



Treinamento



Esquives revisado



Armas e narrativa



Aventuras



Jack Reacher

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 31 *Ano 6*

BLOODY-ROAR

***E MAIS:
MANOBRA DO MÊS: ROLLING CRADLE***

Material distribuído gratuitamente

EDITORIAL!

Street Fighter: O Jogo de RPG nasceu não só para ser o RPG oficial de Street Fighter, mas para ser o grande RPG de jogos de luta e artes marciais fantásticas. Isso pode ser visto desde o livro básico, com coisas como Shockwave, Acid Breath, Ice Blast, Dim Mak e Monkey Grab Punch, ou ainda o Chapéu de Borda Afiada. Com os suplementos, foi dado um passo adiante, especialmente com o Player's Guide e o Contenders.

Bloody Roar foi um jogo de luta de relativo sucesso na segunda metade da década de 1990, com alguns fãs até hoje. Sua ideia de lutadores se transformarem em zoomorfos no meio do combate ainda é atrativa, especialmente numa campanha de SFRPG. Assim, esta edição apresenta essa adaptação, com regras para o Antecedente Zoomorfo e novas possibilidades de jogo.

Por falar em novas possibilidades, duas matérias se dedicam a apresentar versões alternativas para novas regras dos suplementos: o treinamento com Staff e Esquives, provavelmente a manobra menos útil do jogo todo (especialmente após a errata do autor, que a tornou desnecessária até para o Displacement).

Esta seção também inicia uma nova fase do By Fight: o que começou com Kabuki Town e depois trouxe outras cidades do mundo agora foca em aventuras com roteiros tirados de animes, filmes, séries e mangás de Street Fighter e outros jogos de luta. Falando em séries, a Lenda do Circuito é casca grossa: Jack Reacher, que mescla Sherlock Holmes em sua sagacidade e Guile em seu potencial de luta. Até M. Bison não gostaria de ter esse cara em seu enalço...

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
USO CRIATIVO DAS CARACTERÍSTICAS	28

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Igor Lins, Ingo Müller, Marcos Amaral

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

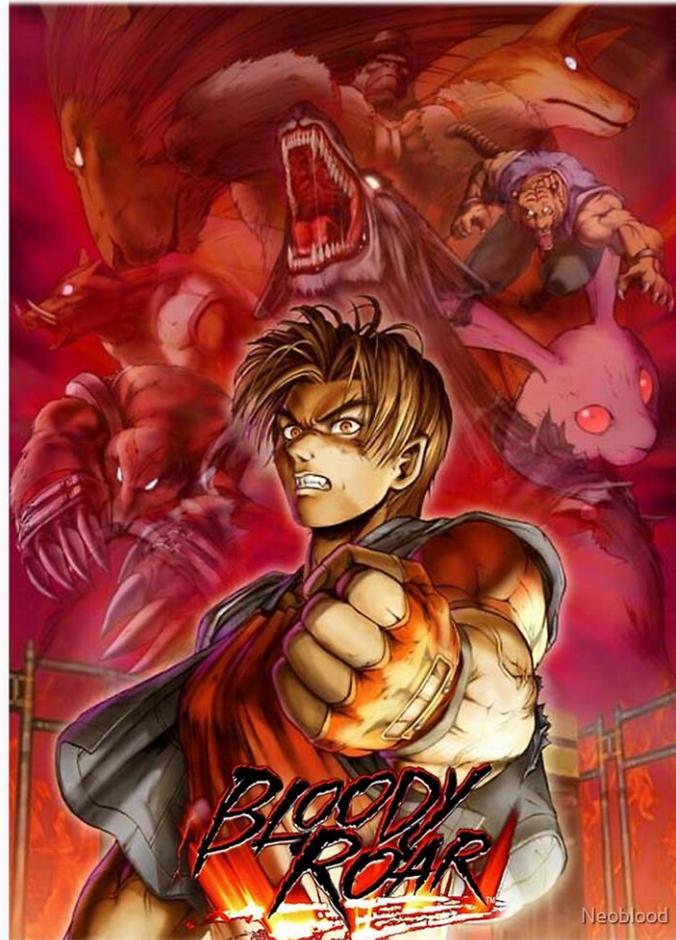
BLOODY ROAR!

Bloody Roar foi um jogo de luta bastante criativo, com sucesso na segunda metade dos anos 1990, com uma premissa interessante: todos os lutadores são zoomorfos, transformando-se em híbridos animais em seus momentos de fúria.

Nos grupos de Street Fighter RPG em redes sociais, já houve relatos sobre grupos que conduziram campanhas nesse estilo. Seja uma campanha dedicada a Bloody Roar, ou o desejo de construir um personagem com essas características, é interessante abordar regras com esse propósito.

No Punho do Guerreiro #3, foi publicada a manobra Shapeshift, que permite que um Híbrido Animal mude para a forma humana, e depois retorne a forma animal. Essa manobra é uma opção para quem quer incluir esse conceito, mas a emulação ideal de Bloody Roar e seu Beast Mode se dá com a inclusão de um novo Antecedente Único: o Zoantropo.

O box ao lado traz o funcionamento desse Antecedente, que pode muito bem ser adotado como outra versão para os Híbridos Animais.



ERIC "MUSASHI" SOUZA

ZOANTROPO!

Esse Antecedente é semelhante aos Híbridos Animais, com a diferença de que o personagem será construído normalmente em seus Atributos e Habilidades, sem bônus, redutores, diferenças em custos em experiência, etc. Ele será construído como um personagem normal.

