



**KABUKI TOWN:
ARENA METALÚRGICA**



**LENDAS DO CIRCUITO:
MIKE TYSON**



**MANOBRA DO MÊS:
TERRIFYING PRESENCE**



**SIMPLIFICANDO
LUTAS DE TIMES**



**MATERIAL DE JOGO:
NPC'S INDEFESOS**

PUNHO DO GUERREIRO

EDIÇÃO 16 ANO 3

E MAIS:

MÁSCARA VIKING

SOBREVIVENDO NO TIROTEIO

COMBATE SOCIAL

PARA **Street Fighter RPG**

SUMÁRIO

3 MATERIAL DE JOGO

Armas de fogo e sua letalidade; Sobrevivendo no tiroteio; Npcs indefesos; Estilos armados; Simplificando lutas de times; Máscara Viking

9 KABUKI TOWN

Castelo Feudal; Metalúrgica

13 MANOBRA DO MÊS

Presença Aterradora

14 LENDAS DO CIRCUITO

Mike Tyson

16 ESPECIAL

COMBATES SOCIAIS

EXPEDIENTE

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza e Marcos Amaral

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Rafael Bezerra

Projeto Gráfico: Rafael Bezerra

Capa: Odmir Fortes

“Armas. Uma infeliz realidade tanto no mundo de Street Fighter quanto no nosso.” Assim o livro básico de Street Fighter RPG inicia sua abordagem de armas de fogo e armas pesadas. Realmente, trata-se de um conjunto especial de equipamentos, que, talvez pela primeira vez na história, equilibraram as forças entre indivíduos.

Basta saber operar a arma, e um pequenino vence um grandalhão. Uma faca ou bastão também pode permitir isso, mas é preciso ainda velocidade e movimentação, um uso eficiente – ou então pegar de surpresa. Com uma pistola, é só puxar o gatilho. Uma granada só precisa ser ativada e arremessada.

Por vezes, não é preciso nem saber usar – como mostram os milhares de infelizes acidentes anuais com armas de fogo. Por isso, abordá-las em RPGs sempre foi problemático quando se busca coerência.

Esta edição do **PUNHO DO GUERREIRO** traz algumas matérias centradas em armas de fogo, como também uma sobre estilos armados – esses, sim, com armas brancas. Kabuki Town é visitada em dois lugares, unindo o antigo e o moderno, e a lenda do circuito é alguém tão entranhada nos anos 80 como poderosa no mundo contemporâneo.

Street Fighter é, de todo modo, o confronto do antigo e do moderno, com um toque de magia e fantasia. Que os jogadores sigam derrubando bandidos e suas bugigangas com seus hadoukens!

OS EDITORES BUSCANDO COMBATER A
VIOLÊNCIA USANDO ARTES MARCIAIS

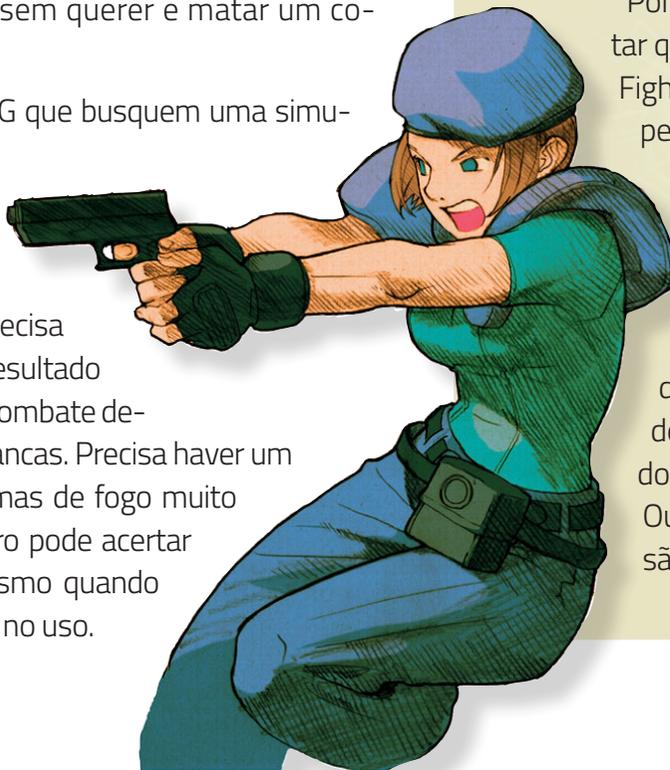
ARMAS DE FOGO E SUA LETALIDADE

Lendo artigos em inglês sobre a diferença das armas de fogo (e armas pesadas) e armas brancas, além de sua maior letalidade, ficaram claros dois pontos cruciais:

1. Armas brancas (assim como punhos e pés) exigem força e treinamento; quanto menor o treinamento e menor a força, menor a possibilidade de ferir, e crianças ou incapacitados são inofensivos.

2. Armas de fogo (e armas pesadas) podem ferir mesmo sem intenção ou sem habilidade. Uma criança pode disparar uma arma sem querer e matar um colega, caso o tiro acerte.

