



PUNHO DO GUERREIRO

Edição 26 Ano 5



JOHN WICK

E MAIS:
PERSPICÁCIA X ESTILOS
TAMANHOS DE TIMES

EDITORIAL!

O Punho do Guerreiro nasceu como uma revista brasileira, assim como muita coisa que surge sobre Street Fighter RPG. Esse RPG tem uma história bem curiosa no Brasil: publicado por acaso, quando a Dragão Brasil adquiriu os direitos dos personagens da Capcom, e a licenciadora ofereceu o RPG para eles. Problemas na justiça, após a Devir entender (com razão) que tinha exclusividade sobre os jogos da White Wolf. Um acordo traçado pelo próprio Mike Tinney, que manteve o jogo em bancas de revistas no país, e mais tarde possibilitou sua versão encadernada, que vendeu toda a tiragem e se esgotou. E, diante da impossibilidade de trazer os suplementos, conteúdos de boa qualidade trazidos pela Dragão Brasil, como o estilo Soul Power e a personagem Rose.

Mas o Punho do Guerreiro hoje é um fanzine internacional, graças aos esforços de Richard "Bat" Brewster, que traduz as edições para inglês.

Agora não só os materiais são publicados em português e inglês, mas a própria produção de conteúdo também é feita lá fora: na segunda edição da coluna By Fight, Richard traz sua cidade Blackpool (Inglaterra) para o mundo de Street Fighter. Que esse seja o primeiro de muitos conteúdos produzidos por fãs estrangeiros para este fanzine!

Nós vamos ao encontro do mais forte (em qualquer cidade do mundo)!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
BY FIGHT	16
MANOBRA DO MÊS	30
LENDAS DO CIRCUITO	32
TIMES: QUAL O TAMANHO DELES?	36

Editores: Eric M. Souza e Marcos Amaral

Textos: Aloísio Soares Senra, Eric M. Souza, Giovane do Monte, Igor Lins, Richard "Bat" Brewster

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

JUGGLING!

Juggling, ou acertar oponentes caindo, é um elemento que se tornou cada vez mais comum em jogos de luta, sendo a base dos combos em jogos como Tekken ou Street Fighter V.

Isso ganhou força como um glitch de Mortal Kombat, em 1992; assim como ocorreu com os combos (que eram um glitch do protótipo de Street Fighter 2, e foi mantido), os desenvolvedores não só mantiveram os jugglings, como os aperfeiçoaram em Mortal Kombat 2 e 3, para o jogador montar seus combos e descobri-los aos poucos.

Isso foi se popularizando, ganhando força em Killer Instinct, The King of Fighters e no próprio Street Fighter 2, quando Akuma, por ser um chefe secreto, tinha essa capacidade (jogando o oponente para cima num Hurricane Kick e o acertando em queda num Dragon Punch).

ERIC "MUSASHI" SOUZA & IGOR LINS



JUGGLING EM SFRPDG!

O juggling pode dar um sabor especial para campanhas de jogadores avançados no sistema, criando novos tipos de combinações e novas coisas com que se preocupar. Ele pode ser realizado de duas formas distintas, cada uma delas inspirada em jogos específicos (ou, se o grupo quiser uma experiência mais extrema, ambas podem ser usadas em conjunto).

- Juggling ao atirar o oponente para cima: é o mais comum nos jogos, estando presente em quase todos do século XXI. O lutador atira o oponente para o alto e pula e o acerta antes que ele caia. Em regras, funciona da seguinte forma: sempre que uma manobra de um combo causar knockdown em um oponente, se a próxima manobra do combo for aérea, ela terá +3 Velocidade (ao invés de +2) para acertar esse mesmo oponente. Caso o jogador escolha outro alvo no decorrer do turno, será considerada sua velocidade normal (bônus de apenas +2). Essa regra dará um sabor especial a campanhas de [Mortal Kombat](#) e [Tekken](#), principalmente.
- Juggling após o alvo quicar na parede: essa forma de juggling se popularizou em Street Fighter 3 e faz parte de muitos combos em jogos mais recentes. Sempre que uma manobra empurrar um oponente para trás, de modo que ele se choque com uma parede ou com outro oponente, o lutador terá +1 Velocidade para acertá-lo no turno seguinte. Se for um combo em andamento, portanto, esse +1 se tornará um +3 (por se somar aos +2 naturais do combo).
- Utilizar as regras em conjunto pode se tornar insano e punitivo: um juggling que derrube em meio a um combo, e ainda atire o oponente para trás contra um alvo, cumulará os efeitos e dará +4 Velocidade ao lutador que provocou a situação caso ataque sua vítima com uma Manobra Aérea. Faça por sua conta e risco!

DUNGEONS EMERGENTES!

As listas a seguir podem ser usadas como peças de montagem para um roteiro de aventura emergente, onde os heróis têm a missão de invadir um local, com algum objetivo. O grupo pode adotar algumas linhas como escolhas conscientes, ou pode jogar em tudo o que for conveniente aleatoriamente, usando dados D10.

A) Local que está sendo invadido pelo grupo:

1. Mina abandonada
2. Caverna escondida
3. Templo Monástico
4. Laboratório Secreto
5. Fábrica Abandonada
6. Fábrica Ativa
7. Castelo de um Chefe de Cartel
8. Navio Cargueiro
9. Porta-aviões militar
10. Base militar

B) Por que estão aqui?

- 1-2 Resgatar alguém (se quiser detalhar, vá à lista B1)
- 3-4 Recuperar um objeto (se quiser especificar, vá à lista B2)
- 5 Desmantelar uma organização
- 6 Obter um arquivo (para especificar, vá à lista B3)
- 7-8 Destruir um objeto (se quiser especificar, vá à lista B4)
- 9-10 Enfrentar um desafio (para especificar, vá à lista B5)



B1) A vítima que vieram resgatar é...

1. Sensei de um dos membros do Time
2. Aliado(a) de um dos membros do Time
3. Staff de um dos membros do Time
4. Fã de um dos membros do Time
5. Contato de um dos Membros do Time
6. Membro da família de um dos membros do Time
7. Amigo(a) de infância de um dos membros do Time
8. Relacionamento de um dos membros do Time
9. Um (a) importante político
10. Um (a) repórter de prestígio

B2) O objeto que vieram recuperar é...

1. Um artefato místico lendário
2. Um tomo de sabedoria
3. As luvas de um(a) lutador(a) famoso(a)
4. Um item que lembra um dos personagens de sua infância
5. Uma maleta contendo plutônio
6. Um cartão de acesso para outro local
7. Um mapa para um local que o grupo precisa encontrar
8. Uma peça para uma máquina
9. O medicamento que pode curar uma doença terrível
10. Uma arma especial

B3) O arquivo que procuram está...

- 1-2 Num armário empoeirado e é um amontado de folhas de papel numa pasta
- 3-4 Num Disquete de 3 1/2
- 5-6 Num CD-ROM
- 7-8 Num rolo de microfilme
- 9-10 Num enorme computador mainframe

Para especificar a informação que esse arquivo guarda use a lista B31

B31) O arquivo contém...

- 1-2 As senhas para um arsenal de mísseis
- 3-4 Uma fórmula bioquímica importante
- 5-6 Transações de uma organização
- 7-8 Nomes de potenciais vítimas de sequestro/assassinato
- 9-10 Dossiês sobre vários lutadores



B4) Aquilo que buscam destruir é

1. Um míssil nuclear
2. Um robô gigante
3. Uma máquina de clonagem humana
4. Um supercomputador
5. Uma superfórmula farmacêutica que está sendo usada para o mal
6. Um portal para outra dimensão
7. O medalhão de um Deus Ancestral
8. Textos bíblicos apócrifos
9. Uma arma mística com poderes profanos
10. Um livro mágico capaz de invocar mortos como zumbis assassinos



B5) O desafio que o Time veio enfrentar se trata de:

1. um pequeno grupo de capangas
2. um pequeno grupo paramilitar
3. um pequeno grupo de ninjas
4. um time de street fighters de mesmo posto médio dos jogadores (em jogo solo, um único rival)
5. um time de street fighters um posto acima do posto médio dos jogadores
6. um time de street fighters um posto abaixo da média dos jogadores
7. um único lutador de posto igual ao maior do grupo que desafiará um de cada vez
8. um único lutador dois postos acima do maior do grupo, que desafiará um de cada vez