Adquirindo o Antecedente Zoantropo, o personagem, sempre que tiver sofrido metade de sua Saúde em danos, assumirá sua forma animal ao custo de 1 Chi. Se o jogador não quiser assumir a forma animal, ou não tiver mais Chi, ele não poderá realizar a transformação. O Zoantropo também pode forçar a transformação, obtendo pelo menos 1 sucesso na rolagem de seu Antecedente. Se ele conseguir, se transforma por 1 Chi e 1 Força de Vontade.

Nessa forma animal, ele terá acesso aos seus poderes animais. Ele também ganhará 2 pontos em Atributos Físicos, perdendo 1 ponto em Sociais e 1 ponto em Mentais enquanto durar a transformação. Os bônus e redutores serão definidos na criação do personagem. Por exemplo: Yugo é um Zoantropo de lobo. Ele decide que receberá, em sua forma animal, +1 Força, +1 Destreza, -1 Aparência e -1 Inteligência. Assim, sempre que se transformar, ele terá esses modificadores.

Em termos mecânicos, o Antecedente Zoantropo substitui o Híbrido Animal: ele dá acesso às Manobras Básicas Bite, Claw e Tail Slash, e permite adquirir Manobras Especiais de Híbridos Animais, utilizando as regras de cada uma dessas manobras. A partir do nível 4, também dará acesso a uma Habilidade Natural.

Quando construir o personagem, o jogador deverá definir seu nível de Zoantropo, as Manobras (Básicas e Especiais) de Híbrido que o Zoantropo possui, eventuais combos que as utilizem, etc. O jogador também poderá gastar pontos de experiência para aumentar seu nível de Zoantropo e adquirir novas Manobras Especiais de Híbridos Animais no futuro. É um poder instintivo que vai despertando à medida que o personagem evolui.

A forma animal do Zoantropo não é o Frenesi dos Híbridos Animais e não segue suas regras; o personagem terá os modificadores e acesso aos poderes animais, mas lutará normalmente. A transformação dura um número de turnos igual ao Antecedente Zoantropo do personagem.

TEMPO DE TREINO E APRENDIZADO!

No livro *Street Fighter Player's Guide* foi introduzida a regra de treinadores, onde existem treinadores especializados acessíveis através do antecedente Staff. Esses treinadores diminuem a quantidade de XP necessário para atingir determinado Atributo, Habilidade, Técnica, Manobra Especial, etc. Apesar da regra ser funcional, senti falta de algo mais realista, que evocasse as semanas de treinamento que um lutador de Boxe ou MMA passam antes de uma luta. Pensando nisso, eu criei as linhas de regra abaixo.

Limite de pontos, e treino

Neste sistema, o personagem pode aumentar qualquer Atributo, Habilidade ou Técnica em até 3 pontos e comprar qualquer Manobra Especial, desde que ela não custe mais que 3 pontos de poder.

Como aumentar Atributos, Habilidades e Técnicas para além de 3 pontos? E Novas Manobras Especiais?

Para aumentar Atributos, Habilidades ou Técnicas para além de 3 pontos, ou para aprender Manobras Especiais que exijam gasto de Chi, Força de Vontade ou sejam mais caras que 3 pontos de poder, o personagem precisa treinar. Para treinar, ele precisa ser instruído por outro personagem que possua a característica relevante superior ao do personagem ou a Manobra Especial em questão e ser bem-sucedido em um teste de Manipulação + Instrução com a dificuldade igual a 9 menos o número de sucessos em um teste de Inteligência + (característica a ser aprendida ou a característica pré-requisito da manobra) do estudante.

O número de sucessos do professor indica quanto tempo é necessário para o aluno aprender:

- Falha Crítica – O aluno não aprende e perde o dobro do tempo máximo.
- Falha – O aluno não aprende e perde o tempo máximo da instrução.
- 1 sucesso – O aluno aprende no tempo mínimo necessário.



- 2 sucessos – O aluno aprende 4 dias mais rápido.
- 3 sucessos – O aluno aprende 8 dias mais rápido.
- 4 ou + sucessos – O aluno aprende 4 dias mais cedo por sucesso acima de 3.

O resultado desses testes só deve ser sabido pelo Narrador.

Nota: Instrução?

Instrução é uma habilidade introduzida no *Storyteller's Screen* de Street Fighter e também aparece na [versão 20 anos](#) do jogo. Caso você não queira usar esta Habilidade, substitua-a por Manha ou Liderança.

É quanto tempo o treino costuma demorar?

O treino, pode ocorrer durante as sessões de jogo ou entre sessões. É possível inclusive se dedicar uma sessão de jogo treinando (se o narrador, ou a situação dessa sessão permitir). Porém, é possível que o personagem aprenda mais de uma coisa, ou não consiga aprender totalmente uma coisa. São necessárias pelo menos 4 horas dedicadas de treino para se declarar que se passou um dia treinando; o narrador pode pedir um teste de Vigor + o que quer que esteja ser treinado ou não. De qualquer forma, o xp já é investido e gasto (ele é devolvido em caso de falha).

O número de dias necessários para se aprender uma característica acima de 3 ou Manobra Especial é igual ao (XP gasto) x4 dias.

Treinar para aprender características inferiores a 3 e Manobras Especiais simples. (opcional)

É possível e bastante útil. Se você tiver o xp, você pode aprender imediatamente, não precisando esperar o fim da história ou sessão, basta ter a oportunidade de realizar uma cena com você aprendendo com seu instrutor e seu instrutor tendo pelo menos um número de sucessos iguais ao número em que você quer subir. Caso não consiga, podem tentar uma nova cena para concluir (os sucessos acumulam). Se você não tiver o xp, o treino ainda é válido. Faça as cenas da mesma forma, e quando tiver o xp, gaste quando quiser. Você também pode aprender sozinho; todavia, treinar para aprender características inferiores a 3 e Manobras Especiais de 3 pontos de poder ou menos é opcional. Se estiver atrapalhando a diversão, ignore.