Assim, sistemas de RPG que busquem uma simulação mais coerente para armas de fogo e armas pesadas até podem levar em conta a técnica no uso, mas essa técnica precisa contribuir menos para o resultado final do que ocorreria com combate desarmado ou com armas brancas. Precisa haver um elemento de sorte nas armas de fogo muito maior, de modo que um tiro pode acertar e causar grande dano mesmo quando não há qualquer habilidade no uso.



Street Fighter claramente não dá muita atenção a armas de fogo ou armas pesadas. São equipamentos para bandidos ou para lutadores inferiores, não para os personagens jogadores. Eles são super-heróis treinados em artes marciais que tornaram seus corpos até mais letais que esses equipamentos modernos.

Por outro lado, é interessante notar que a abordagem dada por Street Fighter para armas de fogo e armas pesadas vai ao encontro dessa ideia de que a técnica tem menor relevância – ainda que sem querer. O combate desarmado ou com armas brancas utiliza manobras e os danos são calculados na soma de Atributo + Técnica + modificador, subtraindo a Absorção do alvo. Outros danos, como queda e fogo, são diretos, sem absorção.

Sobre armas de fogo e armas pesadas, nada é dito claramente, mas é provável que a intenção dos designers seja que eles também sejam rolados diretamente (pois é afirmado que armas de fogo ainda são perigosas e que nem mesmo Street Fighters são imunes a explosivos; dificilmente uma arma de fogo somando apenas Técnica e modificador poderia ser perigosa caso houvesse absorção).

Ainda assim, as armas são simplificadas. Nas regras do livro básico, é possível ser alvejado por capangas, descansar quinze minutos e estar completamente recuperado. Isso é algo que foi revisado mais tarde: o Perfect Warrior trouxe o laser lightknife causando dano automaticamente agravado (e claramente sem absorção, o que reforça a ideia de que também é assim para armas de fogo e armas pesadas), e o Contenders trouxe a regra de que essas armas causam automaticamente dano agravado.



Essa é uma abordagem interessante que permite um simulacionismo com verossimilhança, ainda que seja um jogo de artistas marciais fantásticos. Um garoto mula do tráfico com Armas de Fogo 1 e uma pistola ainda rolará 4 dados de dano agravado em um tiro, podendo ferir gravemente um vendedor rival (como na trágica morte de Combo em Breaking Bad). Um jogador sem pontos em Armas de Fogo pode apanhar um fuzil no chão e atirar contra um inimigo numa cena de fúria e desespero, rolando 6 dados de dano agravado, e até mesmo matá-lo.

Como já foi dito, Street Fighter não é sobre armas de fogo e armas pesadas. O esperado é que o herói seja como Swan em Warriors e atire uma faca no punho do capanga antes que ele possa disparar. Rápido, letal, heroico. Contudo, é interessante observar que o sistema funciona bem com armas de fogo e armas pesadas com a interpretação de que não são absorvíveis por meios normais.

SOBREVIVENDO NO TIROTEIO

Armas de fogo e armas pesadas são simplificadas em Street Fighter, para que raramente apareçam em cena e para que os jogadores não recorram a elas, mantendo o clima de aventuras e artes marciais. Uma vez precisando evitar as armas de fogo (como o livro básico sugere), como os lutadores devem agir?

É evidente que eles precisam evitar ser atingidos, mas se não possuem Missile Reflection, as opções se restringem. O importante é garantir um plano de ação para esses momentos.

Utilizando o cenário

Utilizar o cenário como proteção é a opção mais básica. É possível se esconder atrás de carros, postes de luz, barris, tambores, qualquer coisa que se coloque no caminho do disparo, até que o tiroteio cesse e o lutador possa atrair o capanga para o combate direto. Com manobras, ainda, como Flying Heel Stomp, é possível saltar ligeiro, atingir o capanga antes que ele possa atirar, e se esconder novamente em outro obstáculo mais adiante.

Choke Throw permite agarrá-lo e voar com ele para longe, derrubando-o em um lugar abrigado e enchendo-o de porrada antes que seus amigos se aproximem.

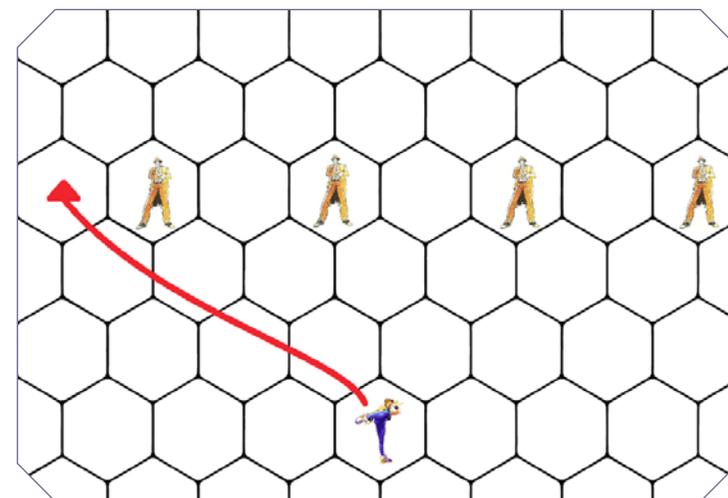
Bater primeiro é outra opção. Mas essa é uma ação que depende dos colegas de time e deve ser realizada em conjunto, todos derrubando ou atordoando seus oponentes antes que eles possam atirar.