9. um Guerreiro Mundial da Shadaloo, que desafiará um de cada vez (1-3 Balrog, 4-6 Vega, 7-9 Sagat, 10 M. Bison)
10. M. Bison, desafiando o time todo de uma só vez

C) Peculiaridades perigosas do local (jogue duas vezes, ignorando resultados iguais):

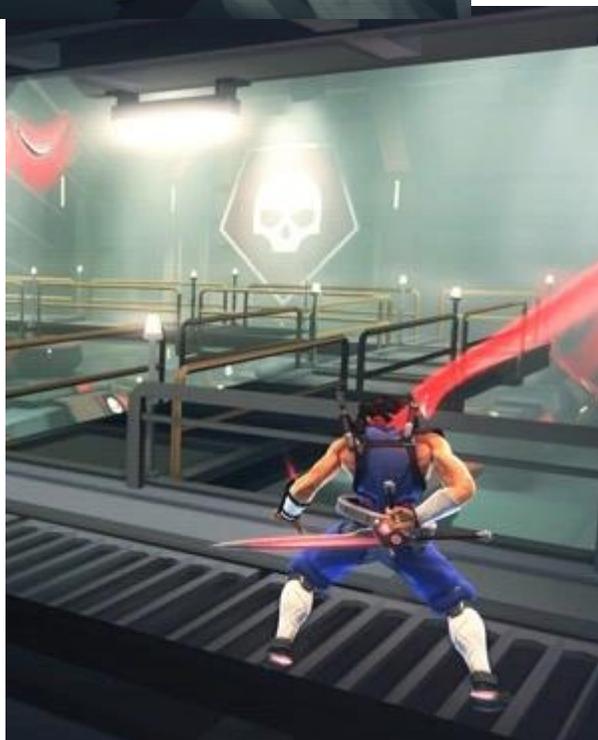
1. Animais selvagens à solta (corredores que seriam vazios podem ter feras num resultado 1-4/10)
2. Alta tecnologia (portas trancadas têm dificuldade 8 para serem arrombadas)
3. Existem armadilhas (em corredores vazios, num resultado 5-6/10)
4. Mau cheiroso e muito sujo (role Vigor+Prontidão em cada nova sala ou corredor; uma falha impõe Velocidade -1 no primeiro turno do próximo combate)
5. Está ruindo (um pedaço do teto cai, num resultado 7-8/10, aleatoriamente sobre a cabeça de alguém presente na sala ou corredor. Velocidade 6, Dano 9, funciona como um projétil para o propósito de tentar esquivar com Manobras)
6. Pouca luminosidade (role Percepção+Luta às Cegas em cada nova sala ou corredor; uma falha impõe -2 de Dano e no alcance de disparos no próximo combate)
7. Efeito alucinógeno (role 1d10: no turno escolhido pelo dado, no próximo combate, você é obrigado a atacar um aliado, com um Strong Punch)
8. Impecavelmente limpo (torna-se fácil rastrear os passos dos personagens, por carregarem sujeiras nos pés...)
9. Ambiente Mutagênico (tabela adiante)
10. Vai tudo explodir... eventualmente (role 3 dados a cada turno: um resultado 6-6-6 e acaba tudo!)

C1) Quando houver armadilha num corredor, determine o tipo:

- 1-2 Alçapão (Velocidade 6, Dano da queda 4, pode-se escapar dele com Manobras de esquivas, como se fosse um projétil, precisando de 2 sucessos)
- 3-4 Gás sonífero nos dutos de ventilação (teste Vigor a cada turno que os personagens ficarem no corredor, com a dificuldade começando em 5 e subindo em um por turno; na primeira falha, o personagem fica Atordoado; na segunda falha ou numa falha crítica, o personagem desmaia)
- 5 Torre-metralha num dos extremos do corredor (Disparos: Velocidade 7, "Raciocínio 3, Percepção 3", Dano 5, Alcance 9, todo dano não absorvido por Vigor vai direto na Saúde permanente; quatro sucessos para esquivar com Manobras)
- 6-7 Jaula (Velocidade 6, sem dano, cai do teto, prendendo um dos personagens - escolhido aleatoriamente -, pode ser evitada com Manobras como um projétil, precisando de 2 sucessos)
- 8-9 Braços mecânicos (Cada personagem testa Destreza+Esportes, dificuldade 7. É preciso três sucessos para evitar ficar preso. Mantém o alvo apressado indefinidamente. Teste Força para de soltar, exige 4 sucessos num só turno)
- 10 Linhas de laser em Movimento. Teste Destreza+Esportes, dificuldade 8, para evitar dano. Se atingido, o personagem sofre Dano 2 na Saúde permanente, sem direito à Absorção)

Você pode desenhar o mapa do local como achar melhor, mas se quiser montá-lo como um quebra-cabeças aleatório, siga as seguintes instruções:

- Você sempre começa numa Sala
- O lugar onde você começou ou de onde veio é uma entrada/saída. Para determinar quantas outras saídas há, jogue 1d10: 1-4:1, 5-7:2, 8-10:3. Quando já tiver pelo menos três Salas, mude a jogada para 1-3: nenhuma, 4-6:1, 7-9:2, 10:3.
- Para cada próxima saída no ambiente atual, determine se continuará numa Sala ou Corredor (cara ou coroa, par ou ímpar, etc).



- Determine como é a passagem de um ambiente para o outro, jogando 1d10: 1 Passagem aberta, 2-4 Porta livre, 5-7 Porta trancada, facilmente derrubável, 8-10 Porta trancada, impossível de arrebentar. Toda porta trancada pode ser aberta com chave, cartão magnético ou painel eletrônico.
- Volte para 2 e siga a montagem até ter um ambiente que não tenha mais saídas a determinar.

Por conveniência, corredores têm uma largura de 3 hexágonos, com comprimento médio de 12 hexágonos. Salas são "quadradas" ou "retangulares", tendo um mínimo de 4 hexágonos de lado nas quadradas, e mínimo de 9x4 mas retangulares. Você pode usar Salas maiores, se quiser.

Agora determine o que há de relevante em cada ambiente. A sala mais distante da primeira entrada contém o objetivo da missão. Os outros ambientes são determinados aleatoriamente:

- 1-5 "Vazio", sem a presença de inimigos ou características úteis (mas veja Peculiaridades perigosas, anteriormente)
- 6-9 Um Encontro contra inimigos
- 10 Um objeto ou particularidade do ambiente tem informação ou pistas úteis ao Time

Essas aventuras sem mestre/narrador podem ser utilizadas de várias formas. Elas podem ser aventuras emergentes para um Narrador jogar com seu grupo caso esteja sem ideias, ou não tenha feito alguma preparação. Elas podem também serem utilizadas como ações entre torneios por um grupo de jogadores em um RPG sem Narrador (os jogadores alternarão essas aventuras e torneios, diversificando sua experiência).

Outra opção é serem utilizadas entre as lutas do board game apresentado no Guia do Circuito. E, por fim, podem também serem utilizadas em um RPG solo.

ELEMENTALISTAS: A ORIGEM

Parte III: Aberrações da Ciência

Manipulação genética programada em laboratórios. Exposição acidental a substâncias alteradoras de funções celulares, ou a diferentes formas de radiação. Herança genética mutante. No universo das histórias em quadrinhos, muitas são as formas de tentar explicar, com terminologia científica, a natureza das transformações pelas quais passam heróis e vilões, dando origem a seus superpoderes.

Essas mesmas teses cabem muito bem em crônicas de Street Fighter RPG, onde seres bizarros povoam os recônditos do globo e ciência avançada – muito à frente de nosso tempo – encontra-se acessível em laboratórios secretos, nas mãos de forças militares, indústrias de ponta, organizações criminosas e cientistas loucos.

A motivação por trás dos projetos de pesquisa que levam à origem dos poderes do personagem pode ser algo interessante a se considerar, porque terá provável relação com seus objetivos dentro do Time e no decorrer da Crônica.

Os cientistas podiam estar buscando a cura de uma terrível doença ou aflição da humanidade (como câncer, Alzheimer, hemofilia, ou a incapacidade das células nervosas espinhais de se curarem, deixando vítimas de traumas paraplégicas) e se depararam, nos resultados, com um produto que transforma pessoas comuns em seres elementais.



Pode ser que estivessem conscientemente procurando a fórmula para um soldado perfeito, uma arma de destruição em massa num único indivíduo, quiçá num exército. A produção de um medicamento – injetável ou mesmo em cápsula – que contenha o potencial de gerar poder é um histórico interessante a se considerar.