Aprendendo sozinho.

É possível se aprender sozinho, ou pelo menos começar o aprendizado. Para isso, o personagem faz um teste de Inteligência + (característica a ser aprendida ou a característica pré-requisito da manobra). Se o personagem obtiver 3 sucessos, ele aprende pelo dobro do mínimo de tempo necessário.

E se comecei o aprendizado, mas não terminei?

Se você tiver já gastado tempo no aprendizado, mas não tiver terminado, você pode obter algumas vantagens de seu treino, seguindo esta diretriz:

Começo do treino (1/3 ou menos dos dias necessários).
Metade do treino (mais que 1/3 até 2/3 dos dias necessários).
Fim do Treino (2/3 ou mais dos dias necessários).

Os benefícios abaixo são perdidos quando o treino é concluído.

- **Força:** Gaste um ponto de Força de Vontade para ganhar um dado adicional de Força em todas as suas jogadas de Habilidade baseadas em Força e em testes resistidos de Força por uma cena inteira (Começo do Treino). Gaste um ponto de Força de Vontade para aumentar a parada de dano em 1 em todos os seus ataques baseados em Força por 3 turnos (Meio do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade para aumentar a parada de dano em 1 em todos os seus ataques baseados em Força por um combate inteiro (Fim de Treino).
- **Destreza:** Gaste um ponto de Força de Vontade para ganhar um dado adicional de Destreza em todas as suas jogadas de habilidade baseadas em Destreza e em testes resistidos de Destreza por uma cena inteira (Começo do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade para aumentar a parada de dados de suas interrupções de projéteis por um combate inteiro (Meio do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade para aumentar a parada de dano em 1 em todos os seus ataques baseados em Destreza por um combate inteiro ou gaste 1 ponto de Força de Vontade para aumentar sua velocidade em 1 por um combate inteiro (Fim de Treino).



- **Vigor:** Gaste um ponto de Força de Vontade para ganhar um dado adicional de Vigor em todas as suas jogadas de habilidade baseadas em Vigor e em testes resistidos de Vigor por uma cena inteira (Começo do treino). Gaste 1 pontos de Força de Vontade para absorver +1 de dano por um combate inteiro (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para evitar ficar tonto (dizzied) como se seu Vigor fosse 1 ponto maior por um combate inteiro (Fim do Treino).
- **Habilidades:** Gaste um ponto de Força de Vontade para ganhar um dado em uma parada de dados da Habilidade escolhida (Começo do treino). Gaste 1 de Força de Vontade para adicionar 1 dado em sua parada de dados na Habilidade escolhida por um dia inteiro. (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para ganhar 1 ponto na Habilidade por toda a sessão. (Fim do Treino).
- **Soco:** Gaste um ponto de Força de Vontade e escolha uma manobra básica de Soco, por 1 combate inteiro esta manobra básica terá +1 dado de dano (Começo do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade e escolha duas manobras básicas de soco, por 1 combate inteiro estas manobras básicas terá +1 dado de dano (meio do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade. Todas suas manobras básicas de soco terão +1 dado de dano por um combate inteiro (fim do treino).
- **Chute:** Gaste um ponto de Força de Vontade e escolha uma manobra básica de Chute, por 1 combate inteiro esta manobra básica terá +1 dado de dano (Começo do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade e escolha duas manobras básicas de chute, por 1 combate inteiro estas manobras básicas terá +1 dado de dano (meio do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade. Todas suas manobras básicas de chute terão +1 dado de dano por um combate inteiro (fim do treino).
- **Bloqueio:** Gaste 1 ponto de Força de Vontade ao realizar um bloqueio, você absorve 1 dado extra de dano contra uma parada de dados de dano (começo do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade ao realizar um bloqueio, você absorve 1 dado extra de dano contra todos os ataques realizados contra você em um turno (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade, durante 1 combate, sempre que você realizar um bloqueio, você absorve 1 dado extra de dano (fim do treino).

- **Apresamento:** Gaste um ponto de Força de Vontade a manobra básica apresamento vai ter um dado adicional de dano por 3 turnos. (começo do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade, a manobra básica de apresamento terá 1 dado adicional de dano por um combate inteiro (meio do treino). Gaste um ponto de Força de Vontade e escolha uma manobra especial de apresamento que você possua. Esta manobra especial ganhará 1 dado adicional de dano por um combate inteiro. (Fim do treino).
- **Esportes:** Gaste 1 ponto de Força de Vontade e a manobra básica de esportes (Movimento) recebe +1 no movimento por um combate inteiro (começo do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade, e você ganha +1 dado na parada de dados para esquivar de projéteis (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para ganhar +1 no movimento em todas as manobras de Esportes por um combate inteiro (fim do treino).
- **Foco:** Gaste 1 ponto de Força de Vontade para ter a parada de dados de Foco aumentada em +1 por 3 turnos (começo do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para ter a parada de dados de Foco aumentada em +1 por um combate inteiro (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade e escolha uma manobra de Foco, por um combate inteiro seu Foco é considerado 1 ponto maior para aquela manobra (final do treino).
- **Manobras Especiais:** Gaste 1 ponto de Força de Vontade para poder usar a manobra por 1 turno com -2 de velocidade; se a manobra não tiver velocidade, a penalidade de velocidade vai para a manobra que você realizar em conjunto com essa (começo do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para poder usar a manobra por 3 turnos com -2 de velocidade; se a manobra não tiver velocidade, a penalidade de velocidade



vai para a manobra que você realizar em conjunto com essa (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para poder usar a manobra por 3 turnos com -2 de velocidade; se a manobra não tiver velocidade, a penalidade de velocidade vai para a manobra que você realizar em conjunto com essa (meio do treino). Gaste 1 ponto de Força de Vontade para poder usar a manobra por um combate inteiro com -2 de velocidade; se a manobra não tiver velocidade, a penalidade de velocidade vai para a manobra que você realizar em conjunto com essa (fim do treino).

