hugo e não pode desferir sua manobra, mesmo sem saber ainda se ele irá até ela.





STREET FIGHTER

Prepare-se, leitor! Você está prestes a conhecer uma forma totalmente nova de jogar STREET FIGHTER!

RPG significa Role Playing Game, "Jogo de Interpretação de Personagens". Neste fascinante jogo você não precisa de videogame ou qualquer aparelho. Apenas dados, lápis, papel... e imaginação.

Em um jogo de RPG, tudo pode acontecer. Você vai explorar um mundo de ação e perigo, dentro e fora das arenas. Um mundo onde heróis lutam contra o maligno M. Bison. Você pode jogar com Ryu, Ken, Chun Li e outros Guerreiros Mundiais, ou então inventar seu próprio Street Fighter exclusivo!

Este livro contém todas as regras apresentadas no livro básico de STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG, publicado em 1994 nos Estados Unidos e em 1999 no Brasil, além de todas as regras adicionadas pelos cinco suplementos que o jogo recebeu, com revisões e atualizações para conduzir combates e aventuras da melhor forma possível com um grupo de amigos.

E agora vamos ao encontro do mais forte!

