

**KABUKI TOWN:
KODO KAI SUSHI BAR**

**MATERIAL DE JOGO:
JOGO LETAL**

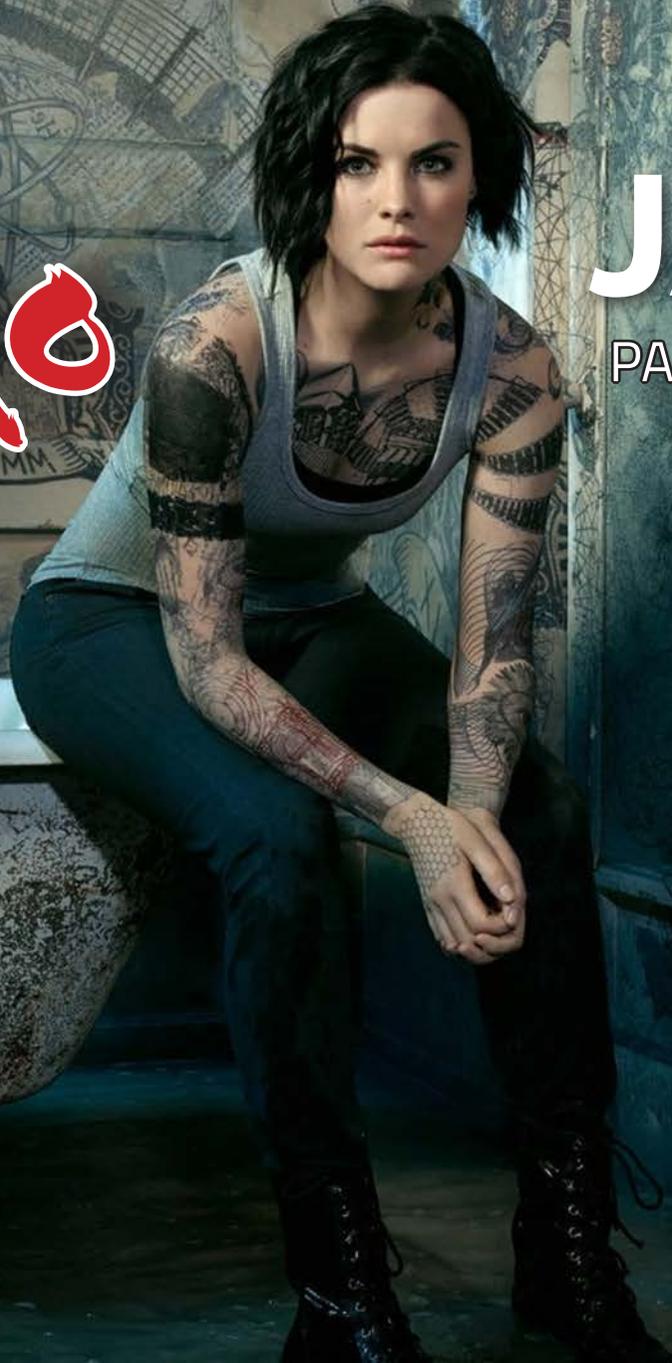
**MANOBRA DO MÊS:
BEAST RAGE**

**ESPECIAL:
COMBATE SEM MAPAS**

**ARENAS CRIATIVAS:
ESTAÇÃO ESPECIAL EAGLE**

PUNHO DO GUERRREIRO

EDIÇÃO 20 ANO 4



JANE DOE

PARA Street Fighter RPG



E MAIS:

CONCENTRE-SE

FEITOS (STUNTS)

SUMÁRIO

3 MATERIAL DE JOGO

Feitos; Concentre-se; Jogo Letal; Arenas criativas

9 KABUKI TOWN

Kodo-Kai Sushi Bar

11 MANOBRA DO MÊS

Fúria Feroz

12 LENDAS DO CIRCUITO

Jane Doe

15 ESPECIAL

Combate sem mapas!

EXPEDIENTE

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza, Ingo Muller, Thiago Rosa

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Rafael Bezerra

Capa: Odmir Fortes e Rafael Bezerra

*2020 é o ano do dragão! Não, não estou contrariando o calendário chinês (o ano do dragão foi 2012, e o próximo é 2024). 2020 começou feroz com o lançamento de **Karyu Densetsu**, RPG de Thiago Rosa que é um sucessor espiritual de **Street Fighter RPG**, embora mais focado em animes seinen. Seu nome significa “a lenda do dragão de fogo”.*

KD (como é carinhosamente chamado pelos fãs) traz uma abordagem distinta de **Street Fighter**, mas as proximidades também existem, de modo que há muito tempo já era planejado pelos editores do **PUNHO DO GUERREIRO** que a revista trouxesse material para este novo sistema.

E como esse é um renascimento para a revista, nada mais justo que a *Lenda do Circuito* seja *Jane Doe*, que tem a memória apagada quimicamente e surge na Times Square com o corpo coberto de tatuagens misteriosas na série *Blindspot/Ponto Cego*. A quarta temporada foi disponibilizada há poucos dias na plataforma de streaming Netflix, e a quinta sairá nos EUA em maio de 2020.

O **PUNHO DO GUERREIRO** evoca literalmente Sheng Long, ou Dragon Punch, o soco mais icônico dos games e que deu o primeiro título da carreira de Ryu. Agora, ele também é oficialmente o **PUNHO DO DRAGÃO!**

OS EDITORES DRAGÕES

FEITOS

Os Feitos (Stunts) nasceram em *Street Fighter RPG*, e mais tarde se tornaram uma mecânica central em outros jogos da White Wolf, como *Exalted*. A despeito desse desenvolvimento, *Street Fighter* em si os abordou apenas de forma superficial, com exemplos como saltar no teto de um carro, rodar um cabo de vassoura para derrubar capangas ou jogar uma Fireball no candelabro para cair sobre um grupo inimigo.