Overtraining (opcional)

Overtraining é quando o lutador treina até seu limite. Um lutador pode treinar um número de semanas seguidas igual ao seu Vigor. Passando disso ele deve fazer um teste de Vigor + o que quer que esteja treinando (se for uma Manobra Especial, use o requisito mais alto dela). Em caso de falha, o lutador recebe um ponto de dano agravado e precisa descansar.

Aprendizado Instantâneo

Às vezes, o narrador pode permitir a um personagem aprender instantaneamente uma característica ou manobra especial. O xp é automaticamente deduzido e o personagem pode usar o que ganhou normalmente. Como isso acontece está a escrutínio do narrador; pode ser que o personagem teve um momento de clareza, ou encontrou um professor realmente muito bom, ou talvez o personagem seja o primeiro a adquirir a manobra.

ESQUIVES REMODELADA!

OU BLOQUEIO, JUMP, ESQUIVES COMO MANOBRA DE *ABORT*: uma reflexão.

Street Fighter RPG apresenta um corpo de regras simples (derivado do sistema Storyteller da década de 90) e de uso ágil e dinâmico (para simular as lutas de artes marciais de jogos e de filmes ação dos anos 70, 80 e 90 e 2000). O modelo de combate de ações simultâneas com interrupções, manobras (cartas de combate) peculiares e *Abort* simulam a caos, estratégia e intensidade das lutas dos videogames, animes e filmes, como poucos outros modelos de rpg conseguem.

Neste modelo as manobras de *Abort* têm função primordial. Com o emprego de 1 ponto de Força de Vontade, um esforço extra é realizado e permite alterar sua carta de combate em jogo por um limitado grupo de outras cartas: Bloqueio e *Jump* (salto). Quando para bloqueio simula uma defesa no ultimo momento, um bloqueio no meio de um golpe aéreo, o aparar contra a arma adversária. O *Jump* emula a rápida fuga do alcance inimigo, o *V-Shift*, uma curta explosão de velocidade na esquiva, o escapar de projéteis com agilidade e o salto sobre "magias" do oponente. Seja como for elas permitem como mudança na direção e sentido da luta, estratégica ou desesperada. Cabe lembrar aqui que *Jump* requer o compra da manobra por 1 Ponto de Poder (= 4 pontos de experiência durante história ou quatro pontos de bônus durante a criação)



O *Abort* para bloqueio é bem simples. Pegue sua destreza e some +4, e está é sua velocidade nova após dispende o ponto de Força de Vontade. Se for mais veloz que o ataque sua técnica Bloqueio entra na Absorção de Dano, como um Bloqueio usual com todas as suas fraquezas e benefícios, onde você recebe o dano, mas o reduz. O *Abort* para *Jump* é interessante, pois impede a rolagem de dano por falta de alcance, e um tanto mais confuso, por causa da natureza da manobra *Jump*. Esta apresenta movimento (igual a sua técnica de Esportes).

E surge uma pergunta: Com o uso de 1 ponto de Força de Vontade eu posso realizar outra manobra completa, e no caso de *Jump* outro movimento, ou apenas uso as propriedades evasivas de *Jump* (teste de Destreza + Esportes vs. Foco do adversário para evadir de projéteis) e/ou posso usar o restando do movimento que ainda possuía para me distanciar da ameaça do ataque?

Ex. Jack e John estão a 1 hexágono de distancia e na fase de disputar velocidades. Jack é mais rápido que John (v3 vs. v1). Jack joga um *Soco Strong* (v3, d9, m1) contra John que havia jogado um *Buffalo Punch* (v1, d12, m1). John avalia que não é saudável naquele momento receber uma manobra danosa (sua saúde está abaixo) e que se abortar terá mais sucesso na luta. Ele tem pontos de Força de Vontade ainda sobrando e tem duas opções: Abortar para Bloqueio (ele tem bloqueio 2) ou para *Jump* (ele tem Esportes 2, e comprou a manobra). Ambas superam a velocidade adversária (Bloqueio subirá a velocidade para v6 e *Jump* para v5). Nesta situação: John poderia se mover 2 com seu *Jump* ou apenas 1 (o movimento de sua manobra que ainda não realizou)? Se tivesse se deslocado 1 hexágono e interrompido por Jack, quanto de movimento John teria, 0, 1 ou 2?

Mesmo jogadores experientes e advogados de regras têm dificuldade de responder. E, com personagens mais poderosos e jogadores estratégicos a confusão tende a aumentar. Boa parte dos jogos que participei usa a interpretação de que você usa seu movimento restante (Movimento inicial – movimento usado até interrupção ou *abort* = movimento aéreo em *Jump*). Alguns usam a ideia de que é uma manobra toda nova e o personagem tem movimento total de *Jump* a disposição (Esportes em hexágonos, movimento aéreo). A primeira opção deixa o *Abort* para *Jump* importante e estratégica, especialmente para personagens com bastante técnica Esportes. Onde e quando interromper o adversário ou ser interrompido pode determinar se abortar para *Jump* é útil ou inútil. Na segunda, abortar para *Jump* é de incrível poder evasivo e defensivo, pois em qualquer momento, com velocidade suficiente, pode-se escapar e evadir para alguma distância. Essa leitura torna manobras de movimento fixo 1 e, em especial, apresamentos, difíceis de conectar.