Acidentes acontecem também. Num laboratório sem intenção alguma de produzir nada especial, a combinação de substâncias poderia dar origem a um novo superpoder. Talvez, a ocorrência de um incêndio, a queda de um raio ou simplesmente o fato de todos os frascos terem sido quebrados com um esbarrão. Tudo é possível!

Não esqueça, contudo, que o elo do indivíduo com seus poderes pode ser intrínseco. Genes específicos, quando ativos, poderiam tornar células endócrinas capazes de produzir substâncias que, expostas ao oxigênio, entram em chamas, ou se expandem em forma de polímeros sólidos como rocha. Talvez as ligações intercelulares de todo o organismo do personagem sejam fluidas e voláteis, além de capazes de agregar vapor da água ambiente, explicando assim seus poderes elementais de água. E que pesquisador é esse, desacreditado em sua universidade, capaz de explicar os poderes do elemental do ar através de um novo ramo da ciência, que interliga física e biogenética?

Para terminar, lembre-se que é possível considerar essas mesmas ramificações de explicações (pseudo)científicas na origem de Híbridos Animais. Se o Narrador permitir, que tal fazer um personagem com ambos os Antecedentes?

GIOVANE DO MONTE

PERSPICÁCIA X ESTILOS QUANDO USAR CADA UM?

Perspicácia é um talento muito eficaz nas arenas e fora delas. Permite perceber trejeitos, descobrir se uma pessoa está mentindo, dentre outras coisas atreladas a intuição e, após observar alguém por 3 rodadas (30 turnos), descobrir seu estilo de luta e ver suas Cartas de Combate.

Conhecimento de Estilo (Estilos, como está resumido na ficha), por sua vez, permite rolar Inteligência + Estilos, e com um sucesso, já saber o estilo do oponente. E com mais sucessos, o que fazer? Quando rolar cada uma?

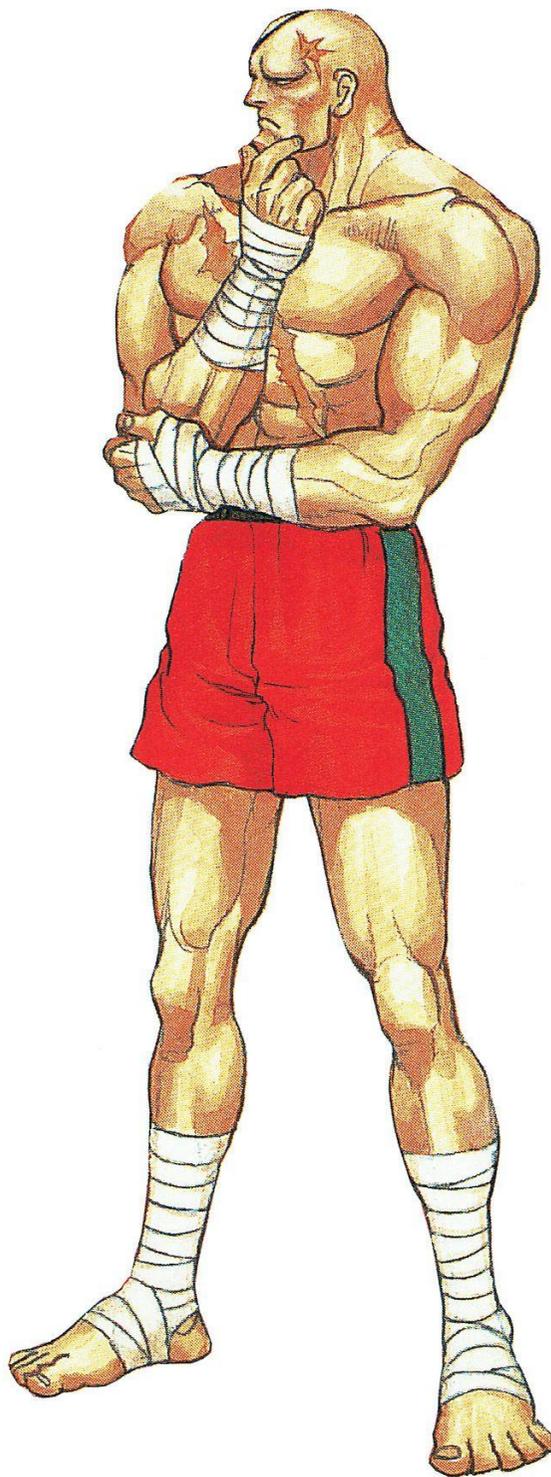
Elas podem parecer Habilidades redundantes, mas o seu uso ocorre em momentos distintos. Perspicácia, para ler um oponente, é trabalhada com Percepção e precisa de 30 turnos de observação. Estilos, sendo um Conhecimento, é fruto de estudo, leitura e muito treino. Por isso é rolado com Inteligência, que representa cognição e memória.

Pela descrição dos vários níveis de Estilos, o Narrador deve considerar que alguém com muitos pontos é um grande estudioso de artes marciais, como Bruce Lee. É alguém que conhece as formas e pontos principais de cada estilo. E por isso não é preciso observar um oponente durante muito tempo para descobrir seus estilos e golpes.

O teste de Perspicácia, como diz o livro, permite ver Cartas de Combate aleatórias do maço do oponente. O de Estilos não é a leitura desse oponente em específico, e sim uma concepção dos golpes que ele pode ter. Então como o Narrador deveria abordar isso em jogo?

É simples: o lutador rola Inteligência + Estilos ao ver um oponente. Ele usa seu conhecimento prévio para deduzir o que ele luta. Pode ser sua base de luta, sua vestimenta e outros detalhes que dão o indicativo. Independente da explicação, com um sucesso já se descobre o Estilo de Luta.

E com mais sucessos? Sucessos extras podem fornecer informações sobre as manobras que ele possui, já que os estilos se subdividem em escolas (Ryu e Ken, por exemplo, não dominam Double Dread Kick, algo que uma escola de Kyokushin provavelmente ensinaria).



Com dois sucessos, portanto, o Narrador poderia dar um indicativo da escola do oponente, se ela é mais focada em socos, chutes, apresamentos, etc. Ele não precisa se preocupar muito com isso, basta comentar que ele provavelmente é da escola Punho de Aço, ou qualquer nome parecido, e dizer que é baseado em determinada Técnica.

De posse dessa informação, e conhecendo o Estilo, o jogador terá uma noção das principais manobras que pode esperar, mas ele não tem nenhuma certeza. Alguém que luta Kung Fu e é baseado em Soco pode vir com Rekka Ken, ou então com Hundred Hand Slap. Só o Narrador sabe o que o oponente tem.

Três sucessos é um sucesso completo, conforme as regras. Então neste ponto o jogador tem uma boa noção do que esperar. O Narrador pode falar um determinado grupo de manobras, e o NPC terá pelo menos metade entre elas. Basta olhar a ficha do NPC e a tabela do estilo, dizer algumas que ele tem e algumas que ele poderia ter, mas não tem.

Quatro sucessos é algo fenomenal, então provavelmente o jogador saberá boa parte das manobras que o NPC possui. O Narrador não precisa dizer todas, mas ele também não precisa dizer manobras "falsas", que o NPC não possui. Ele escolhe algumas que ele tem e conta ao jogador.

Cinco sucessos é lendário. O personagem jogador conhecerá todas as manobras do NPC, e provavelmente um combo seu, por ser algo treinado tradicionalmente em sua escola.

Claro que Estilos ainda é diferente de Perspicácia. Ele é conhecimento acumulado, e não leitura do oponente. O jogador não precisa de tempo de análise, e ele também não leu o oponente, mas apenas usou a lógica por conhecer sua forma de luta. Portanto, ele não vê suas Cartas de Combate e não faz ideia de quão rápidos ou poderosos seus golpes são.

Ao longo da luta, um jogador perspicaz (desculpem o trocadilho!) poderá somar mentalmente os modificadores de várias manobras após tomar um ou dois golpes, mas isso é o que lutadores também fazem, conseguindo medir a potência e velocidade dos seus oponentes após as primeiras trocas. Estilos, como todo Conhecimento, é importante, pois permite coisas impossíveis para quem não o possui (diferente de Talentos e Perícias). O seu uso pode ser uma grande vantagem para personagens jogadores.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

BY FIGHT!

BLACKPOOL!