Utilizando outros capangas como escudo

Essa é uma opção muito interessante, que depende de analisar o mapa para obter uma cobertura, valendo-se do movimento de um ataque para se colocar entre dois capangas. O lutador então atordoa um deles, de modo a deixá-lo na linha de visão de seu comparsa, que não poderá atirar. Se os capangas estiverem em linha, a tática permite até mesmo que um único Street Fighter possa se manter na ofensiva contra um punhado de atiradores.

A imagem de Chun Li confrontando 4 atiradores dá um bom exemplo disso. Ela escolhe um canto, os interrompe e se movimenta para chutar aquele atirador. Mesmo que ela não o derrube ou nocauteie, ainda assim levará apenas um tiro, e poderá pensar em fugir ou outra estratégia.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



NPCS INDEFESOS



Em algumas situações, personagens podem vivenciar conflitos nos quais crianças e personagens indefesos - como idosos ou pessoas com deficiência física severa - são colocados em risco. O Narrador pode buscar orientações rápidas, poupando-lhe o trabalho de mensurar características físicas dessas pessoas que sequer são capazes de lutar. Tomando por linha-guia os descritivos dos Atributos, e até mesmo ficha de NPCs (como o Doninha), seguem os números estimados para essas cenas.

Obviamente que são números medianos. Alguns adolescentes de 14 anos de idade têm compleição e

resistência de adultos, e não devem entrar nessa categorização, enquanto que há crianças que praticam levantamento de peso, e poderiam tranquilamente levantar 20 kg (equivalente a Força 1). Xaudo, por exemplo, é um idoso, mas com treinamento e grande habilidade marcial, o que permite manter níveis acima de outras pessoas de sua idade.

Os números são para situações genéricas sobre personagens que não precisam de fichas, mas podem ser colocados em perigo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Criança de colo

Força ○, Destreza ○, Vigor ○
Saúde ●

Criança de 2-5 anos

Força ○, Destreza ●, Vigor ●
Saúde ●

Criança de 6-8 anos / adulto com grave limitação física

Força ○, Destreza ●, Vigor ●
Saúde ●●

Pré-adolescente

Força ○, Destreza ●●, Vigor ●
Saúde ●●●

Adolescente até 14 anos

Força ●, Destreza ●●, Vigor ●●
Saúde ●●●●

Idoso

Força ○/●, Destreza ●, Vigor ●
Saúde ●●●

ESTILOS ARMADOS

Os estilos de luta desarmados são definidores para o tipo de personagem que se quer construir, e mesmo que haja muitas manobras abertas, a escolha do estilo aponta para o que o lutador aprenderá e que abordagem utilizará no ringue.

Assim, é possível dizer que o estilo é um definidor de como o lutador se comportará, independente de onde ele possa treinar ao longo da campanha, com mestres de outras artes marciais.

Um ponto fora da curva é o caso dos estilos armados. Por exemplo, kenjutsu é a arte de lutar com espadas, assim como bojutsu é a arte de lutar com bastões. Como simular um personagem que treinou essas artes?

Em primeiro lugar, é possível observar que uma arte centrada numa arma raramente precisa de algo além da Técnica da arma - provavelmente, apenas Esportes. A Técnica da arma cobre os ataques possíveis e cobre também o bloqueio básico (Aparar), além do Ataque Berserk simular dezenas de efeitos conforme a imaginação do jogador.

O Contenders aponta o caminho que os designers pretendiam seguir quando aborda a relação de estilos com determinadas armas.

Então, criar um personagem que pratica um estilo armado pode envolver selecionar um estilo relacionado com aquela arma, para comprar poderes e manobras mais simples, e focar no desenvolvimento do estudo da arma, inclusive criando novas manobras ou adaptando Manobras Especiais aprendidas para o uso da arma (como no exemplo do próprio Contenders de usar Monkey Grab Punch com Espadas Gancho).

Assim, o Aikidô possui relação com o Kenjutsu, e sua arma é a Bokken. É possível criar um praticante de Kenjutsu adotando Aikidô como estilo de luta e investindo na Técnica Espada (como foi feito com Hayate em [Tempos de Glória](#)). Um lutador que aprendeu seu estilo armado em forças militares ou policiais pode obviamente selecionar Forças Especiais, e um artista marcial de Okinawa que utiliza tonfa, sai, bastão longo ou outra arma característica da ilha selecionará Karatê Shotokan, que é originado do estilo okinawano.

Outra possibilidade, também seguindo uma sugestão do Contenders, é modificar esse estilo base, adicionando manobras e retirando outras, para se obter sua versão exclusivamente armada.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



SIMPLIFICANDO LUTAS DE TIMES

Street Fighter oferece um combate ágil e complexo, cheio de nuances e estratégias, e que funciona perfeitamente em 1 x 1. Contudo, uma vez aumentado o número de participantes, pode haver complicações para o Narrador, que precisa lidar com diversas ações, diversas velocidades, movimentações e interrupções.