Então, com o *Street Fighter RPG Player's Guide* chegaram 2 manobras com potencial defensivo por sair do alcance adversário: *Esquives* e *Displacement*. A primeira com velocidade +2 permite realizar um movimento fixo 2 e escapar do adversário. A segunda realiza a mecânica semelhante da primeira e permite retornar após o adversário realizar o ataque e contra-atacar com um soco fraco.

Mecânicas a parte, as escolhas em ambas sobre requisitos e compra dentro de estilos são estranhas: (1) *Esquives* originalmente era requisito para adquirir *Displacement*, mas após errata do autor do livro, deixou de ser e (2) *Esquives* é restrito a *Savate* – o motivo pelo qual o autor fez a errata para que ele deixasse de ser requisito para o *Displacement*. Isso torna seu uso em repertórios de lutadores muito restrito.

E se *Esquives* fosse diferente? Poderia ser transformada em uma manobra de *Abort*? Sim poderia. Da forma apresentada no box ao lado.

ESQUIVES (REVISADO)

Pré-Requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 1

Uma técnica de evasão muito similar a certos movimentos de Aikido, Savate e Esgrima. O lutador simplesmente dá um passo para o lado para fora do ataque, salvando seu corpo da linha de ataque. A sobrevivência no Savate, assim como no Aikido e na Capoeira, depende da possibilidade de se evitar o ataque do adversário.

Sistema: O lutador deve ter Velocidade o bastante para interromper seu atacante. Quando o oponente ataca, o jogador que usa *Esquives* simplesmente se move se esquivando para qualquer direção em dois hexágonos. *Esquives* pode ser utilizada para evadir de projéteis da mesma forma que *Jump*.

Esquives é uma manobra de Abort.

Custo: nenhum

Velocidade: +2

Dano: nenhum

Movimento: Dois

Esquives, repaginado desta maneira, e incluído como manobra de *Abort*, assume posição de resolver em parte a dúvida da funcionalidade de *Jump*. *Jump* será utilizado como *Abort* na forma mais típica (onde Movimento inicial – Movimento usado até interrupção ou *Abort* = movimento aéreo em *Jump* após *Abort*) e *Esquives* funciona como uma versão não-aérea e não-evasiva de poder se deslocar com movimento fixo (sem reduções ou aumentos) mesmo quando seu movimento da carta inicial abortada já acabou (onde Movimento inicial qualquer/*Abort* / Movimento em *Esquives* = 2). Os custos em requisitos mais altos de *Esquives* (Esportes 2 de *Esquives* contra Esportes 1 de *Jump*) e sua velocidade mais baixa (+2 de *Esquives* contra os +3 de *Jump*) criam diferença suficiente entre ela e *Jump* para impedir sobreposição funcional de ambas as manobras, e mesmo com Bloqueio (Velocidade +4). A alteração do custo em Pontos de Poder para Qualquer Estilo 1 (*any* 1), vem a oferecer esse recurso ao repertório de uma gama maior de lutadores. Cabe notar que esta leitura é a minha (Felipe Vasconcellos) interpretação acerca de manobras de movimento fixo é que elas nunca sofrem efeitos positivos ou negativos de outras manobras (*Light Feet*, *Balance*, *Wounded Knee*, *Boshi-ken*).

Estes esforços em tornar *Esquives* uma manobra útil e de *Abort* vem a intenção de simular com maior semelhança o *V-Shift* de *Street Fighter V*, os *Dashes* de vários jogos de luta de estrutura bidimensional (*Fatal Fury*, *Darkstalkers*, *Samurai Shodown* e.g) e emular as esquivas laterais e para trás de jogos luta de luta 3D (*Tekken*, *Virtua Fighter* e.g), além de explorar no RPG um recurso de luta no mundo real com esquivas com movimentos curtos, com translocação efetiva de hexágono A para hexágono B, diferente do Bloqueio (defesas sem translocação efetiva, mas com movimentos corporais *in situ*) e do *Jump* (saltos irrealistas dos jogos, animes e filmes).

FELIPE M. VASCONCELLOS

ARMAS DE FOGO E FERRAMENTAS NARRATIVAS

Em Street Fighter, as armas de fogo foram enfraquecidas para replicar a lógica de filmes de ação e artes marciais. Assim, os tiros nunca atingem pontos vitais dos heróis, e os danos são baixos. Apenas quando o personagem é nocauteado e leva dano agravado, ele recebeu um tiro que o feriu de verdade e o incapacitou.

O Contenders, talvez pela dificuldade dos Narradores com jogadores correndo na direção das balas, ofereceu uma regra opcional de que o dano das armas de fogo é automaticamente agravado. Assim, os tiros continuam atingindo pontos não vitais, mas sempre provocam ferimentos que levam dias para curar. Foi o fim dos tiros que quase sempre são de raspão.

Independente da regra utilizada, permanece o espírito de aventura, já que não é um gênero letal em que os personagens jogadores podem morrer pelo disparo de um gângster desconhecido ou de um policial em uma abordagem. Mas os coadjuvantes, NPCs, ainda podem morrer, e o Narrador pode sentir necessidade de colocar isso em mesa. Como proceder?

Street Fighter não possui regras para morte, cabendo unicamente ao Narrador definir quando os ferimentos são letais. Via de regra, isso significa que os personagens jogadores sempre têm uma chance de sobreviver, e geralmente morrerão em um sacrifício interessante para a narrativa. Mas também oferece uma ferramenta valiosa para o Narrador: QUALQUER ferimento, por menor que seja, poderá matar um personagem.



Obviamente, isso não faz sentido em relação aos jogadores e aos NPCs importantes e/ou poderosos. Não é o espírito de jogo Guile ser amarrado em uma cadeira e receber um tiro na cabeça - o ideal é que ele seja salvo pelos jogadores ou consiga escapar, muito ferido. Mas no caso de mortes marcantes, sobretudo de não Street Fighters, a ausência de regras para a morte possibilita ao Narrador conduzir a narrativa e criar uma cena memorável.

