



Strider é um sucesso da Capcom lançado em 1989, sendo um jogo de plataforma que possui relação com o universo Street Fighter, já que Zeku, Mestre Bushin antes de Guy, foi revelado como o primeiro Strider.

Em 2014, foi lançado um novo jogo da franquia, que oferece muita ação em meio a um ambiente futurista, com invasões de bases, confrontos com robôs patrulheiros e chefes gigantes, desde lutadores com implantes cibernéticos a dragões de engenharia alienígena.

Esse cenário, mesclando artes marciais e futurismo, encaixa muito bem em Street Fighter RPG, trazendo um novo sabor às crônicas de jogo.

## Enredo

Strider se passa no ano "Meio 0048", um futuro distópico da Terra sob o opressivo governo de punho de ferro do misterioso e todo-poderoso Grande Mestre Meio. Tendo aparecido repentinamente na Terra um dia, Meio travou uma guerra e conquistou todo o planeta em apenas alguns anos, e agora exerce controle completo de sua base na cidade do Cazaquistão enquanto secretamente tem planos sinistros para toda a vida no planeta. Hiryu, o agente mais jovem a alcançar a Classe A Especial no programa de treinamento de Peregrinos, é enviado em uma missão para eliminar o Grande Mestre Meio, já que ele é o único capaz de cumprir tal tarefa, com outros Peregrinos anteriores que receberam a mesma missão mortos.

Obviamente, em campanha os personagens jogadores farão o papel que Hiryu representa no game, sendo uma equipe de elite pronta para executar a penosa missão de destruir, um a um, todos os generais de Meio, e, ao fim, confrontarem o próprio vilão alienígena.



## Premissa

A premissa de Strider é semelhante à ação fora das arenas de Street Fighter: os jogadores são um grupo de heróis confrontando capangas e chefões, e invadindo instalações de bases para cumprirem a sua missão. Assim como em SFRPG, no game o personagem evolui, adquirindo equipamentos e novos poderes, e aumentando sua barra de vida/Saúde, conforme se torna mais experiente.

Para o jogo, o [livro básico](#) de Street Fighter RPG é suficiente, mas outros materiais também podem ajudar:

- [Edição de 20 anos](#): traz todos os estilos de luta e manobras já publicados, além de uma grande lista de armas, que são muito úteis em Strider.
- [Guia do Circuito](#): suplemento fanmade com fichas de 400 lutadores de vários postos e animais. Ele pode ajudar com fichas de Cibernéticos e outros lutadores que serão os chefes finais de cada capítulo ou história.
- [Punho do Guerreiro #25](#): traz uma matéria sobre beat 'em up, que pode ajudar o Narrador com dicas sobre como manter o ritmo de cenas nesse estilo de jogo.
- [Punho do Guerreiro #26](#): traz uma matéria sobre Dungeons Emergentes, que pode ajudar a conduzir as incursões nas bases sempre com novas surpresas.

## Inimigos

Os soldados que guardam as bases são robôs. Eles podem ser facilmente representados por gângsters (soldado comum) e SWAT (soldado blindado), ambos do Apêndice Dois do livro básico de Street Fighter RPG.

Esses inimigos atiram lasers em rajadas, não em feixe contínuo, armas que funcionam exatamente como as armas de fogo desses capangas. O dano causado por elas pode ser normal ou agravado, dependendo do nível de dificuldade proposto pelo Narrador.

Os chefes serão todos robôs, a exemplo do robô de elite do [Secrets of Shadoloo](#), para os mais fracos, que guardam corredores, e utilizando cibernéticos do Guia do Circuito, subindo o nível de dificuldade ao longo das missões.

O Narrador pode ser criativo, criando dragões, aranhas gigantes e outros desafios para os jogadores, utilizando as regras de membros extras dos Cibernéticos da edição de 20 anos.

### Equipamentos futuristas

Hiryu possui uma espada laser semelhante à katana, porém de tecnologia avançada. Utilizando uma arma como essa, o alvo utiliza apenas metade do Vigor, arredondada para baixo, para resistir a ataques.