O *Secrets of Shadoloo* trouxe uma descrição mais detalhada na aventura em Barcelona, com um teste de Destreza + Esportes para Maurice Jackson usar seu Jump e saltar sobre as costas do touro que passa loucamente. Essa sugestão de mecânica pode servir de base para quaisquer outros feitos.

Ainda assim, Narradores podem se sentir amedrontados ante essas ações, já que as manobras são complexas em suas mecânicas. Por isso, esta breve matéria traz outros exemplos de feitos com base no próprio universo de *Street Fighter*, expandindo o conceito apresentado em *Secrets of Shadoloo*.

EXEMPLOS DE FEITOS

Fogo contra fogo: nos games de *Street Fighter*, projéteis que se encontram em rota de colisão se anulam. Quando um deles é muito mais forte (como um EX Special ou um Super/Critical), ele atravessa o outro projétil e ainda atinge o alvo – com força reduzida. Um lutador que interrompe um ataque de projéteis de um adversário com seu próprio projétil pode direcionar sua manobra contra a do oponente. Quando isso ocorrer, as manobras se anularão. Contudo, se a manobra de maior dano tiver pelo menos 4 pontos de dano a mais que a mais fraca, ela conseguirá passar, tendo seu dano reduzido no resto de seu caminho.

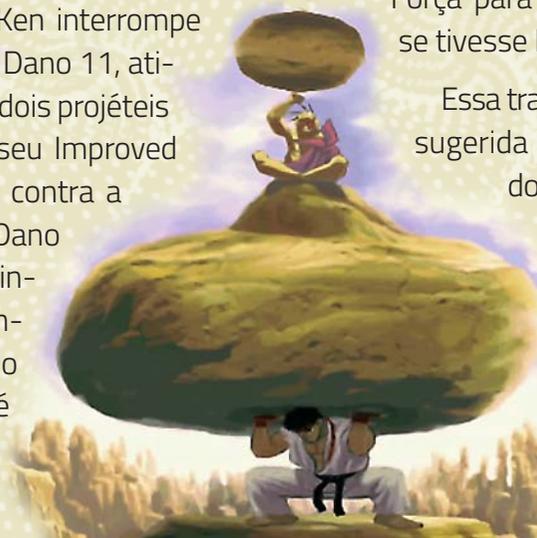
Por exemplo: Guile dispara um Sonic Boom em Ken com Velocidade 1 e Dano 12. Ken interrompe com sua Fireball com Velocidade 2 e Dano 11, atirando-a contra o projétil de Guile. Os dois projéteis se anulam. Contudo, se Ryu atirar seu Improved Fireball de Velocidade 4 e Dano 15 contra a Fireball de Ken, com Velocidade 2 e Dano 11, Ryu anulará o projétil de Ken, e ainda haverá um dano residual de 4 pontos, que atingirá seu oponente. Como Ken tem Vigor 5, esse dano residual é de apenas um dado automático.

Feitos de Força: o Mundo das Trevas costuma ter longos capítulos com mecânicas, testes, até feitos de Força, mas *Street Fighter* é um sistema próprio e não veio com isso. Nada impede, contudo, usar mecânicas existentes para um Feito.

Por exemplo, The Perfect Warrior trouxe uma regra para jogar um adversário através de uma parede testando Força (dificuldade 7 ou 8, conforme o material) e gastando 1 Força de Vontade. Se bem-sucedido, o dano tem um bônus de +4. Naquele momento, portanto, o lutador teve um buff de +4 em sua Força. Se Ryu quer levantar um bloco de toneladas, ele pode gastar 1 Força de Vontade e testar Força (dificuldade 8); tendo um sucesso, ele ganha +4 em Força para aquele Feito, contando como se tivesse Força 9 naquela única ação.

Essa transposição de regras é, inclusive, sugerida em *Secrets of Shadoloo*, quando Maurice Jackson rola Destreza + Esportes, como numa esquivada, para agarrar os chifres do touro enquanto salta.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CONCENTRE-SE

Raimundo pedalava com força para vencer as ladeiras íngremes do morro. A bicicleta sem marchas exigia um esforço descomunal – mas para ele, tudo bem: chegar ao dojo que ficava no alto da favela era, por si só, um treino adicional para fortalecer as pernas.

O sensei Carlos aguardava o garoto varrendo diligentemente a calçada, e abriu um sorriso largo quando viu a velha calôí aparecendo no final da rua. O garoto sorriu e acenou de longe enquanto o homem largava a vassoura para abrir o portão.

– Bom dia, sensei! – cumprimentou Raimundo, acorrentando a bicicleta em um poste próximo e jogando a mochila da escola sobre o ombro.

– Bom dia, padawan! – brincou o mestre– Vejo que você ainda tá com o uniforme da escola. Já almoçou?

– Ainda não, sensei. Vim correndo da escola. Queria te mostrar uma coisa! – respondeu, ofegante.

– Hum, saco vazio não fica de pé! Entra, tem um prato de feijoada com o teu nome em cima da mesa. Depois que tiver lavado a louça, me encontra lá nos fundos.

– Hai, Sensei! – disse o garoto, que saiu em disparada para dentro da casa de tijolos sem reboco.

– Mas tira o sapato primeirooooo! – gritou sensei Carlos para o menino que, a esta altura, já estava longe.

Após o almoço, o menino apareceu nos fundos da casa, onde Carlos aguardava vestindo um quimono desbotado no tatame montado sob a sombra de um jamebeiro em flor. O garoto havia tirado o uniforme da escola e vestia um short e uma camiseta – a roupa de treino dos garotos de baixa renda que não podiam comprar uniformes elegantes. Ele se aproximou, se fez uma reverência e finalmente entrou no espaço de treinamento.

– E então, o que você quer me mostrar? – perguntou o sensei, coçando a barba rala.

– Me ataque, sensei! – disse o menino, firmando os pés no chão e colocando os braços em posição de defesa.

Aquilo era novidade. Carlos sabia que o estudante, embora promissor, era muito afoito.