Como um local turístico que realiza competições internacionais, Blackpool é um local interessante para torneios de artes marciais. O dinheiro e as conexões também fazem dele um alvo para os criminosos.

HISTÓRIA E GEOGRAFIA

[Blackpool](#) é uma área rica em cultura e recursos, mas isto se justapõe a alguns dos piores problemas de pobreza e saúde em todo o Reino Unido! Blackpool está sempre lotada durante o verão, mas esvazia durante o inverno resultando em altos níveis de desemprego sazonal, depressão e problemas associados. Com alguns lugares respeitáveis, em geral a cidade é barata e um pouco brega, mas felizmente destinada à diversão para todos.

Em alguns aspectos é um lugar estranho, portanto, sua história ajuda a explicar a realidade atual. Por quase dois séculos, a mudança tem sido uma grande parte da vida em Blackpool, o progresso é o lema da cidade, com o turismo e a oportunidade sendo seu sangue vital. Os dias dourados de Blackpool estão por trás disso, como as outras estâncias balneárias britânicas outrora populares. Mas a cidade se adaptou para sobreviver, enquanto perseguia o sonho de reavivar seu rico passado. O que se segue é uma visão geral de como a cidade chegou a este estado contrastante, bem como para estabelecer ganchos de aventuras para SFRPG.

A cidade está localizada na península de [Fylde](#), no oeste de Lancashire, Inglaterra. Durante séculos foi um vilarejo costeiro, parte da [Amonderness Hundred](#) de Lancashire. Durante milênios, outras localidades do Fylde foram muito mais importantes, tais como [Lytham](#). Outros lugares de destaque são [Poulton-le-Fylde](#), ou [Kirkham](#). Blackpool mudou em meados do século 18 quando alguns médicos recomendaram visitas costeiras para ajudar a melhorar a saúde, resultando na vinda de visitantes ricos aos novos retiros de saúde.



[Image Source](#)



© OpenStreetMap contributors. Contains Ordnance Survey data © Crown copyright and database right 2012., CC BY-SA 2.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>>, via [Wikimedia Commons](#)

Uma vez que uma linha ferroviária foi concluída em 1846, os empresários de Blackpool tiraram vantagem e a área mudou mais uma vez. Esta nova conexão de transporte permitiu viagens mais rápidas e baratas, proporcionando à classe trabalhadora uma melhor maneira de viajar. Com base na antiga tradição da [Wakes Week](#), numerosos trabalhadores industriais viajavam para Blackpool quando suas fábricas fechavam temporariamente para uma semana de manutenção; não era raro que todos os trabalhadores de uma fábrica viajassem juntos, trazendo consigo suas famílias! Dessa forma, era crucial que cidades diferentes tivessem a semana de férias em épocas diferentes. Devido à riqueza de pessoas, Blackpool se tornou um importante resort à beira-mar no Reino Unido, resultando em mais investimentos e novas atrações sendo construídas.

Blackpool cresceu rapidamente durante as décadas seguintes, com o Cais Norte sendo concluído em 1863, o Cais Central em 1868 e o Cais Sul em 1893, todos localizados ao longo da [Golden Mile](#). A Golden Mile é um trecho ao longo do calçadão de Blackpool, repleto de atrações de entretenimento e lugares para comer; embora na verdade tenha 2.57 quilômetros de comprimento. Inspirada na Torre Eiffel, a [Torre Blackpool](#) foi concluída e aberta ao público em 1894. A Praia do Prazer ([Pleasure Beach](#)) foi inaugurada em 1896 e, ao longo dos anos, se expandiu macivamente e se manteve atualizada com os passeios épicos modernos, como The Big One.

Parte da razão pela qual o lema da cidade é Progresso é porque, além do rápido desenvolvimento da cidade, em 1879 ela tornou-se o primeiro município do mundo a ter iluminação elétrica de rua; este sistema pioneiro foi o precursor do que se tornou a Blackpool Illuminations. Em 1885, foi construído um dos primeiros bondes elétricos do mundo. Na década de 1890, a cidade tinha uma população de 35.000 habitantes e podia acomodar 250.000 pessoas em férias. O número de visitantes anuais, principalmente por semana, foi estimado em três milhões.

Blackpool tinha se envolvido rapidamente na aviação; o primeiro Blackpool Air Show foi em 1909, e ainda funciona até hoje. Blackpool tem um aeroporto e uma forte história com a Força Aérea.

Além das ligações da cidade com os militares britânicos, na Segunda Guerra Mundial a área se tornou o lar de milhares de aviadores poloneses, assim como o aeródromo Warton da RAF Warton, que tem 20.000 aviadores americanos nas proximidades. A cidade também teve muitos evacuados alocados para ela durante a guerra.

Uma vez que se tornou um balneário, e apesar de não ser uma metrópole, Blackpool tem sido um dos pilares do entretenimento britânico, além de atrair estrelas internacionais. A cidade continua a ter importância na dança de salão, com competições internacionais que acontecem nos Jardins de Inverno e no Salão de Baile da Torre. Também são de destacar as grandes conferências para os partidos políticos, assim como vários eventos industriais e de hobbies que são comuns. Em meados do século 20, a popularidade de Blackpool resultou em 17 milhões de visitantes por ano! Mas uma vez que férias baratas no exterior se tornaram comuns, a idade de ouro de Blackpool se foi; em 1992, o número de visitantes caiu para 10 milhões. Atualmente, a cidade é freqüentemente chamada de "Las Vegas do Norte", além do entretenimento convencional de Blackpool, existe uma grande quantidade de locais de jogo, desde simples máquinas caça-níqueis a cassinos completos; foram feitas tentativas para construir um mega-casino, mas atualmente o governo do Reino Unido não permite em nenhum lugar que o projeto vá em frente.

No censo de 2011, a população da área urbana de Blackpool era de 239.409 habitantes. É a menor autoridade de Lancashire, apenas 35 km², tem 21 alas, e o número de pessoas por km² é mais de dez vezes a média da Inglaterra e do País de Gales; não importa as estações turísticas. A cidade é bastante cosmopolita em parte devido à indústria do turismo; da mesma forma, enquanto a etnia da área é 95% branca, a área muitas vezes parece bastante diversificada. Blackpool teve seu primeiro Orgulho Gay em 2006, tendo a cidade uma reputação de ser [segura para grupos minoritários](#).

Para combater o desemprego e os problemas de saúde e criminalidade associados, inúmeras tentativas de revitalizar a área foram tentadas. Por exemplo, muitos empregos na Administração Pública nacional foram localizados aqui. Décadas atrás, Blackpool costumava ser o lar dos motores [Jaguar](#). A [TVR](#) foi fundada em Blackpool em 1946, sobrevivendo na área até 2006. Estas e outras empresas são exemplos da experiência técnica disponível na região, talvez em parte devido à infraestrutura incomum, as Iluminações pioneiras, bem como a história da região com a aviação.



"Blackpool Illuminations" by J.P. Holt is marked with [CC0 1.0](#)
"File: Parks Art Deco Cafe Stanley Park Blackpool.jpg" by AxaxaxMlô is marked with [CC0 1.0](#)



Source By Michael D Beckwith - Own work, CC BY 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=46561409>

Lutas de rua em pubs e clubes noturnos são um evento comum na maioria das cidades britânicas, mas com Blackpool tendo tantos estabelecimentos de bebida, além de ter se afastado um pouco das férias da família em direção às [festas Stag & Hen](#), a cidade tem uma grande quantidade de incidentes. Múltiplas festas de bebedeiras em pubs são comuns, às vezes as coisas aumentam.