O combate foi feito para ser detalhado, mas uma só pessoa cuidar de muitos lutadores pode ser problemático (experiência própria).

O **PUNHO DO GUERREIRO** já apresentou regras específicas para isso, como o Combate contra Horda, ideal para aquelas cenas épicas em que os heróis saem socando multidões de capangas, ou mesmo orientações para utilizar a Carta de Efeito e para o Narrador interpretar capangas de forma fidedigna (a maioria deles fugiria após um golpe bem dado).

Aqui, a ideia é abordar o combate de times, de grupos de Street Fighters, tanto na arena quanto fora dela, de modo a auxiliar o trabalho do Narrador.

Lutas de times

Combates separados: uma solução simples, que surge até de forma instintiva, é separar os combates. Cada lutador confronta seu oponente, e o Narrador aborda cada turno em separado. Com isso, ele pode cuidar especificamente do NPC em questão e evitar cometer erros ou se perder. O ponto fraco desse método é que inviabiliza combos de time ou que um lutador intervenha para ajudar um colega.

Velocidade de grupo: essa solução é interessante, favorecendo o trabalho em equipe e considerando que o time luta em conjunto. Assim, será computada a menor Velocidade entre os membros do time, assim como a menor Velocidade entre os rivais. O grupo mais lento se move primeiro; todos se movem e declaram seus ataques. Concluída essa etapa, o grupo mais rápido escolhe onde e como vai interromper. É uma solução comum em vários RPGs, tendo sido testada e utilizada em larga escala.

Complexidade total: simplificar não é opção? Ok, uma solução é o Narrador utilizar um rascunho em que anota as velocidades e movimentações dos NPCs, de modo a não se perder. O combate será intenso, mas é importante que ele evite que se torne confuso, o que é bem fácil de acontecer.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



MÁSCARA VIKING

O Måskara é um personagem de uma série de quadrinhos desenvolvidos entre 1982 e 1985 por Mike Richardson, e publicados no final dos anos 80 pela Dark Horse Comics. As histórias destes quadrinhos giram em torno de uma máscara que a cada história ela é usada por alguém diferente, sendo o primeiro usuário Stanley Ipkiss. A máscara é uma relíquia simbiótica que impregna qualquer usuário com diversos poderes e desinibição, permitindo realizar os seus objetivos sem medo das consequências.

Nos quadrinhos, a máscara é um objeto enfeitado, com o formato de um rosto humano, com olhos nariz e boca. Além de ser feita de vários pedaços de jade, e que por ser uma pedra de cor verde, justifica o fato das pessoas que usam a máscara ficarem com suas cabeças verdes. No filme, a máscara foi mostrada como sendo de origem nórdica, e é feita de madeira esverdeada, com um formato triangular. Ela é relacionada a Loki, deus travesso.

Nas HQs, a pessoa que usa a máscara ganha poderes de auto-regeneração, podendo ser ferida e sangrar, mas logo em seguida ficar curada. No filme, no entanto, quem usa a máscara fica invulnerável a golpes ou tiros, podendo até mesmo

cair de um prédio, ou até ser esmagado, ou ser amassado, sem que haja a presença de sangue. E diferente dos quadrinhos, onde a máscara transforma o usuário em um ser cruel e vingativo, no filme o usuário só se torna perigoso ou violento se já for uma pessoa má, como no caso do personagem da máfia Dorian Tyrell.

Em Street Fighter, a máscara pode ser utilizada de três formas: como nas HQs, como no filme e num meio-termo entre as mídias (sendo esta última a versão ideal para campanhas).

HQs: a máscara é um Item de Poder nível 5. Possui Regeneration (1) e 4 pontos de Chi para reabastecerem o Chi do personagem e alimentarem a cura.

Cinema: a máscara é incrivelmente poderosa, um Item de Poder nível 16. Por isso, é indicada para NPCs, ou para jogadores em momentos muito específicos. É tanto poder que é interessante o Narrador intensificar a influência maligna da máscara e forçar perda de Honra e atos cruéis.



Ela possui Regeneration (1), Speed of the Mongoose (3), Toughskin (2), Stunning Shout (2) e Sonic Boom (3), sendo essa última habilidade também simulada para as armas criadas pela imaginação do usuário. Ela ainda possui reserva de 5 Chi.

Versão balanceada: nessa versão, a máscara é um Item de Poder nível 5. Ela possui Regeneration (1) e mais 4 pontos para alguma manobra condizente com a personalidade do personagem. Por exemplo, Speed of the Mongoose para Ipkiss, ou Sonic Boom para Tyrell. Os pontos restantes se tornam reserva de Chi.