Numa campanha que conduzi, Mr. Ray era o empresário do time. Eles não sabiam de sua ligação com a Shadaloo, e ele utilizava os personagens jogadores para confrontar criminosos rivais de M. Bison. Ray acabou se envolvendo com o time e trilhando um arco de redenção, e então numa floresta, fugindo de soldados da Shadaloo, ele levou um tiro. A rolagem de dano não o nocauteou, mas a descrição da cena o levou a sangrar até morrer, sacrificando-se para garantir a fuga dos personagens jogadores.

A ausência de regras para morte é uma faca de dois gumes: por um lado, é um salvo-conduto para ações heroicas e para personagens retornarem do coma e dos mais absurdos acidentes. Mas também significa que qualquer pequeno dano - uma lâmina na jugular, um disparo de arma de fogo, o contato com veneno - pode representar a morte de alguém. E isso inclui até mesmo o Dim Mak: ele é limitado em arena, e contra outros Street Fighters, mas as Cartas de Efeito existem para consequências dramáticas em cenas de ação.

É importante que Narradores compreendam essa sutileza do sistema de jogo, e utilizem a favor da construção de narrativa - mas que não usem levemente contra os jogadores. Lembre-se: eles são os protagonistas do enredo; protagonistas morrem, mas nunca sem um objetivo na narrativa. E os jogadores, quando colocados diante de uma situação de vida ou morte, devem saber da escolha que fazem e do risco. Eles devem ter agência de suas ações, conhecendo de antemão onde pisam e quais regras estão valendo.

AVENTURAS!

IDEIAS DE AVENTURAS!

Nesta edição, teremos o início de uma série com algumas ideias de aventuras de forma resumida, já divididas em cenas, baseadas nos animes de Street Fighter. A proposta é facilitar para os grupos, que poderão adequá-las a seus personagens e tons de narrativa, por isso os textos serão simples, como roteiros.

Perigo na Kowloon

Cena 1: Os lutadores estão em Hong Kong para participar de um torneio, mas assim que chegam, o torneio é cancelado. Eles ficam sabendo que há lutas pagando muito bem na Kowloon, o bairro abandonado da cidade.

Cena 2: Nos becos do bairro, são atacados por sliders (utilize as fichas para a gangue e para a líder apresentadas em [Tempos de Glória](#)).

Cena 3: Superando esse desafio, os lutadores são contatados por um guia, que os leva até a arena. Lá eles lutarão contra os campeões do lugar. Se perderem, acordarão fora da Kowloon no dia seguinte, sem nenhum dinheiro. Se vencerem, então ocorre a Cena 4.

Cena 4: Na hora da premiação, os lutadores são cercados. Eles não devem sair da Kowloon com o dinheiro. Eles então enfrentarão Valentões e um Guerreiro, o líder do local. Se perderem, novamente acordarão fora do bairro sem dinheiro. Se vencerem, Gângsters tentarão atirar contra eles, que deverão evitar as balas e neutralizar as ameaças.