BLACKPOOL LUTA LIVRE & OUTRAS ARTES MARCIAIS

Blackpool tem uma história sólida com a luta livre, com incontáveis shows realizados na cidade ao longo dos anos. Desde as cabines de luta livre na Praia do Prazer, até espetáculos maiores no Blackpool Tower Circus, ou no Winter Gardens. Lancashire é o lar de [Catch Wrestling](#) (Catch-as-catch-can). A moderna Luta Livre Profissional de hoje tem origem, em grande parte, em partidas competitivas de Catch Wrestling; o estilo é popular na América do Norte, assim como na luta livre japonesa. No Reino Unido, na década de 1930, a [All-in Wrestling](#) era um sistema de regras sem limites, mas no final daquela década, os jogos haviam perdido sua qualidade, um foco em confrontos rápidos e de violência, portanto, sem surpresas, o sistema foi proibido. Somente em 1947 que a luta livre oficial retornou. Uma campanha foi lançada pelo Almirante Senhor Mountevan e as regras da [Luta Livre Moderna](#) foram criadas. [Promoções Conjuntas](#) foram criadas em 1948 e esta organização liderou o caminho, criando histórias e, em particular, rivalidades para ajudar a promover eventos. É claro que estes jogos de luta livre eram diferentes da verdadeira competição da luta de captura, o que é importante: "Não falso, mas predeterminado"! A cobertura televisiva nacional começou em 1955 com a mundialmente famosa escola de treinamento "[Snake Pit](#)" de [Billy Riley](#) em [Wigan](#), à aproximadamente 64 Quilômetros de Blackpool, um clube que produziu algumas superestrelas mundiais, e havia também alguns talentos regionais sérios para atrair. Os shows de wrestling ainda são realizados em Blackpool, em [2017 a WWE realizou um evento](#) no Winter Gardens. Você pode ler mais sobre [luta livre profissional no Reino Unido](#).

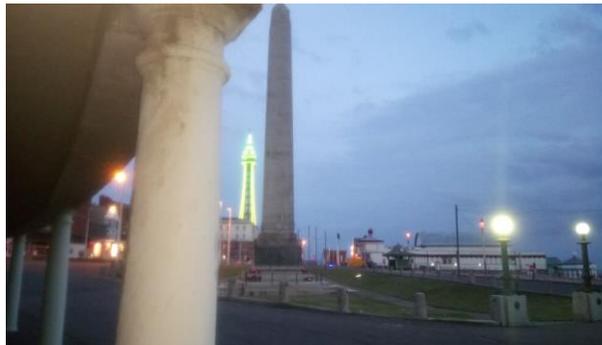
Blackpool também tem uma forte história com outras artes marciais, por exemplo, o [Keidokwai Judo Club](#) foi fundado em 1942 e ainda existe. Samuel Kwok do [Ip Man Wing Chun](#) está sediado em Blackpool. Durante vários anos [Mário Neto](#) 'Sukata' ensinou no antigo clube BJJ & MMA de [Gary Savage](#).

Mário agora dirige o [Team Sukata](#) em Liverpool, Gary agora dirige o [Savage MMA](#), além de ainda fazer parte do Team Sukata. Ao longo dos anos houve muitos boxeadores de notas da área de Blackpool & Fylde (nascidos ou residentes) alguns nomes de notas: [Ronnie Clayton](#), [Bill Wiseman](#), [Brian London](#), [Lester Ellis](#), [Jane Couch](#), [Brian Rose](#), [Jeff Thomas](#). A cidade tem inúmeros outros bons clubes de arte marcial especializados em diferentes estilos: Karatê, Muay Thai, Taekwondo, sistemas de armamento, etc., mas no interesse de evitar calúnia, ou arriscar aborrecer os amigos por ficcionar suas vidas, abaixo estão clubes e pessoas fictícias.

BLACKPOOL REGIÕES / WARDS

A maioria das cidades tendem a ter um ponto central, com diferentes zonas formando um círculo em torno desse ponto, mas os locais à beira-mar são um meio círculo, tornando-os diferentes da maioria dos outros lugares. A Prefeitura fica na Talbot Road, em frente ao Cais Norte. Blackpool tem 21 alas, mas para manter as coisas simples, a maioria dos hotéis, pensões e pousadas estão perto da praia. Estas áreas são chamadas de North Shore, Central ou South Shore, em parte porque as áreas coincidem com os píeres. Esta visão geral está focalizando estas três áreas turísticas primárias, que são também os locais prováveis de qualquer torneio. Outros lugares de destaque, não próximos ao calçadão, são: O Zoológico de Blackpool, Stanley Park e Marton Moss. O artista [Rod Hunt](#) fez um ótimo [mapa turístico](#), e/ou confira o [Google Maps](#).

North Shore - Esta é a área ao norte do North Pier, estendendo-se até Bispham. O calçadão muda aqui, dividindo-se em três camadas, durando cerca de 800 metros, à medida que a elevação se eleva ligeiramente passo a passo. Pela Praça Gynn há falésias, onde o calçadão se converte em duas camadas. Um antigo marco de destaque é a piscina de barcos ([Boating Pool](#)), que fica no fundo dos penhascos, abaixo do antigo local da Cabana do Tio Tomás. A piscina foi drenada e o elevador não funciona mais, o local agora é usado como pista de Go-Kart, mas no mundo dos Street Fighter é também uma Arena (veja abaixo).



Central - Abrange a área entre o Cais Norte e a Estrada Waterloo, e inclui muitas das famosas atrações. Em particular a Torre (158m de altura), com suas várias atrações (Circo, Salão de Baile, Música, Café, Calabouço, Olho e Área de Jogos Infantis). Famosos fliperamas: Ilha dos Corais, Golden Mile Amusements (Mr B's), Funland.

Há também o [SEA Life](#) e a [Madame Tussauds](#). De destaque atrás da torre, a uma curta caminhada do Promenade, estão o [Grand Theatre](#) e os maciços Jardins de Inverno ([Winter Gardens](#)).

South Shore - Esta abrange a área desde Waterloo Road até Starr Gate; ao sul desta fica as Dunas de Areia, que tecnicamente fazem parte de St. Além do Cais Sul, esta área tem o Castelo de Areia ([Sand Castle](#)), um enorme parque aquático interno. Por último, mas não menos importante, o parque épico de diversões: Blackpool Pleasure Beach. Tem uma infinidade de passeios, atrações, o Hotel Big Blue, e um anel de gelo!

TRANSPORTE LOCAL

Pedestres e viagens rodoviárias - O Promenade tem uma estrada principal ao seu lado, que normalmente é bastante movimentada. O próprio calçadão é uma grande área para pedestres. Há algumas ruas atrás da Torre e ao redor da área comercial de Hounds Hill, além da Birley Street que são focadas em pedestres. Todas as outras ruas são focadas em carros. Existem muitos estacionamentos em Blackpool. Logo em frente à Ilha Coral há um estacionamento central (onde a Estação Central de Trens esteve), depois seguindo pela Seaside Way e conectando-se à Yeadon Way a uma grande distância, há uma série de estacionamentos de carros e ônibus; alguns moradores locais se referem a todo este trecho como Central Car Park, mas na verdade eles são nomeados individualmente.

Há muitos estacionamentos espalhados por toda a cidade. As áreas residenciais próximas ao centro da cidade, ou em qualquer lugar perto da praia, em sua maioria têm restrições de estacionamento residencial.

Ônibus e bondes - Lá, os serviços locais são administrados pela **Blackpool Transport**, fornecendo uma cobertura razoável de transporte de Blackpool, bem como a conexão com as áreas vizinhas do Fylde. [Rotas de ônibus](#). Um serviço de bondes faz um circuito desde Starr Gate, no sul, em direção ao norte ao longo do calçadão, em seguida para Bispham, Cleveleys e finalmente Fleetwood.

Um bonde inicia a rota a cada meia hora, levando 58 minutos. Há bondes especiais durante a época da Iluminação.

Táxis - Uma coisa que Blackpool tem é um monte de táxis. Alguns táxis têm licenças apenas para rádio, outros apenas para táxi de rua, enquanto a licença de alguns cobre ambos. Todos os motoristas são licenciados e são obrigados a um passar teste de conhecimento. Durante a temporada, os táxis disponíveis podem ser difíceis de encontrar na rua, por isso as pessoas ligam para as empresas, enquanto na baixa temporada os motoristas têm muito menos trabalho e muitos concorrentes. Os táxis não devem pegar clientes em pontos de bonde ou ônibus, mas esta regra foi violada por alguns poucos motoristas, às vezes resultando em trocas aquecidas, possivelmente piores.

TRANSPORTE PARA/DE BLACKPOOL

Estrada - A M55 liga Blackpool (E<>W) à M6 perto de Preston (N<>S). O [A583](#) conecta-se a [Kirkham](#) e depois a [Preston](#). Para [Fleetwood](#) há o [A587](#) e o [A585](#). O [A586](#) leva ao [Poulton-le-Fylde](#), depois ao [Garstang](#), ligando-se em seguida à A6. Para [Lytham St Annes](#), há o [A584](#) e o B5261. Há vários fornecedores públicos de ônibus e ônibus que cobrem a área, assim como numerosas empresas privadas de ônibus que são contratadas para grandes festas para visitar a cidade. As excursões de ônibus de iluminação são comuns no outono.