Em todos os casos, a máscara exerce uma influência maligna, levando o personagem a se tornar obsessivo e buscar as últimas consequências em suas ações. Ele pode testar Honra para evitar ações cruéis, precisando de 1 sucesso nas versões menos poderosas, e 3 sucessos na versão cinematográfica. Caso não consiga, será cruel e perderá Honra constantemente. Falha crítica significa sucumbir e não poder mais resistir ao longo da cena.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

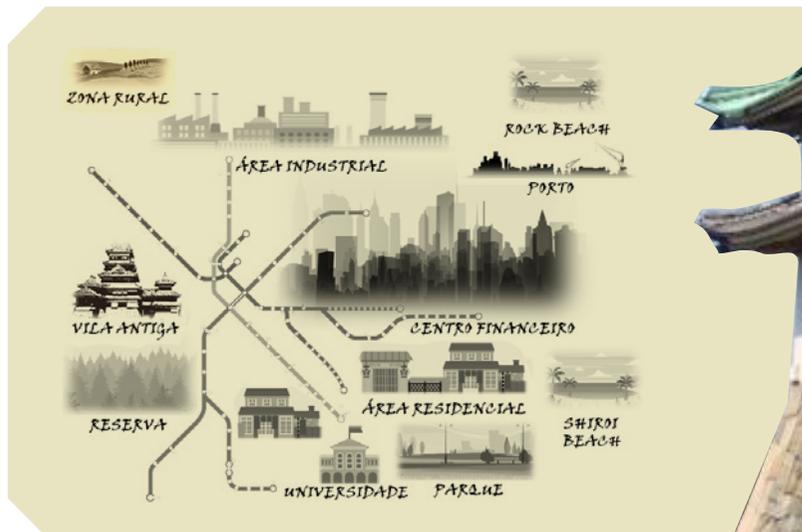
CASTELO FEUDAL

Essa arena é um antigo castelo feudal na Zona Rural de Kabuki Town. Como ele não é ocupado, costuma ser utilizado para lutas de street fighting, sobretudo a ponte que cruza o fosso ao redor do castelo.

Durante a noite, o silêncio do campo é quebrado por socos e chutes de street fighters.

O fosso é profundo, mas a queda não provoca nenhum dano especial (considere a queda de 1 andar, elevando em 1 o dano de algum arremesso). Retornar é difícil, saltar diretamente da água profunda é um grande feito, demandando pelo menos 4 sucessos num teste de Destreza + Esportes.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





METALÚRGICA

A Kata Hagane é uma das principais empresas do parque industrial de Kabuki Town, fornecendo principalmente ferramentas e peças automobilísticas.

A empresa é bem organizada e lucrativa, mas há suspeitas por parte da Interpol sobre seu envolvimento com atividades ilícitas.

A verdade é que a Kata Hagane já recebeu propostas da Shadaloop por sua tecnologia de ponta, como também fornece materiais para os Tetsujin, especialmente por seu conhecimento sobre a produção de nanotubos de carbono resultando num aço incrivelmente forte (em armas comuns, por exemplo, oferece um bônus de +1 dano além dos modificadores da arma).

Existem Street Fighters trabalhando na Kata Hagane, membros do clã Tetsujin que fiscalizam a empresa e tentam evitar, na complexa relação do clã com a Shadaloop, que a organização ganhe força e se estabeleça em Kabuki Town. Os Tetsujin até negociam com M. Bison, mas querem manter sua influência na cidade. Por isso, não raro a metalúrgica é palco de lutas do submundo. Elas geralmente são travadas próximas a uma antiga caldeira. Em geral, a amurada protege os lutadores, mas acidentes podem acontecer...

A ARENA

Escadaria: um lutador arremessado na escadaria rolará por mais dois degraus, recebendo +2 dano. Caso o lutador seja empurrado, ele sofrerá knockdown e receberá +1 dano além da manobra que o empurrou.

Queda: lutadores também podem ser jogados no andar inferior. É o equivalente a uma queda de um andar, portanto, o lutador recebe um ponto de dano além do que recebeu pelo arremesso. Lutadores não podem ser empurrados dessa forma, apenas arremessados, pois a amurada