Ficar na defensiva contrariava seus instintos. Teria o garoto dominado sua afobação?

O mestre atendeu com uma série de jabs. O jovem reagiu de acordo, bloqueando, recuando, mantendo a distância. Orgulhoso, o mestre desferiu golpes mais pesados, e então o menino pode mostrar o que tinha aprendido: levantando os braços, assumiu uma postura defensiva que o permitiu se defender de todos os socos!

O menino aguardava uma falha no ataque do velho sensei. Mas Carlos não dava trégua: embora seus golpes fossem repelidos pelas mãos do garoto, o mestre



RAIMUNDO SILVA

Estilo: Karatê Shotokan **Escola:** Dojô de Carlos Lima

Conceito: Estudante afoito **Assinatura:** Grita "isso aí!"

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Manha 2, Lâbia 2, Condução 1, Segurança 1, Furtividade 2, Computador 1, Investigação 1

Antecedentes: Aliados 1, Sensei 1

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 1

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	
Jab	5	1	1	Básica
Strong	3	3	1	Básica
Fierce	2	5	0	Básica
Apresamento	3	2	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	7	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	6	-	4	Básica
Punch Defense	7	-	-	Absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Throw	1	4	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown 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)
Jump	6	-	1	

Combo: Punch Defense para Throw

Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 6, Honra 1, Glória 0

CARLOS LIMA

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Marinha mercante

Conceito: Vizinho preocupado **Assinatura:** Sorriso de esperança

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 2, Manha 3, Lâbia 2, Condução 1, Segurança 2, Furtividade 1, Arena 3, Investigação 1

Antecedentes: Aliados 2, Arena 1, Apoio 1, Recursos 2

Técnicas: Soco 3, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 2

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.
Jab	5	6	2 Básica
Strong	3	8	2 Básica
Fierce	2	10	1 Básica
Short	4	5	2 Básica
Forward	3	7	1 Básica
Roundhouse	1	9	1 Básica
Apresamento	3	5	Um Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	7	-	- Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	6	-	5 Básica
Lunging Punch	3	8	3 Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Punch Defense	7	-	- Absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	7	-	- Absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Throw	1	7	Um O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Jump	6	-	2 Aérea; Interrupção contra projéteis, pode ser combinado com chutes e socos básicos

Combos: Nenhum

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 15, Honra 3, Glória 1

sempre conseguia manter a postura e não dava brecha para o plano do guri, que era esperar o momento certo para segurar o braço do sensei e arremessa-lo por cima do ombro – mas esse momento nunca chegava: o sensei, mesmo bloqueado, não errava a distância, nunca colocava peso demais e sempre parecia se recuperar de cada ataque no tempo certo. Pouco a pouco, os braços do garoto começaram a doer de tanto bloquear os socos, e ele pediu para parar.

– Mestre, como o senhor consegue atacar tanto, sem errar nunca?

– FOCO, meu pupilo, foco! O mais simples ataque nunca vai falhar se você se concentrar!

Na minha primeira mesa de **Street Fighter RPG**, fiz um lutador de kung fu baseado no wing chun com soco alto, bloqueio elevado e nada de foco – um estilo bem físico, condizente com o que eu praticava na vida real, mas que me incomodava profundamente por uma mecânica do jogo: aqueles quatro pontos de chi que eu jamais usava, e ficavam eternamente “desperdiçados” na minha planilha.

Depois deste personagem, toda vez que desejava uma abordagem menos interna optei por lutadores de forças especiais, boxe, sambo... estilos que enfatizavam força de vontade, para não sentir a mesma frustração do “chi ocioso” na planilha.

Quando fui narrar minha primeira campanha, me propus a resolver esse problema com uma

regra caseira: que o chi tivesse utilidade para todos, mesmo os personagens sem manobras que consumissem esse recurso.

Usei como modelo a regra de queimar força de vontade para ter 1 dado adicional de dano nas rolagens para criar uma nova mecânica chamada “**CONCENTRATE**”, que funciona da seguinte forma: antes da rolagem de dados, o personagem pode gastar 1 ponto de chi para simbolizar que ele está esvaziando a mente das distrações. Fazer isso tem o efeito mecânico de ignorar um resultado “1” na rolagem de dados (seja de dano ou testes comuns).

A regra não transforma um sucesso em uma falha, também não permite re-rolagens – apenas faz com que um dado que poderia cortar sucessos, ou que contribuiria para uma falha crítica, seja tratado como uma falha normal. Com isso, praticantes de quaisquer estilos podem usar suas reservas de chi sem, necessariamente, serem místicos – apenas se beneficiando da concentração e confiança que o treino de artes marciais dá ao praticante!

Não existe custo ou pré-requisito para usar esta regra nova, mas caso você deseje incluí-la na sua campanha em andamento, qualquer sensei poderá ensinar aos jogadores – mesmo que de outro estilo. Como sugestão, segue a ficha do mestre Carlos, faixa preta de karatê shotokan, e de Raimundo, seu aluno afoito.

INGO MULLER

JOGO LETAL

Street Fighter nasceu com uma experiência mais heroica que a vista nos outros títulos Storyteller, simulando principalmente jogos de luta e filmes de artes marciais. Mesmo as armas de fogo foram enfraquecidas, o que mais tarde gerou problemas e foi corrigido com a modificação de seu dano para automaticamente agravado.

O sistema de combate tático e cheio de alternativas de **Street Fighter** pode estimular o seu uso em outros tipos de cenários, como *Resident Evil*, *Blindspot* e *Mercenários*.

Nesses universos, os combates são intensos como os mostrados em **Street Fighter**, mas mesmo armas brancas podem ser muito letais.

A letalidade das armas brancas, em **Street Fighter**, ocorre apenas nos golpes decisivos, que encerram combates.