Aeroporto - O aeroporto de Blackpool tem tido problemas nos últimos anos, chegando a fechar por alguns meses em 2014, reabrindo para vôos não-comerciais. Desde 2017, ainda não há serviço comercial. Pode-se contratar aviões ou helicópteros particulares. O aeroporto ainda é utilizado para [Operações de Helicópteros Offshore](#).

Trem - A linha da Estação Norte conecta Blackpool a Poulton-le-Fylde, depois Preston, normalmente a cada meia hora, a viagem também leva 30 minutos. Enquanto a linha da Estação Sul, que é uma curta caminhada do Blackpool Football Club, conecta-se a St Annes, depois Lytham, depois Kirkham para se juntar à linha principal até Preston.

Conexões Via Água - A exceção às boas conexões de transporte de Blackpool é a água. Embora Blackpool não tenha um porto, há décadas atrás tinha conexões regulares de barcos, eles atracavam nos píeres.



Ambos os vizinhos Fleetwood e Lytham têm portos, mas estes têm sido reduzidos desde seus dias de grandeza.

LOCAIS DE CONFLITO

Dependendo de quando o jogo for definido, o MMA é legal no Reino Unido, portanto, o Blackpool não teria nenhum problema com lutas de rua oficiais / regulamentadas no Freestyle Street Fights nos locais. Isto exigiria que as autoridades locais concordassem com as especificações de saúde e segurança, e que as licenças fossem adquiridas.

Ao acrescentar a lente fictícia do mundo do Street Fighter a Blackpool, as ruas se tornam mais caóticas, os problemas com bêbados, oportunistas e pessoas violentas aumentam em probabilidade; não importando a questão do crime organizado, polícia corrupta, ninjas e, claro, as maquinações Shadooloo. E quanto ao verdadeiro Blackpool, bem, durante a maior parte do século passado, Blackpool atendia principalmente as famílias, mas à medida que isso mudou nos anos 70, a cidade desenvolveu uma multidão mais rude, assim como a nação. Durante o dia, famílias e pessoas razoáveis ainda são, felizmente, a maioria, e na maioria dos locais turísticos as coisas são pacíficas. O aumento dramático da cultura do binge drinking, o hooliganismo, os Mods e Rockers lutando nas praias, os Punks, a chegada da cocaína e outras drogas, os problemas econômicos, as políticas de Thatcher, etc., tudo isso se combina para aumentar os níveis das experiências de Blackpool, particularmente à noite. Além de festejar as pessoas às vezes brigando umas com as outras, não é raro que as pessoas e os seguranças dos bares/clubes tenham brigas; as coisas melhoraram um pouco quando o crachá da [Security Industry Authority](#) (SIA) foi introduzido em 2003, exigindo que o pessoal de segurança passasse por uma verificação de antecedentes e um curso a ser concluído, bem como mais cobertura de CCTV, mas as brigas ainda acontecem hoje.

Para o SFRPG, considere qualquer lugar ao redor do centro da cidade, perto de um pub ou de um clube noturno, como um ponto de encontro para problemas. Se você quiser alguns avisos de encontros aleatórios, role 1d10:

1-3 = Turistas barulhentos estão discutindo, mas nenhum deles realmente quer lutar.

4-6 = Encontro verbal com valentões que pode se tornar violento.

7-8 = Gangsters querem discutir e são rápidos para lutar,

9 = Uma briga de bêbados está acontecendo, mas inocentes próximos podem se machucar.

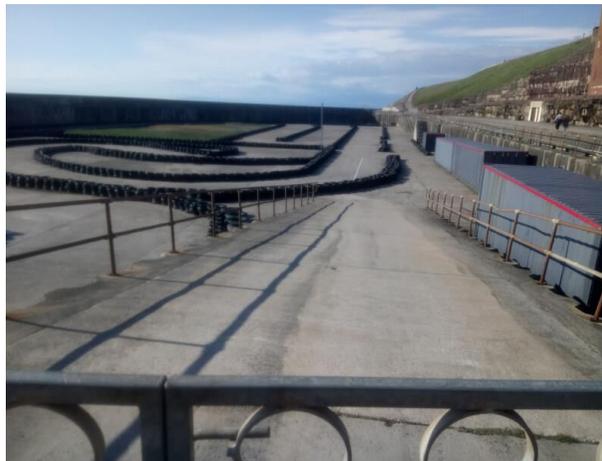
10 = Street Fighters classificados, talvez tenham bebido, talvez estejam de mau humor, ou talvez uma equipe Shadoloo.

A praia geralmente é bem aberta, portanto, os grandes problemas são incomuns durante o dia. Os píeres, entretanto, oferecem cobertura e, portanto, uma chance maior de problemas.

Arena - Boating Pool (North Shore)

Um marco local nos penhascos logo após a Praça Gynn. A piscina fica no calçadão inferior, sendo o mesmo nível da praia, mas rodeada por enormes muros de concreto; é uma área bastante grande. O tamanho e a natureza aberta fizeram dela um lugar seguro para os pequenos barcos brincarem, mas isso foi há décadas, hoje em dia é uma pista de Go-Kart. Como há muito espaço para os espectadores verem de uma altura elevada, inclusive sentados nas falésias, o local também é um ótimo lugar para lutar. Dado o amplo espaço e o acesso de carros, todo tipo de coisas pode ser facilmente conduzido até o local em cima da hora: vans de rua de comida com móveis plásticos de jardim, banheiros portáteis, bar. Instalação de vídeo, seção VIP, vestiário de caravana, etc.

Dentro da pista há uma seção gramada vazia, ideal para brigas. A pista tem paredes feitas de pneus montados em estruturas sólidas de metal que são pesadas e difíceis de mover. Elas são projetadas para lidar com um kart atirado para dentro delas, transformando-os em obstáculos de arena interessantes, considere-as tamanho 2 no que diz respeito a acrescentar danos aos lutadores atirados para dentro delas, mas a parede levará muito tempo para ser destruída. Mais poderia ser feito com o local, mas isso levaria horas de trabalho e, portanto, custaria caro. Um promotor inescrupuloso poderia organizar uma luta durante uma tempestade, ou quando os karts estão correndo.



Arenas - Viva Blackpool, Tower Ballroom, or Winter Garden(Central)

Torneios oficiais com algum dinheiro sério por trás deles podem contratar um desses estabelecimentos para um grande evento. A [Viva Blackpool](#) realiza regularmente eventos de boxe, mas poderia facilmente atender aos torneios de MMA ou Freestyle; as telas de exibição fornecem uma maneira de o público ver diferentes ângulos e, em particular, qualquer luta no solo; capacidade para 650 pessoas.

O [Tower Ballroom](#) ou um dos muitos teatros do Winter Gardens tem realizado todos os tipos de eventos ao longo de seus cerca de 150 anos. O Salão de Baile da Imperatriz ([Empress Ballroom](#)) pode ter 3000 pessoas de pé, ou acomodar um pouco menos de pessoas se as mesas e cadeiras estiverem preparadas.

Você pode usar uma Arena de Boxe ou MMA para o mapa de combate para qualquer um dos itens acima.

Arenas - South Shore

O Sandcastle Waterpark ou o Pleasure Beach poderia ser usado para eventos. Haverá mais sobre eles em um futuro suplemento.

ACADEMIA DE LUTA LIVRE MUSGO & AREIA (MOSS & SAND)

Moss & Sand foi inspirado pelos nomes tradicionais locais de Sandgrownuns para aqueles que vivem perto da praia, e Mossers para aqueles do coração do Fylde. O clube é North Shore, a poucos minutos a pé das falésias e da piscina de barcos. É especializado em Catch Wrestling, mas nos últimos anos também desenvolveu laços mais estreitos com outros clubes, para ajudar seus atletas a competir, seja em Street Fighting ou em MMA profissional. O clube é administrado por Joel 'Moss' Read e Louise 'Sand' Sharp, ambos veteranos da luta livre, assim como sobreviventes de alguns arranhões mais sérios. Eles trabalham bem juntos. Ambos estão semi-reformados, mas às vezes ainda estão prontos para um combate, ajudados por seu principal trabalho de treinamento das próximas gerações (sejam lutas reais ou entretenimento), eles também permanecem em forma de luta. Para Joel e Louise usam o Circuit Guide Rank 7 Wrestlers (p60) ou Sanbo (p88); opcionalmente são Elementaristas da Terra (p162).