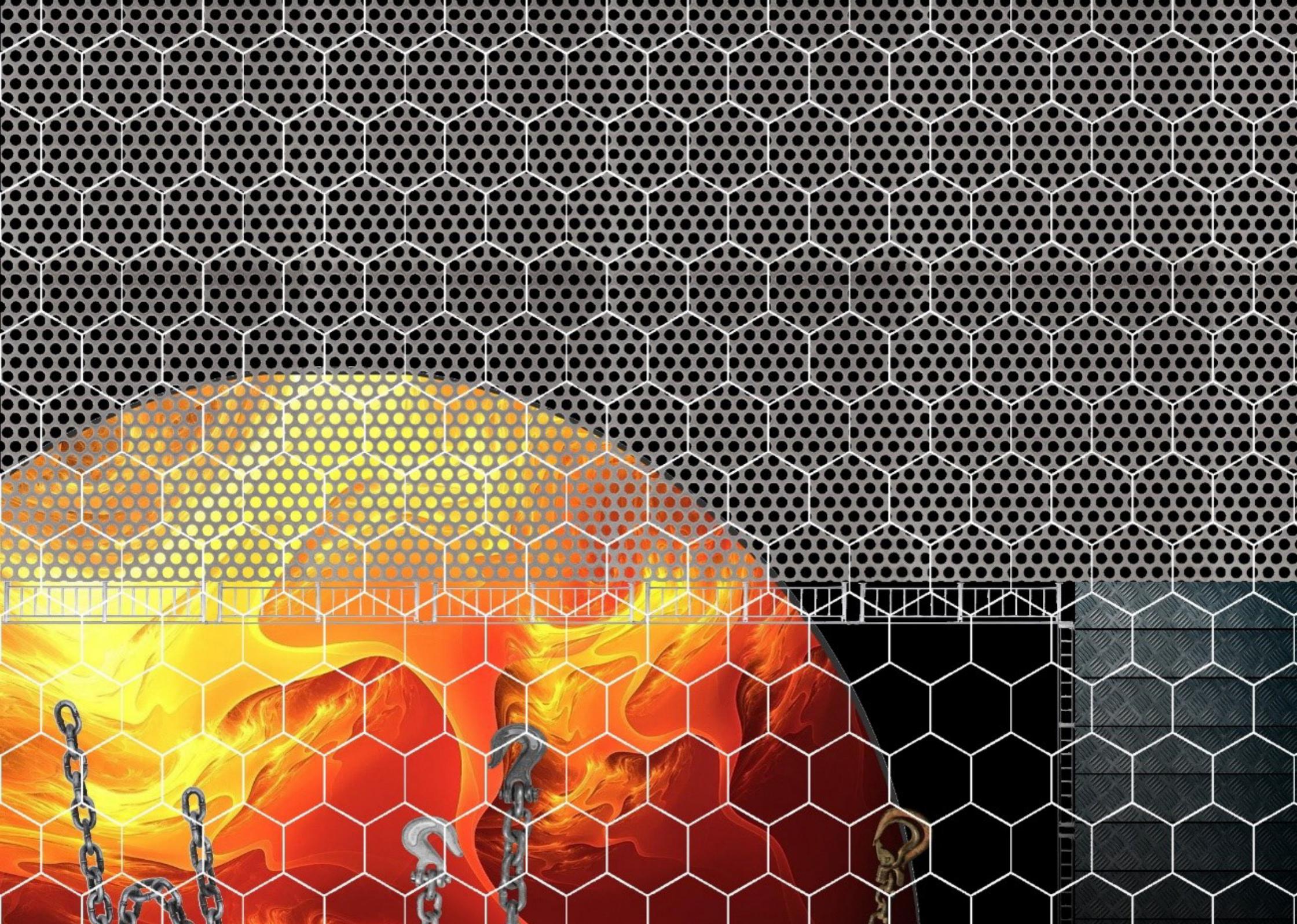


metálica os segurará. Contudo, o arremessador pode ser um pouco mais cruel e tentar jogar a vítima para que atravesse a grade, conforme as regras do Perfect Warrior.

Correntes: as correntes dependuradas são utilizadas para depositar e para pescar objetos na caldeira. Um lutador pode saltar e agarrá-las, precisando passar num teste de Destreza + Esportes para isso. Aquele que possuir Wall Spring ainda pode utilizar a manobra nas correntes, também sendo necessário o teste. No caso de falha, o lutador não segura corretamente, mas pode gastar 1 Força de Vontade e rolar Força, para, num ato de desespero, agarrar-se à corrente (encerrando seu turno). Em caso de falha crítica, o lutador não tem o que fazer - ele cairá na caldeira.

Caldeira: esse caldeirão está repleto de ferro derretido em temperatura altíssima, e queima muito mais que um incêndio. Um lutador que caia ali sofre 4 pontos de dano por turno, até que consiga sair. No mínimo, ele sofrerá o dano por dois turnos - quando cair e no turno seguinte, em que sairá. Quem possuir Vigor abaixo de 4 automaticamente entrará em dizzy e poderá queimar até morrer.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



PRESENÇA ATERRADORA

Alguns lutadores são realmente assustadores, podendo evocar seu chi para amedrontar pessoas próximas, ou ainda influenciá-las.

TERRIFYING PRESENCE

Pré-requisitos: Foco ■■■, Mistérios ■■■■

Pontos de Poder: Ler Drit 2; Kabaddi 3

O usuário reúne suas forças místicas e conhecimentos do oculto para elevar sua presença na mente do inimigo, aterrorizando-o completamente e fazendo-o ter dificuldade para lutar pelos próximos momentos.

Sistema: Presença Aterradora tem alcance igual a foco do personagem. O usuário emite sua energia diretamente na mente do alvo com um teste resistido de Carisma + Foco contra Inteligência + Foco do alvo. Se a vítima for bem-sucedida no teste, ela consegue ver através da manobra e nada acontece. Se o usuário for bem-sucedido, duas coisas podem acontecer:

Se a vítima ainda não tiver atacado esse turno, ela ficará completamente

estática, assombrada pela presença de tão poderoso inimigo, e perderá qualquer movimento ou ataque que ainda lhe reste. Além disso, a vítima terá um retutor de velocidade de -1 para cada sucesso extra conseguido no teste de Carisma + Foco por um número de turnos igual a Foco -2.