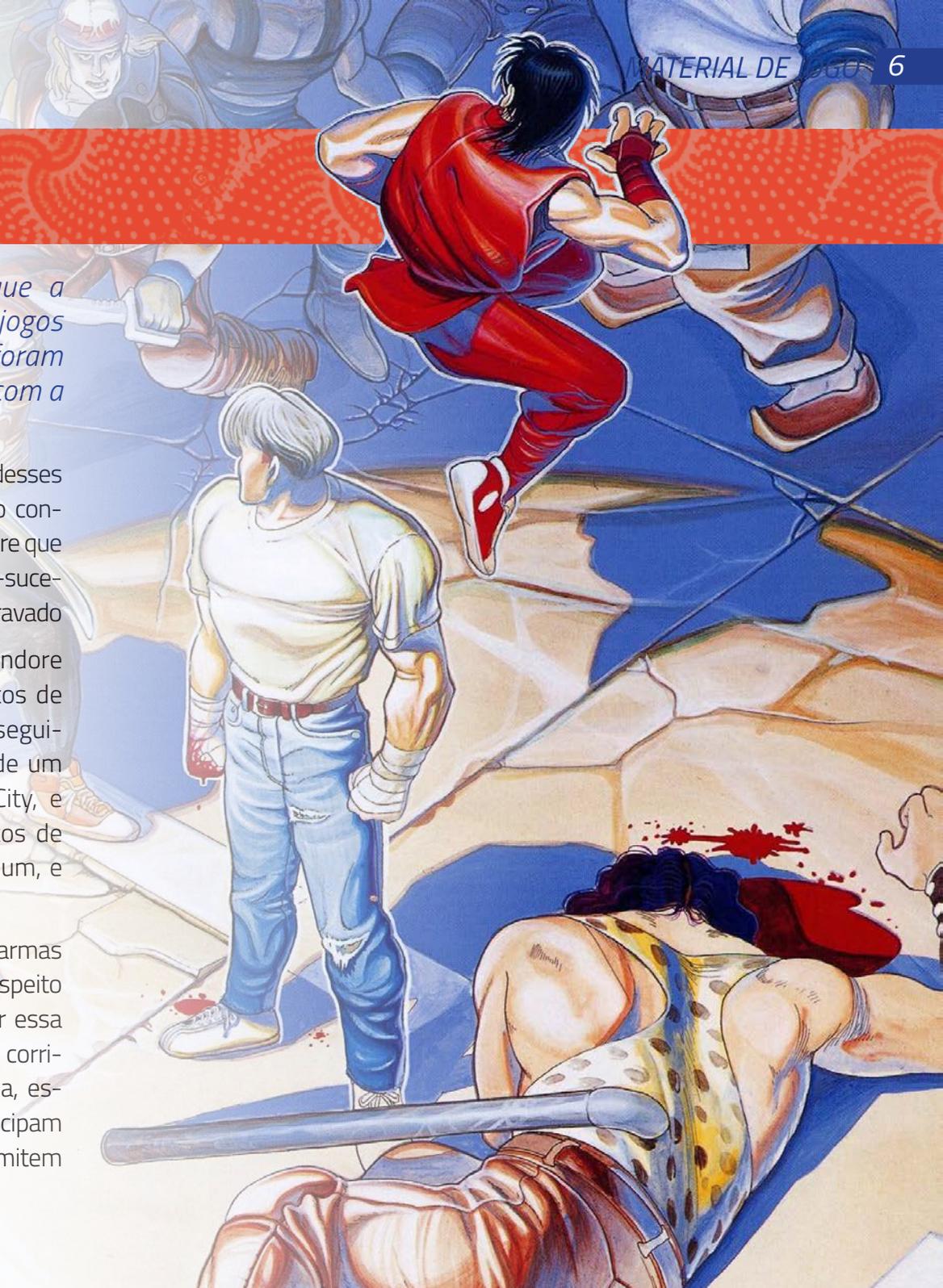
É entendido que os primeiros danos são todos superficiais, e apenas os agravados, após o nocaute, são aqueles que realmente ferem os lutadores (uma pancada na cabeça com o bastão, uma facada trespassante que perfura o abdômen, uma espadada que rasga o peito ou decepa uma mão, por exemplo).

Uma opção para a simulação desses cenários mais letais, afastados do contexto dos jogos de luta, é que sempre que um ataque de arma branca é bem-sucedido, ele cause 1 ponto de dano agravado

Por exemplo: Guy atinge Andore com um soco, causando 3 pontos de dano. Esse dano é comum. Em seguida, Guy apanha um Nunchaku de um capanga num beco de Metro City, e ataca Andore, causando 4 pontos de dano. 3 pontos serão dano comum, e 1 ponto será dano agravado.

Isso definitivamente torna as armas mais perigosas e intensifica o respeito por elas em cenas de rua. Adotar essa regra, contudo, pode levar a uma corrida armamentista dentro da arena, especialmente se os lutadores participam de eventos Estilo Livre que permitem armas, ou são Duelistas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



ARENAS CRIATIVAS

O PUNHO DO GUERREIRO, em suas edições #12 e #19, abordou arenas criativas de várias formas. Em inspiração no chefe final de The King of Fighters 2001, esta edição traz uma arena em uma estação espacial que orbita a Terra.

Como os lutadores foram parar neste lugar? As explicações podem ser várias, mas a mais óbvia é a Shadaloo. M. Bison, talvez por ter perdido Mriganka, ou por querer evitar qualquer possível chance de fuga de determinados prisioneiros, os envia a uma estação orbital que lhe pertence.

Ou ainda, ele promove turismo espacial apenas para fazer milionários de reféns, e caberá aos jogadores se infiltrarem nesses cruzeiros para realizar um resgate. Também é uma opção que ele conduza algumas lutas especiais nessa arena no espaço, aproveitando-se de seus poderes de levitação, como o Psycho Crusher, contra lutadores desacostumados a esse ambiente.