Independentemente do estilo utilizado, eles têm Wall Spring para ajudar a mover-se na arena da Piscina de Barcos.

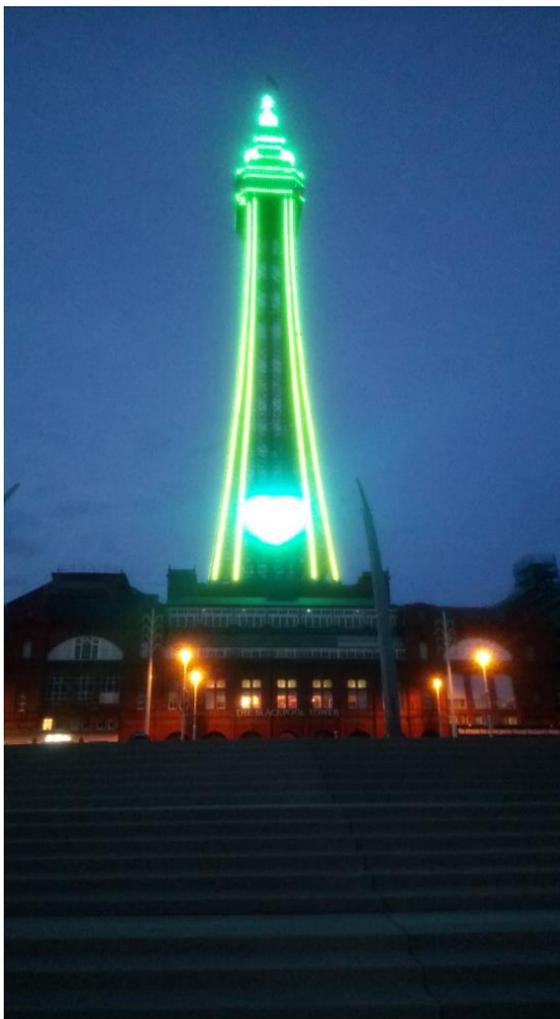
Eles lutaram em jogos de equipe, mas seu antigo time está aposentado. O clube está ocupado, portanto, estudantes de diferentes escalões estão disponíveis.

Aparência Louise 'Areia' Sharp: Com 1.76cm e 70kg e pele pálida. O físico muscular de Louise mostra claramente que ela dedica muito tempo ao ginásio. Olhos marrons. Seu cabelo é marrom-claro e em um estilo bob. Fim da década de 40.

História e brincadeira de Louise 'Areia' afiada: De uma família da classe trabalhadora (inglesa e escocesa), Louise teve discussões com eles já que não tinha interesse em ter filhos, ou mesmo relacionamentos, que ela ainda não tem. Competir e trabalhar duro é sua vida. Ela odiava a escola, por isso, depois de sair da escola, ela ficou feliz em trabalhar em uma padaria; o início e o fim prematuro lhe proporcionaram melhores horas de ginástica. Depois de dois anos, ela conheceu Joel e foi apresentada para a luta-livre, e adorou. Durante anos, ela ficou feliz com sua rotina. As coisas mudaram quando a equipe Moss & Sand os levou ao redor do mundo.

Louise é carismática e uma boa professora, habilidades em que inicialmente se esforçou, mas ela levou a sério a oferta de Joel de administração de academia e fez o que sempre faz, trabalhar para isso! Anteriormente, Louise tinha pouco interesse na educação superior, mas agora ela cresceu para apreciar o campo florescente da Ciência do Esporte. Ela é paciente e acomodada, a menos que alguém seja claramente desagradável e cause problemas, então ela terá uma conversa tranqüila; Louise guarda discursos para o ringue e entretenimento, não para brigas de verdade.

Louise começou a desenvolver dores no quadril, nada de importante ainda, mas isto lhe deu uma pausa para pensar, mas ela ainda assim se apresentará, se necessário.



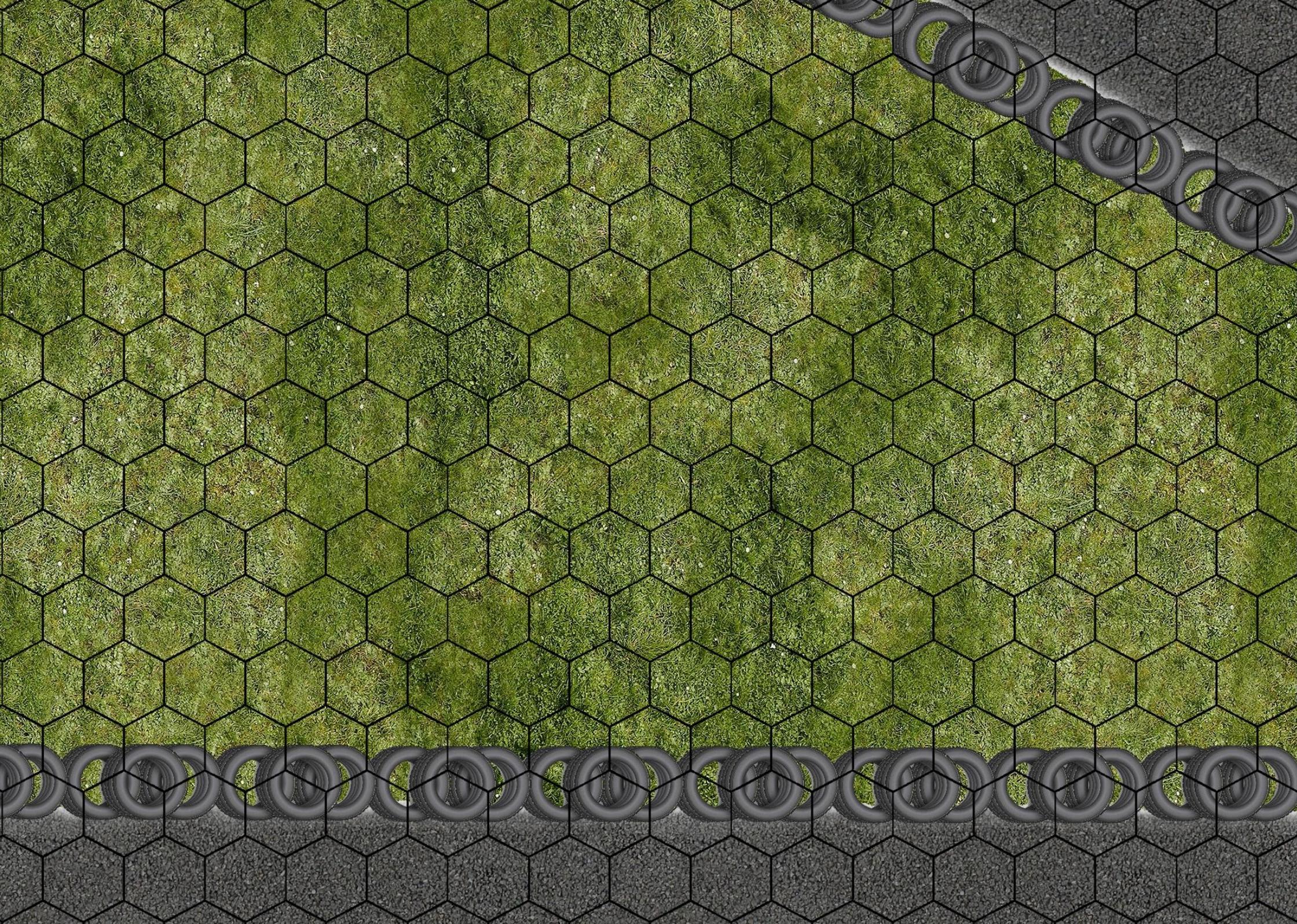
Aparência Joel 'Moss' Leia: 1.90cm, 84kg e um físico de aparência forte. Ele é de herança mista, inglês e indiano, com pele marrom clara. Olhos marrons. Careca. Ele tem uma grande cicatriz no lado esquerdo do rosto, perto do olho, que conseguiu em uma briga de rua brutal, na casa dos 20 anos. Início da década de 50.

História & Jogando Joel 'Moss' Leia: Ambos os pais são médicos, que queriam que Joel os seguisse, mas também eram atletas amadores sólidos e Joel tinha mais paixão pela academia. Joel fez nível A completo (Biologia, Química, Matemática: Puro & Estatística), mas desistiu da Universidade para se concentrar na Luta Livre, mais um pouco de Boxe e Judô ao lado.