Caso a vítima já tenha agido nesse turno, no turno seguinte ela será considerada estonteada (dizzy), assombrada pela presença de tão poderoso inimigo. Além disso, a vítima terá um retutor de velocidade de -1 para cada sucesso extra conseguido no teste de Carisma + Foco por um número de turnos igual a Foco -2.

A manobra não causa nenhum dano real.

Custo: 1 Chi

Vel: +1

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

MARCOS AMARAL



MIKE TYSON

Mike Tyson teve uma infância difícil depois de o pai abandonar o lar quando ele tinha apenas dois anos. A sua juventude ficou marcada por ser internado aos 11 anos em um reformatório para jovens delinquentes, onde se iniciou no boxe, motivado pelo diretor da instituição, que era um antigo pugilista.

Aos treze anos foi descoberto pelo treinador Cus D'Amato que passou a ser o responsável pela sua carreira. Mike Tyson teve um desenvolvimento físico precoce. Aos 12 anos pesava mais de 80 kg, com musculatura bem avantajada para um garoto; aos 15, já era um peso pesado veloz e nocauteador; aos 18, nem mesmo seu treinador ficava de pé; aos 20 anos, tornou-se campeão mundial, o mais jovem peso pesado a conseguir este feito.

Em 1981, com 15 anos, tornou-se campeão juvenil de boxe dos Estados Unidos da América para, no ano seguinte alcançar o título mundial do mesmo escalão etário. Em 1983 zangou-se com Atlas e voltou a trabalhar com Cus D'Amato e foi sob a orientação deste, que em 1985, deu-se a sua passagem para o boxe profissional. Logo no

primeiro ano ganhou os 15 combates em que participou, 11 deles por K.O. (knock-out) no primeiro round.

Em 1986 um mês depois de Cus D'Amato falecer, Tyson impôs-se definitivamente como campeão e ficou conhecido em todo o mundo. A mais importante das 13 vitórias do ano aconteceu a 22 de novembro quando, ao derrotar Trevor Berbick, conquistou o título mundial de pesos pesados do Conselho Mundial de Boxe (WBC). Com 20 anos, foi o mais jovem pugilista a alcançar esse feito.

No ano seguinte, conquistou também os títulos mundiais da Federação Internacional de Boxe e da Associação Mundial de Boxe e em 1988 venceu três combates contra pugilistas de renome. Todos por K.O. antes do quarto assalto.

Ainda em 1988 casou com a atriz e modelo Robin Givens que, no ano posterior, pediu o divórcio. Em um programa de televisão, alegou que Tyson era, em suas palavras, maníaco-depressivo. Estes problemas afetaram a carreira do pugilista, que só combateu por duas vezes em 1989, embora tenha vencido os dois desafios. O mau momento ficou confirmado em 1990 quando, a 11 de Fevereiro, foi batido no Japão por Buster Douglas com o K.O. ao décimo assalto, perdendo os seus três títulos mundiais.

Em Julho de 1991, fez parte do júri do concurso Miss América, mas acabou acusado de violação por uma das participantes. Em Março de 1992, Mike Tyson foi condenado a seis anos de prisão, mas devido ao bom comportamento só cumpriu metade da pena. Saiu da prisão em Março de 1995 e cinco meses depois voltou a combater.



Em 1996, desafiou o campeão Evander Holyfield. Holyfield ganhou, mas Tyson pediu logo a desforra. Os dois pugilistas voltaram a encontrar-se em 28 de junho de 1997 para o que chegou a ser chamada de luta do século. Mas, a 40 segundos do final do terceiro round deu-se o inesperado: Tyson mordeu a orelha de Holyfield e acabou por ser desclassificado. Ele afirmou que só fez aquilo em resposta a repetidas cabeçadas que vinha recebendo de Holyfield. Tyson perdeu o combate e foi banido por um ano da competição. Percebendo a possibilidade de combate livre, sem as restrições do boxe, Tyson passou a aceitar os convites para lutar no Street Fighting.

Jogando com Tyson: Você lutou muito para conquistar o que conquistou e se acha merecedor. Com seus oponentes, porém, demonstra respeito, do jeito que aprendeu na arte nobre. O combate é o que importa quando está no ringue, mas uma vez finalizado, o adversário é um lutador como você, e merece respeito. Você gosta da vida boa que dinheiro e fama proporcionam, e não contém seus desejos e excessos.

Aparência: Tyson é muito robusto, principalmente considerando que não é tão alto para um peso pesado. Ele gosta de demonstrar estilo e chama atenção não só por seus músculos, mas também por tatuagens e pela composição de seu visual.