Uma vez no espaço, o efeito de queda livre afeta totalmente a movimentação e o resultado de inúmeros golpes. Caberá aos street fighters se adaptarem a isso - ou terem uma morte dolorosa, para então serem descartados na imensidão gélida do cosmo.

ESTAÇÃO ESPACIAL EAGLE

A arena consiste em um espaço amplo cercado dos quatro lados: duas paredes frente a frente, com portas de onde vêm os lutadores; uma mesa de controle repleta de equipamentos; e um amplo painel com a visão brilhante da Terra. Lutar no espaço traz uma série de complicações. A queda livre da estação espacial causa uma ausência de peso: qualquer movimento acaba sendo em direção ao alto, mesmo uma tentativa de correr ou caminhar. Todas as manobras com movimento se tornam Manobras Aéreas.

O personagem continua sendo considerado aéreo até o fim da luta, e precisará de pontos de apoio para mudar de direção. Para simplificar, o Narrador pode assumir que ao fim do turno o lutador consiga um ponto de apoio, seja seu oponente, o teto da nave, ou, dependendo de sua movimentação, alguma das paredes. Manobras que empurram têm seu efeito dobrado após o último acerto. Arremessos também podem jogar rivais duas vezes mais longe.

Knockdowns ainda existem (inclusive, é possível aplicar rasteiras estando no ar), significando o desequilíbrio do lutador e sua busca por um ponto de apoio. O Kippup não pode ser utilizado.

Lutadores arremessados contra a mesa de controle, caso atravessem o objeto (sendo considerada um objeto de Tamanho 4), sofrem uma descarga elétrica breve, recebendo mais dois pontos de dano.

A resistência do painel é enorme, mas Street Fighters são tão poderosos que ele pode ser destruído. Um arremessador testa Força com dificuldade 9, precisando de 3 sucessos, para jogar alguém através dele. Um golpe direcionado contra o painel encontra uma resistência de Absorção 10 e Saúde 10 em cada ponto de impacto (representado por um hexágono). Quebrar o vidro causará a despressurização da câmara, sendo uma estratégia arriscadíssima em qualquer situação.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





KODO-KAI SUSHI BAR

Esse restaurante, localizado no centro financeiro de Kabuki Town, é frequentado por parte da elite da cidade. Seus assíduos frequentadores enriqueceram, geralmente, com atividades ilícitas, como extorsão, lavagem de dinheiro, tráfico e, recentemente, street fighting.

Esse restaurante, localizado no centro financeiro de Kabuki Town, é frequentado por parte da elite da cidade. Seus assíduos frequentadores enriqueceram, geralmente, com atividades ilícitas, como extorsão, lavagem de dinheiro, tráfico e, recentemente, street fighting.

Alguns podem não saber, mas o restaurante pertence à Yakuza. Muitos empresários e promotores de torneios são afiliados à máfia japonesa, e não raro lutadores que visitam a cidade podem ser convidados a almoçar ou jantar neste lugar, enquanto lutas são marcadas.

O lugar é simples, porém requintado, com mesas baixas e almofadas, e biombos com arte tradicional japonesa separando as mesas. Ao lado do balcão, há o caminho para os banheiros, com um grande espelho na saída, para que os clientes façam uma conferência em suas aparências.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

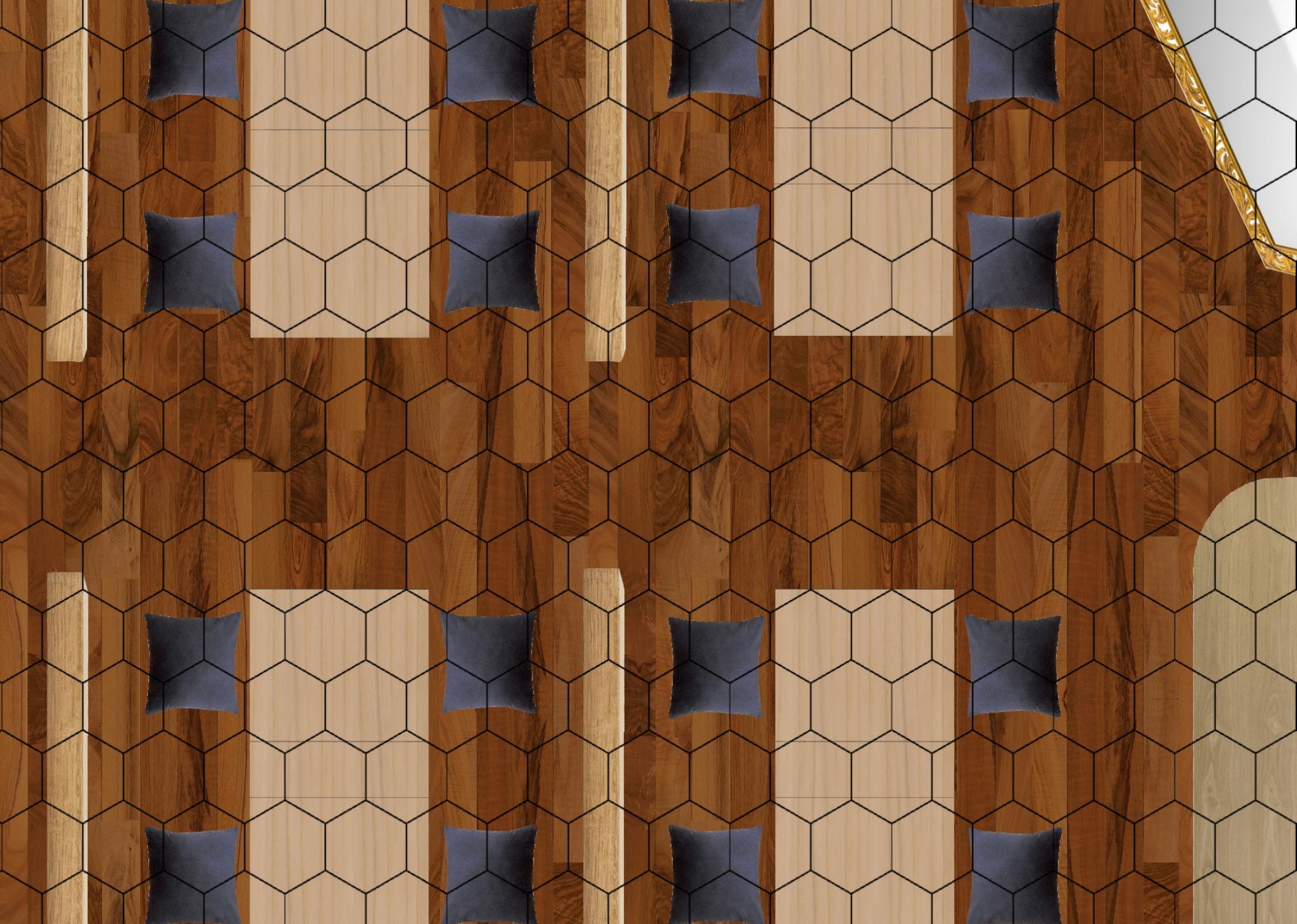
O Kodo-kai Sushi Bar não é exatamente uma arena, mas isso não significa que combates não possam ocorrer neste lugar. Tanto a Shadaloo quanto o clã Tetsujin (**PUNHO DO GUERREIRO** #4 e #5) travam uma ferrenha guerra no submundo com a Yakuza, transformando seus territórios em pontos de conflitos ocasionais. Nada aconteceu no Kodo-kai Sushi Bar - ainda...