Moss & Sand foi muito divertido; ele sente falta da intensa competição e das brincadeiras. Joel está disposto a empurrar os Street Fighters que vêm ao seu clube, até mesmo a lutar com eles. Ele pode até estar disposto a competir novamente, na piscina de barcos.

Joel tem um pequeno problema desenvolvendo-se em seu cotovelo esquerdo, uma velha lesão que tinha cicatrizado, mas que voltou ligeiramente. Ele espera ter mais um ou dois anos de competição legítima.

RICHARD "BAT" BREWSTER



MANOBRA DO MÊS



COUNTERPRESSURE!

Pré-requisitos: Apresamento •••••, Bloqueio •••, Grappling Defense

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqaq 4; Outros 5

O Counterpressure consiste em castigar um oponente enquanto é realizada uma defesa de uma imobilização ou chave. Assim, durante a postura do Grappling Defense, é aproveitado o espaço para também "agarrar" o oponente, ou seja, o pressionando em certas áreas do corpo que incomodam seu sistema nervoso. Esta manobra passou a fazer toda a diferença contra oponentes especializados em Apresamento.

Sistema: Esta manobra funciona como o Maka Wara, porém não pode ser jogada com qualquer manobra de bloqueio. Ela só poderá ser jogada juntamente com o Grappling Defense. O lutador causará dano ao adversário igual a (Força + Apresamento) -3. Durante um Apresamento Sustentado, este dano será aplicado a cada turno.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: -3

Movimento: Veja descrição acima

ALOISIO SOARES SENRA

LENDAS DO CIRCUITO

John Wick

História: John Wick é um bielorrusso nascido como Jardani Jovonovich. Ele foi treinado pela organização Ruska Roma, e se tornou o mais famoso assassino do submundo da Alta Cúpula dos grigos criminosos. Conhecido como Baba Yaga (algo como Bicho Papão), passou a ser temido e respeitado, conhecido principalmente por ter matado três homens com um lápis em um bar.

Após uma carreira de sucesso, ele se apaixonou por uma moça chamada Helen, e resolveu sair do jogo. Foi lhe dada uma missão impossível pelo líder russo Viggo Tarasof, mas com a ajuda do italiano Santino D'Antonio (para quem Wick passou a dever uma promissória), a missão foi cumprida, e Wick se aposentou.



Passados quatro anos, porém, Helen adoeceu e faleceu. Devastado, Wick foi surpreendido ao receber uma cadela beagle chamado Daisy, por instruções de Helen, para ajudá-lo a lidar com sua morte. Ele se conectou com o cachorrinho e eles passaram o dia a dirigir em seu 1969 Mustang Boss 429.

Em um posto de gasolina, Wick encontrou um trio de gangsters russos cujo líder, Iosef Tarasov, insistiu em comprar seu carro, mas John se recusou a vendê-lo.

Mais tarde, sem saberem que se tratava de John Wick, que inclusive trabalhou para o pai de Iosef, Viggo, os russos seguiram John para sua casa e a invadiram durante a noite. Eles o atacaram, e, ferido, John assistiu indefeso eles matarem Daisy antes de roubarem. Agora, John quer vingança, e nada vai ficar em seu caminho.

Jogando com John Wick: você é um homem de poucas palavras. Só fala o essencial, e está sempre atento ao que ocorre ao seu redor. Sente que viveu o paraíso em sua vida com Helen, mas retornou ao seu inferno. E como o anjo da morte que é, fará todos pagarem por terem o trazido de volta.

Aparência: John Wick é alto e bonito. É um homem de meia idade, com cabelos negros na altura dos ombros e barba por fazer. O seu olhar é frio e sombrio, e ele não costuma demonstrar muitas emoções.

JOHN WICK!

Estilo: Sanbo

Escola: Ruska Roma

Conceito: Assassino Profissional

Assinatura: Dá as costas ao 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 ••••

Aliados •••••

Soco •••••

Contatos •••••

Chute ••••

Fama •••

Bloqueio •••••

Recursos ••••

Apresamento •••••

Esportes ••••

Foco ••

Armas de Fogo •••••, Faca •••••

Arremesso ••••

Glória ••••••••••

Honra •••

Chi ••••••••

Força de Vontade ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Siberian Bear Crusher para Improved Pin, Disengage para Throw, Grappling Defense para Suplex, Bloqueio para Arm/Wrist Lock

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	8	4	Básica
Strong	5	10	4	Básica
Fierce	4	12	3	Básica
Short	6	8	4	Básica
Forward	5	10	3	Básica
Roundhouse	3	12	3	Básica
Apresamento	5	10	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Esquiva de projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após knockdown
Grappling Defense	9	-	3	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Disengage	6	-	2	Destreza x Força para sair de apresamento
Throw	3	12	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	4	14	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Suplex	5	12	Um	Knockdown; o alvo cai no hex adjacente
Elbow Smash	7	11	Um	
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Toda vez que bloquear role Vigor + Bloqueio -3 para dar dano
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	+2 na absorção no turno, 1 Chi
Dislocate Limb	4	11	5	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN
Pin	4	12/10	5/0	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para todos subsequentes; +3 Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1 FV
Improved Pin	5	12/11	5/2	Como Pin, mas alvo não precisa estar derrubado ou atordoado; pega adjacente
Arm/Wrist Lock	5	10	Dois	Apresamento Sustentado, knockdown
Back Breaker	4	13	Um	Knockdown
Sleeper	4	12	Um	Apresamento Sustentado; se mantido por 3 turnos o alvo é atordoado, 1 FV
Siberian Bear Crusher	5	13	5	Knockdown; Aérea enquanto estiver sendo executado (após o movimento), 1 FV
Brain Cracker	5	11	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Disarming	8	-	6	Força + Esportes versus Força + Técnica da arma para tomar a arma, 1 FV
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Destreza + Esportes para reduzir dano de arremessos

TIMES: QUAL O TAMANHO DELES?

SFRPG diz que o Narrador deve decidir a quantidade de membros de cada time, e isso ocorre por motivos óbvios: ele vai adequar à quantidade de jogadores que possui. Logo, se tem 2 jogadores, os times sempre terão 2 lutadores, para todo mundo lutar e ninguém ficar de fora. Se o grupo tem 5 jogadores, os times terão 5 lutadores, e assim por diante.

Por outro lado, os games das franquias King of Fighters e Capcom vs Snk dão uma ideia interessante para definir a quantidade de membros do time, assim como o wargame Heroclix (que, inclusive, tem uma coleção de Street Fighter, lançada em 2011): o poder dos membros do time.

Em Heroclix, cada miniatura tem um nível de poder, e o time possui um limite máximo de soma de poder. No game Capcom vs Snk, os lutadores também são ranqueados, de modo que sua escolha vai definir se você terá 2, 3 ou 4 lutadores.

O box ao lado dá dicas para dimensionar times em Street Fighter.



TAMANHO DOS TIMES EM SFRPG!

Em Street Fighter RPG, o dimensionamento de times pode ser feito da seguinte forma: a soma máxima de postos dos lutadores de um time é 10. Assim, se um time de 4 lutadores assume, ao mesmo tempo, o posto 3, um dos membros não vai mais lutar junto com seus colegas. O time ainda existe, mas o fato é que as lutas passarão a ser entre 3 lutadores nesse posto, e não 4, por exemplo.

Os lutadores ainda viajarão juntos e realizarão missões fora das arenas. Nos torneios, contudo, apenas alguns deles lutarão em cada rodada, podendo haver revezamento entre as fases de um torneio. Por exemplo: Jimmy, Tom e Lucy lutam nas oitavas-de-final; Jack, Lucy e Anna lutam nas quartas de final; Anna, Jack e Jimmy lutam na semifinal; Jack, Lucy e Tom lutam na final.

O interessante de usar esse tipo de regra é que justifica o fato dos lutadores começarem em times, mas passarem a lutar solo com o tempo. De fato, nos postos 4 e 5, a tendência é que haja duplas (embora possa haver um trio com dois lutadores posto 3 e outro posto 4, ou um trio com um lutador posto 5, um lutador posto 3 e outro posto 2, dentre outras combinações possíveis). E do posto 6 em diante, os torneios colocarão os lutadores para lutarem sozinhos (eles já se provaram como dignos de terem um ringue só para eles, atraindo público suficiente para fazer valer o evento).

ERIC "MUSASHI" SOUZA