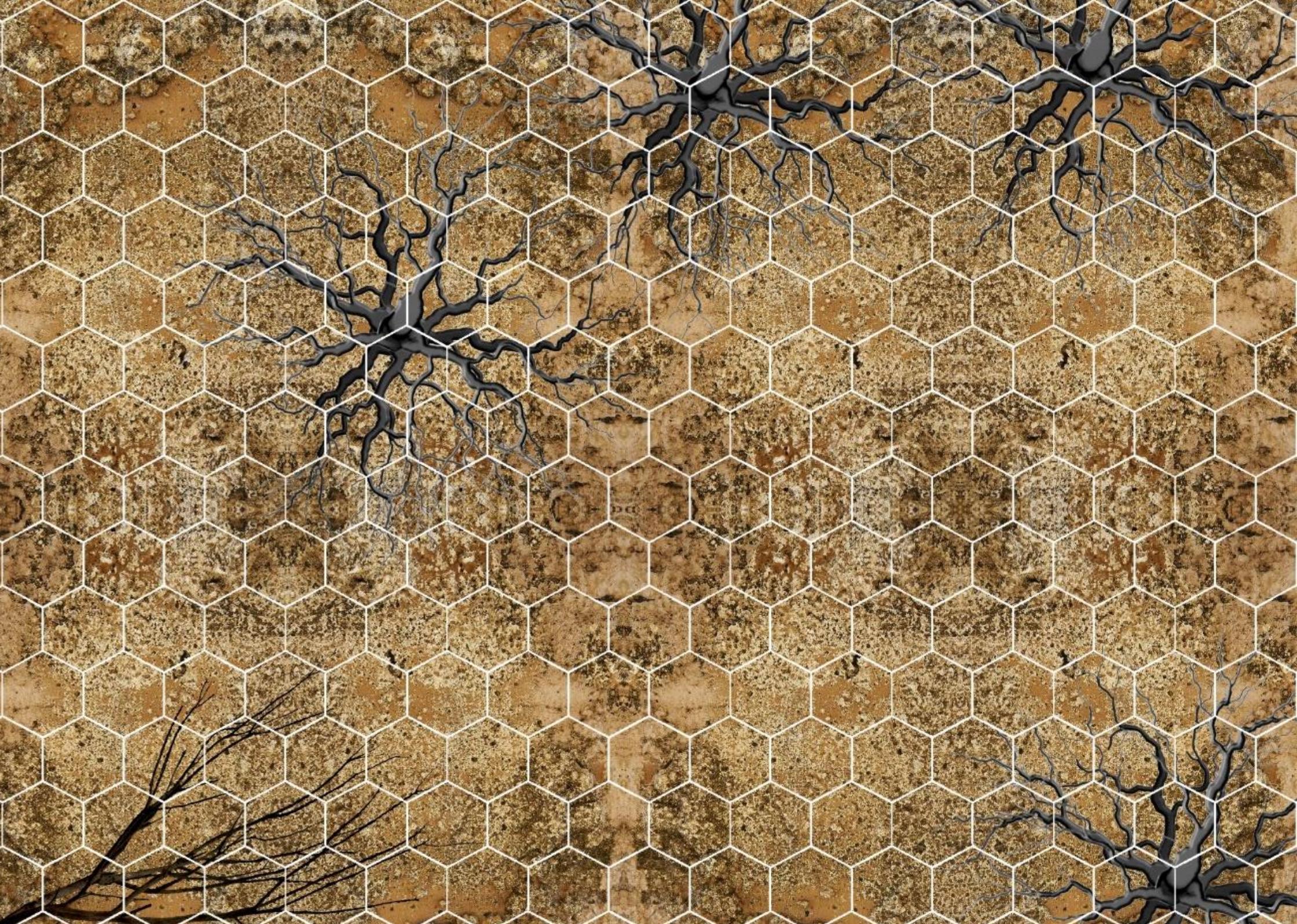
Recrutados pela Shadaloo

Cena 1: Após já terem tido algum contato com Ryu durante a Crônica, o time está nos EUA, e é contatado por Guile e Chun Li, que falam de um plano da Shadaloo de espalhar ciborgues-monitores (utilize a versão apresentada no [Guia do Circuito Básico](#)) pelo mundo, e que com isso Ryu pode ter sido localizado e sequestrado, já que não é encontrado em lugar algum. Chun Li mostra que o time era vigiado por vários ciborgues, e ocorre uma luta, agora que eles foram descobertos e resolvem atacar.

Cena 2: O time aguarda para agir, enquanto a Interpol tenta localizar Ryu e rastros da Shadaloo. No hotel em que estão, dois membros do time são atacados em seus quartos, um por Vega e outro por Balrog. É muito difícil resistir; se a luta acabar em nocaute em menos de 10 turnos, os lutadores serão levados; seus colegas, que poderão ter escutado sons de luta, só encontrarão o quarto vazio.

Cena 3: O plano agora é ir até Mriganka, onde talvez os colegas lutadores estejam. Nesse meio tempo, a Interpol localiza Ryu no Himalaia, e Guile sugere irem até ele, para que ele fique protegido e para o levarem junto na missão. Assim que chegam lá e o encontram treinando nas montanhas, são surpreendidos pelo avião de M. Bison, que os seguiu. M. Bison chega com os membros do time sequestrados sob efeito de seu Psychic Rage, e manda que ataquem o time. Também chega com Ken, para lutar com Ryu, e Vega, para lutar com Chun Li. Ken foi sequestrado nos EUA e teve a mente controlada. Guile quer sua vingança, e o time enfrentará seus colegas tentando trazê-los de volta à razão.

Cena 4: Se o time tiver sido derrotado por seus colegas controlados, acordarão descobrirão que M. Bison partiu. Seus colegas, passado o efeito do Psychic Rage, terão sido descartados, agora que Ryu foi capturado pela Shadaloo. Guile e Chun Li estarão muito feridos, e, junto dos personagens, terão que planejar alguma nova missão. Mas se o time vencer, e recuperar seus colegas, agora poderão confrontar M. Bison, que derrotou Guile. A luta é muito difícil, e duas coisas poderão acontecer: a) se M. Bison estiver perto de ser derrotado, ele fugirá para o seu avião, e Vega fará o mesmo; b) quando o time estiver para cair, Ryu e Ken chegarão, agora que Ryu ajudou Ken a se livrar do controle mental. M. Bison, novamente, fugirá, acompanhado de Vega. Eles agora deverão levar Guile e Chun Li para algum hospital, mas estarão fortalecidos pela vitória, preparando-se para novas investidas contra a Shadaloo.



MANOBRA DO MÊS



ROLLING CRADLE!

Pré-requisitos: Apresamento •••, Esportes •••

Pontos de poder: Jiu Jitsu, Luta Livre, Sanbo 2; Forças Especiais, Luta Livre Nativo Americana 3; Outros 4

Essa manobra é bem conhecida por lutadores de wrestling profissional. O lutador avança rente ao chão e agarra o adversário usando braços e pernas, travando-o de modo que sua cabeça e costas fiquem expostas a superfície. Então inicia um movimento de rolar circular, colidindo com o corpo do adversário contra o chão e objetos próximos. Essa manobra também é conhecida como Death Cradle, e muitos a utilizam após um combo com Flying Tackle.

Sistema: Este apresamento é uma manobra de agachamento. O lutador se move para o hexágono do adversário, o apresa e então causa danos sucessivos a cada hexágono percorrido, até um limite de vezes igual a seu Esportes -1. Em caso de falha crítica, a manobra é interrompida. Durante este movimento, o lutador não pode cruzar hexágonos ocupados por outros lutadores, mas pode se esquivar de ataques como Fireball de forma semelhante ao Drunken Monkey Roll. Lutador e oponente terminam a manobra no mesmo hexágono. Os danos não se combinam para efeito de atordoamento, a menos que a manobra faça parte de um combo dizzy. Ao término do movimento, o alvo que sofreu dano na manobra sofre um knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: Um /-1

FELIPE M. VASCONCELLOS, IGOR LINS & INGO MULLER

LENDAS DO CIRCUITO

Jack Reacher

Jack Reacher nasceu em uma base militar situada em Berlim. Aos 24 anos, se graduou na Academia Militar de West Point. O General Leon Garber foi o responsável por treinar e comandar Reacher. Após a formatura, ele atuou na Polícia do Exército durante 13 anos, onde liderou a Unidade de Investigações Especiais. Ganhou muitos prêmios durante a carreira militar, mas resolveu dar baixa há alguns anos.