O espelho é, na verdade, uma divisória para a sala de Kiyoshi Tsukasa, chefe da Yakuza em Kabuki Town. Um sucesso completo num teste de Percepção + Investigação pode revelar a um personagem que não há uma parede atrás do espelho, mas um gigantesco aposento. O teste pode ser realizado com Perspicácia, mas com dificuldade 8.

Se, num combate violento - ou por ação deliberada dos jogadores - o espelho for quebrado, eles vão se deparar com um escritório, um corredor e outras salas (o Narrador pode utilizar o mapa do Ginásio de Samson Jr, fornecido no Livro Básico de **Street Fighter**).

Tsukasa é protegido por alguns gângsters e guerreiros (o Narrador deve ajustar a quantidade conforme o nível do time de jogadores). Ao menor sinal de luta, ele tenderá a buscar o corredor e tentar uma rota de fuga, saindo pelos fundos do restaurante. Capturar Tsukasa dificilmente resultará em informações (ele não falará, mas sua mente pode ser lida), mas pode render uma boa moeda de troca com os Tetsujin ou a Shadaloo - e grandes problemas com a Yakuza.





FÚRIA FERROZ

BEAST RAGE

Pré-requisito: Foco ●●●, Híbrido Animal ●●●,

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

O frenesi é um momento de descontrole dos híbridos animais. A fúria os toma, e os leva aos mais desesperados e desonrosos atos. Muitos acreditam que o poder da fera é incontrolável. Porém, através de disciplina, concentração e iluminação espiritual, alguns lutadores conseguem canalizar esse poder por um curto período de tempo.

Sistema: Beast Rage deve ser jogado junto de uma manobra básica de híbrido. A manobra recebe +2 na Velocidade e o híbrido não pode ser atordoado nesse turno. Por uma quantidade de turnos igual à Honra do híbrido, suas manobras básicas e Manobras Especiais de híbrido animal (incluindo as manobras que não pedem o antecedente, mas fazem parte de sua lista, como Bear Hug e Head Bite) recebem um bônus de +1 na Velocidade.

Custo: 2 Chi no turno inicial

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

FÚRIA FERROZ (SHINTAI)

A raiva é um veneno que bebemos esperando que os outros morram.

–William Shakespeare

A raiva é uma emoção que se manifesta em todos os seres vivos, sendo comum tanto no mundo dos homens quanto no Outro Mundo. O nagen pode ser canalizado através dessa emoção, causando efeitos poderosíssimos. Ainda assim, grandes mestres e sábios sempre aconselham seus estudantes a controlar a própria raiva pelo temor do que essa força pode fazer quando descontrolada.

No arquipélago de Des Sid, no Outro Mundo, a determinação é outra. Essa cultura extremamente bélica, pautada na sobrevivência do mais forte, vê a raiva como um degrau para atingir um ideal espiritual: a fúria, um lampejo de raiva e ódio que transforma um guerreiro num ser superior por um único momento.

Esse shintai molda o corpo do shen a partir de suas emoções. Você pode declarar o uso dessa técnica quando usa qualquer forma de ataque desarmado. Você soma seu Instinto ao dano causado.

Ougi: Você tem vantagem na jogada de ataque.

Sincronização: Você recebe o benefício do poder da raiva como parte do ataque.

Nagen: 4.