Outras armas laser podem ser utilizadas pelos jogadores, e elas seguirão a mesma dinâmica, sendo representadas pelas armas do livro básico ou da edição de 20 anos, considerando apenas a metade do Vigor dos oponentes.

Essas armas ainda podem ter seu feixe carregado por um turno (o usuário só pode saltar ou se movimentar enquanto mantém a mão firme no botão para carregar o feixe); no turno seguinte, o ataque terá um bônus de +3 de dano, e um dos dois efeitos a seguir:

a) o ataque ganha um alcance igual à Técnica de Arma do usuário e acerta todos os inimigos em uma linha hexagonal reta;

b) o ataque acerca todos os inimigos adjacentes em 3 hexágonos conectados.

**Cápsulas de cura:** nesse mundo futurista, elas sempre estão presentes nas instalações militares, sobre mesas ou dentro de gavetas e armários. Elas podem ser coletadas pelos jogadores, permitindo que eles recuperem seu Vigor em Saúde para cada cápsula coletada. Outra versão delas, o Canister, recupera toda a Saúde de quem o aplica. Aplicar a Cápsula ou o Canister leva um turno, em que o lutador só pode saltar ou se movimentar. É interessante que o Narrador disponha os objetos como recompensa a cada sala vencida.

## STRIDER HIRYU!

Estilo: Wu Shu  
Conceito: Espião

Escola: Organização Strider  
Assinatura: Cruza os braços

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 4, Lábia 2; Luta às Cegas 5, Condução 3, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5; Arena 4, Computador 2, Investigação 5, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 4

Antecedentes: Apoio 3, Contatos 4, Item de Poder 5

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 6, Foco 4, Espada 6, Arremesso 5

Combos: Jump para Katana Fierce para Katana Jab (dizzy), Jump para Katana Fierce para Katana Strong (dizzy), Jumping Katana Jab para Jumping Katana Fierce (dizzy), Missile Reflection para Shuriken (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 6

Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 15

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	6
Strong	5	7	6
Fierce	4	9	5
Short	6	6	6
Forward	5	8	5
Roundhouse	3	10	5
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Jump	8	-	6
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Wall Spring	7	-	6
Missile Reflection	8	-	5
Energy Reflection	6	-	-
Slide Kick	4	9	7
Femina Wind	-	-	-
Katana Jab	8	11	6
Katana Strong	6	13	6
Katana Fierce	5	15	5
Shuriken	7	6(x5)	4

**Botas propulsoras:** essas botas permitem um salto mais longo, ou um segundo salto no meio de outro. O Narrador pode simulá-las com Light Feet, presente na edição de 20 anos, ou, se quiser ser mais preciso, com Femina Wind, presente no [Tempos de Glória](#).

**Lâminas congelantes:** outro equipamento que permite trocar o efeito laser das lâminas por congelamento, provocando os efeitos do Ice Blast se causarem dano.

Os itens podem ter outros efeitos para as lâminas, como eletricidade (Shock Treatment), a critério do Narrador. Ativar um novo efeito requer um turno, no qual o personagem só pode se mover ou saltar.

### Strider Hiryu

Hiryu é um Strider, treinado nas artes de luta, invasão e assassinato da organização, para lutar contra o Grande Mestre Meio. Como um agente ativo da Strider, todos os dados pessoais, como nome real, idade, nacionalidade, carreira e qualquer outra informação sobre ele são ultrassecretas.

Hiryu é um homem asiático que aparenta ter em torno de 20 anos de idade. Ele é o mais jovem Strider a alcançar a Classe A Especial na história da organização. Hiryu completou o programa de treinamento infernal dos Striders entre os dez primeiros percentis. Ele é um especialista profissional em sabotagem e assassinato, bem como um mestre espião.

Em batalha, Hiryu é incrivelmente focado, parecendo silencioso e severo. Ele mostra capacidades sobre-humanas, aumentadas por sua agilidade e velocidade impressionantes, que lhe permitem desviar de saraivadas de balas.

Hiryu luta como uma divindade feroz, enquanto permanece calmo e controlado emocionalmente. Ele simboliza a força que um Strider Classe A Especial possui.