Estilo: Boxe

Escola: Cus D'Amato Boxing Gym

Conceito: Lutador profissional

Assinatura: Levanta os braços

Força



Carisma



Percepção



Destreza



Manipulação



Inteligência



Vigor



Aparência



Raciocínio



Prontidão



Luta às Cegas



Arena



Interrogação



Condução



Computador



Intimidação



Liderança



Investigação



Perspicácia



Segurança

Medicina



Manha



Furtividade



Mistérios

Lábia



Sobrevivência

Estilos



Divisão: Tradicional

Posto: 8

Vitórias: 50

Derrotas: 6

Empates: 3

KO: 44

Aliados



Soco



Contatos



Chute

Empresário



Bloqueio



Fama



Apresamento



Recursos



Esportes



Foco

Glória



Honra



Chi



Força de Vontade



Honra

Saúde



Combos: Deflecting Punch para Hyper Fist (dizzy), Head Butt para Head Bite, Dashing Punch para Hyper Fist (dizzy), Deflecting Punch para Power Uppercut (dizzy)

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Job	7	10	3	Básica
Strong	5	12	3	Básica
Fierce	4	14	2	Básica
Apresamento	5	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	6	Básica
Jump	8	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	11	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Power Uppercut	4	14	Um	Knockdown vs. Aérea
Head Butt	5	14	1	
Head Bite	6	11	Um	Apresamento Sustentado
Dashing Punch	5	15	5	1 FV
Dashing Uppercut	5	15	5	Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Hyper Fist	6	11	Um	3 testes de dano, 1 FV

COMBATES SOCIAIS



O combate possui regras próprias em RPG porque os jogadores não podem trocar socos e pontapés nas sessões para definir quem vence.

Não é seguro, não é objetivo de um jogo de mesa, e tampouco traria qualquer representação do que são seus personagens. Assim, RPGs nasceram com regras de combate.

Nas questões sociais e de interpretação, porém, inicialmente o jogador devia tentar usar palavras e argumentos para convencer seus

colegas ou algum NPC. Conforme os jogos evoluíram, surgiram habilidades sociais e testes para definir quão bem o personagem vai, independente do argumento que o jogador usou, já que um jogador eloquente pode ter um personagem pouco hábil com palavras e vice-versa.

O livro básico apresenta diversos testes possíveis, assim como as aventuras oficiais e semi-oficiais. Mas não há regras para combate social, algo que surgiu mais tarde, em RPGs mais recentes, e tem destaque principalmente em Guerra dos

Tronos (em que há até pontos de vida sociais, e uma vez derrotado, o personagem cede). Este breve artigo traz orientações para lidar com combates sociais dentro das regras originais de Street Fighter.

Um combate social é qualquer situação em que um personagem tenta se impor sobre outro usando Atributos Sociais. Street Fighter é sobre luta, e possui regras avançadas e fluidas para isso. Mas nem sempre é interessante lutar. Há duas situações de combate social, e ambas se resolvem com ações prolongadas e resistidas: o confronto e a imposição.

CONFRONTO

Nessa situação, os personagens discutem/dialogam. Ambos estão ativos, expondo seus pontos de vista, um querendo convencer o outro. Os jogadores interpretarão o que dizem, assim como interpretam seus golpes em ação, mas os dados definirão como um argumento impacta no outro. Ambos rolarão **Manipulação** ou **Carisma + Lâbia** (ou Habilidade necessária), e aquele que conseguir tirar primeiro um número de sucessos igual à Força de Vontade do outro vencerá.

Por exemplo: Chun Li e Guile discutem como é melhor entrarem em Mriganka para uma missão de espionagem; Chun Li quer entrar como turista com identidades falsas, e Guile prefere invasão nadando pela baía. Ela rola **Manipulação + Investigação** (8 dados) e ele rola **Manipulação + Furtividade** (10 dados), Habilidades relacionadas aos argumentos que eles usam.

No turno 1, Chun Li tira 5 sucessos; Guile tem Força de Vontade 9, e restam mais 4 pontos para ceder. Ele tira 3 sucessos; Chun Li tem Força de Vontade 8, e restam 5 sucessos. No turno 2, Chun Li tira falha crítica. Ela calculou mal e perdeu todo o poder de convencimento que tinha conquistado, e perde seus sucessos. Guile rola, e tira 5 sucessos.

Ele convence completamente Chun Li de que as identidades falsas seriam descobertas por M. Bison, e o melhor é entrar por mar.

IMPOSIÇÃO

Nesse caso, um personagem fala, tentando impor seu ponto de vista sobre outro, que apenas tenta resistir. É interessante para discursos (**Carisma + Lâbia**), ou ainda para convencer um suspeito a falar (**Carisma + Interrogação**).

Neste caso, aquele que se impõe rola o teste adequado, e o alvo rola sua Força de Vontade (pelas regras gerais, a Força de Vontade permanente, mas em condições estressantes o Narrador pode determinar que seja rolada a atual). É uma ação prolongada e resistida, e aquele que conseguir **3 sucessos** primeiros vence.

Por exemplo: M. Bison discursa no fórum das Nações Unidas de modo a convencê-los de que ele é um rei justo e Mriganka sofre perseguição da CIA. Ele rola **Carisma + Lâbia** (9 dados), e o Narrador define que aqueles líderes têm Força de Vontade média 7 (são homens duros de uma longa carreira política).

No primeiro turno, M. Bison tira 5 sucessos, e os líderes em conjunto tiram 3. M. Bison larga na frente, com 2 sucessos. No turno 2, M. Bison tira 3 sucessos, e os líderes tiram 5. Retorna-se à estaca zero. Parece que aquilo vai ser longo e complicado, e o ditador já começa a pensar se não é melhor controlar todas aquelas mentes.

ERIC "MUSASHI" SOUZA