THIAGO ROSA



JANE DOE

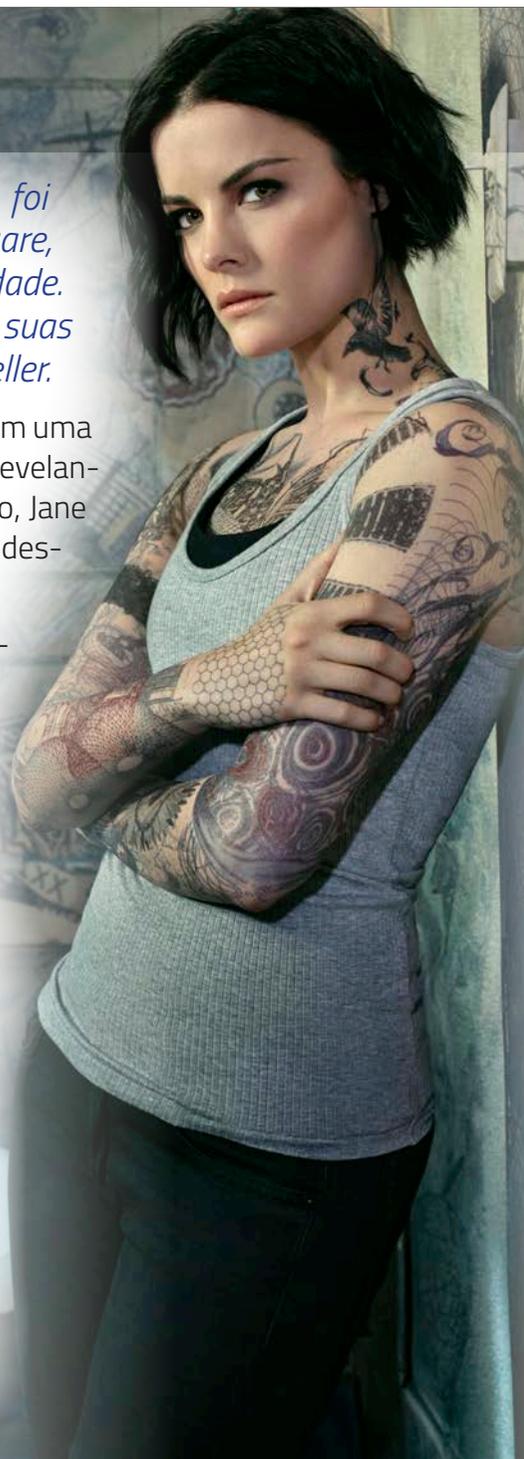
Jane Doe é uma mulher tatuada e misteriosa que foi encontrada em uma mala totalmente nua na Times Square, após perder a memória e sem saber a sua própria identidade. Foi colocada em custódia do FBI porque uma de suas tatuagens tinha o nome do condecorado agente Kurt Weller.

O FBI descobriu, com o tempo, que cada tatuagem contém uma pista para um crime que está prestes a acontecer, revelando sombrios casos de corrupção no governo. Com isso, Jane passou a acompanhar a equipe, para ajudar em seu trabalho e descobrir mais sobre si mesma.

Em várias situações, Jane demonstrou conhecimentos linguísticos e habilidades, auxiliando Weller e seus subordinados, o taciturno agente Reade e a tenaz agente Zapata.

Enquanto um teste de DNA indicou que ela é Taylor Shaw, vizinha de Weller quando eles eram crianças, que havia desaparecido há 25 anos e havia sido dada como morta, um exame da arcada dentária contradisse o teste de DNA e indicou que ela nasceu na África subsaariana. Weller acredita que Jane é Taylor Shaw, e a própria Jane passou a acreditar nisso, aproximando-se muito de Weller.

Em meio a tudo isso, Tom Carter, vice-diretor da CIA, se interessa por Jane e começa a pressionar Bethany Mayfair, vice-diretora do FBI, tentando encontrar formas de se livrar de Jane, temendo que sejam reveladas suas próprias corrupções. Jane acabou competindo no circuito Street Fighter para a realização de algumas missões, desvendando tatuagens, já que seus colegas do FBI não podem desempenhar esses trabalhos. Jane subiu nos postos e



NOVO TRUNFO: CONHECIMENTO EFÊMERO

Você pode acessar temporariamente conhecimentos que não possui. Talvez você tenha perdido a memória, talvez tenha acesso a um banco de dados cibernético, talvez comungue com espíritos ancestrais.

Você pode, uma vez por sessão de jogo, declarar que possui uma ocupação em nível 2, uma especialização de ocupação ou uma técnica para a qual cumpra os requisitos. Assim que o fizer, a tensão aumenta em 1. O efeito dura até o final da cena; depois você perde o conhecimento, mas pode comprá-lo permanentemente pelo custo normal em avanços se quiser.

busca descobrir sobre Sandstorm, a misteriosa organização que apagou sua memória e tem planos terroristas para os Estados Unidos.

Jogando com Jane: Mais do que ninguém, você quer conhecer seu passado e punir os responsáveis por terem apagado sua memória e tatuado o seu corpo. Você nem faz ideia de todas suas habilidades, mas age por impulso, confiando que elas sempre as salvarão. Tem sentimentos fortes por toda sua equipe, principalmente Kurt Weller.

Aparência: Jane é alta, atlética, de cabelos negros e olhos claros, com aparência estonteante. Em campo, ela usa botas militares e calças escuras, com blusas simples que permitam seus movimentos. Apesar de todo o seu poder, ela tem um olhar assustado.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & THIAGO ROSA

Estilo: Forças Especiais

Escola: Sandstorm / Exército Americano

Conceito: Agente especial

Assinatura: Encara firmemente o oponente caído

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 ●●●
Procurar ●●●●	Reparos ●●●	Linguística ●●●●

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7
Vitórias: 35
Derrotas: 3
Empates: 1
KO: 32

Aliados ●●●●●
 Apoio ●●●
 Fama ●
 Staff ●●●●●

Honra ●●●●●
 Glória ●●●●●●●

Soco ●●●
 Chute ●●●●●
 Bloqueio ●●●●●
 Apresamento ●●●●●
 Esportes ●●●●●
 Foco

Armas de fogo ●●●●●

Chi ● Força de Vontade ●●●●●●●●●●
 Saúde ●●●●●●●●●●●●●●

Combos: Suplex para Pin, Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy), Wounded Knee para Dislocate Limb (dizzy), Bloqueio para Sleeper

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	5	4	Básica
Strong	5	7	4	Básica
Fierce	4	9	3	Básica
Short	6	7	4	Básica
Forward	5	9	3	Básica
Roundhouse	3	11	3	Básica
Apresamento	5	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 VEL ao levantar
Elbow Smash	7	8	Um	
Spinning Back Fist	4	8	5	
Suplex	5	9	Um	Knockdown; o alvo cai no hex adjacente
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Reduz o dano de Throws e outras manobras de impacto com o solo pelo nº de sucessos no teste de Destreza + Esportes
Disengage	6	-	2	Jogado quando estiver preso em Apresamento Sustentado; o lutador pode fazer um 2º teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força do atacante)
Dislocate Limb	4	8	5	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.
Wounded Knee	3	10	3	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Sleeper	4	9	Um	Apresamento Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é atordoado, 1 FV
Pin	4	9	5	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para todos subsequentes; o atacante ganha +3 na Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1 FV