Depois disso, ele passou a viver como um andarilho: sem qualquer tipo de documento, sem residência fixa, sem dependentes. A renda que possui é a sua pensão do exército e, eventualmente, o dinheiro que rouba de seus inimigos. Reacher tem a estranha capacidade de descobrir a hora, em qualquer momento do dia, sem a ajuda do relógio. Geralmente, quando o questionam sobre essa estranha capacidade ele responde friamente: "Eu costumava ter um relógio, mas ele quebrou".

Carrega inúmeras cicatrizes pelo corpo: uma grande no abdômen, causada por estilhaços; uma pequena cicatriz obtida através de uma facada em uma briga com um membro da Al Qaeda; além disso, também tem uma marca no peito, causada por um tiro que levou à queima-roupa.



Sua mãe, Josephine Moutier Reacher, nasceu na França. Já o pai de Reacher foi um fuzileiro naval que serviu na Coreia e no Vietnã. Seu serviço na Marinha dos Estados Unidos fez com que ele e sua família morassem em várias bases militares. Joe Reacher era o único irmão de Jack. Nascido em uma base militar no Brasil, era dois anos mais velho que Jack e também foi graduado na Academia Militar, em West Point. Passou cinco anos no Serviço de Inteligência Militar dos Estados Unidos, antes de ingressar no Departamento do Tesouro. Recentemente, ele faleceu, o que levou Jack ao interior dos EUA em busca de respostas. Isso o colocou em rota de colisão com grupos criminosos e, eventualmente, com o Circuito Street Fighter.

Jogando com Jack Reacher: Você guarda seus sentimentos para você, e não é de desperdiçar palavras. Com as pessoas próximas, pode ser divertido e sarcástico, mas no geral é alguém reservado. Só usa sua força quando necessário e de forma inteligente, e busca viver cada dia de uma vez, sem planejar o amanhã, apenas aproveitando a vida de militar aposentado.

Aparência: Jack Reacher é muito alto e muito forte, chamando a atenção por onde passa. Costuma vestir roupas simples, adequadas a cada ocasião, e viaja com poucos pertences, rodando o país.

Livro x Série: Nos livros, Reacher nasceu em 1960, e suas aventuras são ambientadas no final da década de 1990 e começo dos anos 2000, o que coincide com a cronologia da série Street Fighter. Na série de TV, ele é mais jovem, tendo servido na ocupação americana no Iraque, e suas aventuras ocorrendo no mundo contemporâneo, próximo de 2020. O Narrador é livre para adotar a ambientação que encaixe melhor, conforme o período em que ocorre sua crônica.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

USO CRIATIVO DAS CARACTERÍSTICAS!

Street Fighter tem um leque de Habilidades voltado para aventuras dentro do tema do jogo, mas isso não impede que seja realizado todo tipo de teste, mesmo sem a inclusão de novas Características. Utilizando ou não passatempos da matéria do Punho do Guerreiro #28, é possível utilizar Atributos, Habilidades e Técnicas de forma criativa para representar diversas atividades em uma cena. A lista a seguir representa algumas possibilidades.



ERIC "MUSASHI" SOUZA &
MARCOS AMARAL

TESTES IMPROVISADOS!

- Atuação: Manipulação + Lábia
- Boliche: Destreza + Esportes (cada sucesso derruba 3 pinos; com 3 sucessos caem os 10 pinos em duas jogadas [spare]; com 4+ sucessos, os 10 caíram em uma única jogada [strike])
- Canto: Carisma + Vigor
- Corrida curta: Destreza + Esportes
- Corrida de longas distâncias: Vigor + Esportes
- Dança: Carisma + Esportes
- Disputa de bebidas: Vigor (prolongada, dificuldade +1 a cada novo teste; quem tirar falha crítica primeiro vomita e entra em coma alcoólico; se o personagem tirar falha crítica, ele acorda com um ponto de dano agravado depois)
- Disputa de comidas: Força de Vontade (resistida; quem vencer conseguiu comer mais, mas cada sucesso acima do Vigor faz o personagem passar mal depois, resultando em um ponto de dano agravado)
- Domar animais: Carisma + Sobrevivência
- Falsificação: Manipulação + Manha
- Flerte: Aparência + Lábia
- Futebol e Hóquei: Destreza + Esportes (prolongada e resistida por 5 turnos; o time que atingir mais sucessos vence; falha crítica de algum jogador tira ele do jogo)
- Jogos de Cartas: Raciocínio + Perspicácia (resistida)
- Jogos de Tabuleiro: Inteligência + Perspicácia (resistida)
- Oratória: Manipulação + Lábia (se for um discurso emotivo/de líder, Carisma + Liderança)
- Natação: Destreza + Esportes (para provas longas, Vigor + Esportes)
- Queda de braço: Força (prolongada e resistida, quem atingir 3 sucessos vence)
- Sinuca: Destreza + Perspicácia (prolongada, quem atingir primeiro 8 sucessos vence; falha crítica concede um sucesso para o oponente)
- Tênis: Vigor + Esportes (prolongada, quem atingir primeiro 10 ou 15 sucessos - dependendo da duração do jogo - vence; falha crítica é lesão e fim de jogo)
- Tocar instrumento musical: Destreza + Carisma
- Voleibol e basquetebol: Destreza + Esportes (prolongada; o time que atingir primeiro 50 sucessos vence); falha crítica de algum jogador tira ele do jogo