Jane Doe

Tatuada Misteriosa



Barra de Vigor

Feridas

Atributos



Limiar

Canalização 3

Defesa 8

Proteção 6

Estilo De Luta

Forças Especiais

Ocupações

Agarrão

2

Projétil

0

Medicina

3

Golpe

2

Bloqueio

2

Vigia

3

Combo

0

Evasão

0

Laços:

- [] Weller
- [] Reade
- [] Zapata

Caminho: Jane quer descobrir sobre o seu passado ao mesmo tempo que ajuda o FBI a solucionar os crimes dispostos em suas tatuagens.

Eventos:

- Agir por impulso. []
- Questionar a própria identidade. []
- Conseguir uma pista do passado. []

Jane Doe é uma mulher tatuada e misteriosa que foi encontrada em uma mala totalmente nua na Times Square em Nova York após perder a memória e sem saber a sua própria identidade. Foi colocada em custódia do FBI porque uma de suas tatuagens tinha o nome do condecorado agente Kurt Weller.

Truques

Agente: Jane Doe é uma consultora do FBI. Embora não seja oficialmente uma agente, ela pode contar indiretamente com os recursos da organização, como transporte, equipamento ou informações.

Conhecimento Efêmero: Jane Doe tem conhecimentos que desconhece. Ela pode, uma vez por sessão de jogo, declarar que possui uma ocupação em nível 2, uma especialização ou uma técnica para a qual cumpra os requisitos. Assim que ela o faz, a tensão aumenta em 1. Depois da utilização, Jane perde o acesso à ocupação ou técnica, precisando comprá-la normalmente com avanços se a quiser permanentemente.

Técnicas

Imobilização

Agarrão, Ougi

Custo 2

Faça uma disputa de Força (Atletismo) contra Força (Atletismo) do alvo. Se Jane vencer a disputa, o alvo não pode se afastar dela até o começo do seu próximo turno e sofre Dano 5. Jane tem vantagem na disputa de Força. **Upgrade:** Poder.

Pontos de Pressão

Custo 5

Após deixar um alvo ferido com um Golpe ou Combo desarmado, Jane pode usar uma ação extra para atingir um ponto de pressão. Teste Razão (Medicina) contra Vontade do alvo. Se tiver sucesso, ele tem desvantagem em todas as jogadas até o final da cena. **Upgrade:** Ressonância.

Finalização

Custo 4

Jane pode aplicar um golpe final que causa dano 8, mas sofre duas desvantagens na jogada de ataque. **Upgrade:** Finesse.

COMBATE SEM MAPAS!

*O PUNHO DO GUERREIRO Especial #5 - Férias de Julho 2019 trouxe em seu fechamento uma matéria sobre improviso de arenas, orientando a utilizar mapas com quadrados, como as arenas de **Street Fighter** que vieram com a coleção Heroclix da WizKids, ou mesmo mapas de *Dungeons and Dragons*.*

Algo sugerido brevemente na matéria foi jogar sem mapas. É uma alternativa interessante quando os jogadores não podem usar mapas, como quando estão jogando por chat ou por aplicativos sem suporte a combate tático. Isso permite até mesmo uma cena dentro de um ônibus de viagem, de um avião, ou quando não houve preparação para o jogo, mas o grupo resolveu jogar.

Nessas situações, basta conduzir os combates com movimentação em duas dimensões, assim como na maioria dos jogos de luta. Os jogadores ainda utilizam cartas (ou a tabela de manobras) e o turno transcorrerá normalmente, mas eles apenas poderão se mover para frente ou para trás.

No quadro da página seguinte, há um exemplo de condução de combate sem mapas. Obviamente, o combate é muito mais rico usando mapas e miniaturas, mas o show não pode parar. Se o grupo quer jogar, a falta de um mapa não deveria impedi-lo – e nem tornar os combates menos empolgantes.

EXEMPLO DE COMBATE SEM MAPAS

O Narrador anuncia que o combate começa e os lutadores estão a 3 hexágonos de distância. Ryu tem Velocidade 4, e Zangief tem Velocidade 5. Ryu revela sua carta como Improved Fireball; o jogador de Zangief interrompe com Jump, e tenta se esquivar. Ele se esquiva, e decide se mover 4 hexágonos para frente, entrando, então, no hexágono de Ryu.

Esse tipo de controle, portanto, se resume a anotar, turno a turno, as distâncias dos lutadores, dispensando a utilização de um mapa. Ele funciona muito bem para combates 1x1, mas quando o time entra em ação, convém ao Narrador separar os combates. Cada lutador tem sua própria luta com seu oponente NPC, e as linhas 2d não interagem.

Para não limitar as ações, o Narrador pode permitir que um jogador interaja com a luta de um colega. Isso pode acontecer porque ele atordoou ou nocauteou seu oponente, e quer ajudar o amigo, por exemplo. Nesses casos, basta que

o jogador que resolveu mudar de combate gaste 2 pontos de seu movimento. Isso significa que ele teve que se deslocar até a outra luta. Ele surge num ponto entre seu colega e o oponente dele.

No caso, por exemplo, da luta de Ryu e Zangief, supondo que Chun Li resolve participar, e ela tem Velocidade 6, ela pode interromper Zangief antes de seu salto e surgir nesse combate. Chun Li está executando um Fierce, com Movimento 5. Ela gasta 2 de Movimento para interagir, e surge no meio da luta. Ela tem um hexágono de distância de Ryu e um hexágono de distância de Zangief. Chun Li pode utilizar seus 3 pontos de movimento restantes para atacar quem quiser.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

