



Espaço limitado



Lutando com Gigantes



Street Fighter
The Movie



Lutando ao lado dos
Guerreiros Mundiais



Situações inusitadas

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 34 Ano 6

LEND A DO CIRCUITO:
TERRY SILVER

Material distribuído gratuitamente

EDITORIAL!

“Cobra Kai never dies!” Assim Terry Silver e John Kreese tinham sua interação em Karate Kid 3, e criavam uma das relações mais incríveis entre vilões nas histórias de artes marciais. Se Karate Kid 3 não foi tão marcante quanto os primeiros dois filmes, a série Cobra Kai aprofundou esses personagens e trouxe vários outros numa longa saga sobre adolescentes e dojôs rivais. Terry Silver, principal antagonista da quinta temporada de Cobra Kai, que estreou em setembro de 2022, é a Lenda do Circuito desta edição.

E por falar em lendas e em clássicos, esta edição também aborda Street Fighter The Movie de três formas distintas: com uma adaptação do game desse filme, com uma aventura inspirada em seu roteiro, e com uma arena que aparece no jogo. É um filme controverso, de fato, mas se não levado a sério, rende boas risadas e é possível apreciar uma ótima interpretação de Raul Julia.

Outra matéria aborda arenas pouco usuais, como um contêiner flutuante ou a famosa plataforma no céu de Killer Instinct. Indo além dos limites de SFRPG, há uma bela matéria sobre como utilizar a narrativa emergente do RPG Intrépidos para sua campanha.

Os limites podem se apresentar de outras formas, e se há uma edição que abordou limites, foi esta: há uma matéria sobre lutar com gigantes, seja um Oozaru de Dragon Ball, ou um robô gigante de tokusatus; outra expandindo a sugestão do livro básico, de oferecer mais pontos bônus aos iniciantes caso eles atuem ao lado de Guerreiros Mundiais; a manobra Shadow Boxing vai além das limitações físicas do lutador e coloca um aliado em forma de sombra para lutar com ele. Afinal, se há algo que Street Fighter RPG aborda, é ir além de seus limites!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	16
MANOBRAS DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
IMPROVISOS E SITUAÇÕES INUSITADAS	28

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Ingo Muller, Giovane do Monte

Mapas: Bruno Barbosa e Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

ESPAÇO LIMITADO!

As arenas, em geral, são grandes e espaçosas o suficiente para as lutas, tanto aquelas mostradas nos livros oficiais de Street Fighter, como as outras, dos games. Contudo, muitas vezes os lutadores acabam duelando em espaços apertados, tanto por condições do terreno, como por opção própria.

Algumas competições entre lutadores, inclusive, podem simular essas condições, que afetarão a luta e trarão momentos criativos e diferentes para os torneios. O próprio Punho do Guerreiro já trouxe arenas assim, como pontes estreitas e várias colunas espalhadas para que os lutadores saltem entre elas enquanto lutam.

O quadro ao lado traz outros exemplos bem inusitados de competições que os lutadores podem acordar entre si.



ERIC "MUSASHI" SOUZA

ARENAS LIMITADAS!

- **Luta no contêiner:** um contêiner flutuante, segurado por cabos, é disposto acima de um rio ou do solo. Cair não é uma opção - lutador perde a luta. Será preciso repensar a estratégia e evitar ser empurrado. Manobras como Hurricane Kick podem provocar uma vitória instantânea. Em geral, a arena está acima da água, mas ela também pode estar nas alturas, e a queda é morte praticamente certa. Como estamos em um jogo de ação e heróis, o Narrador pode ajudar a improvisar um resgate, estilo cenas clássicas de filmes de ação.
- **Pequena plataforma:** o contêiner do tópico anterior é limitado, mas a arena pode ser ainda menor, como um pequeno quadrado de 2x2 hexágonos, ou um retângulo de 3x2. Neste caso, é praticamente impossível evitar o confronto, e qualquer golpe pode atirar o oponente para fora da arena, encerrando a disputa.
- **Arm Boxing:** essa curiosa competição foi criada na Rússia, mas vem ganhando o mundo e muitos Street Fighters podem se sentir tentados a arriscar. Os dois lutadores têm os punhos presos, assim como as cinturas, e ficam ao redor de uma mesa como se fossem disputar queda de braço. Contudo, o objetivo é nocautear um ao outro. Não é preciso usar um mapa hexagonal para essa luta, mas serão utilizadas Cartas de Combate normalmente. Os lutadores serão considerados em hexágonos adjacentes e só poderão utilizar Socos Básicos e Bloqueio Básico (este último, com penalidade de -2 em Absorção). A luta vai até o nocaute de um dos competidores.

LUTADORES INTRÉPIDOS!

Intrépidos é um jogo sobre contar histórias de aventuras extraordinárias, em mundos fantásticos, nas quais os protagonistas são competentes, bravos e intrépidos, e realizam façanhas incríveis, muitas vezes improváveis e até absurdas. Adotando o termo *pulp* como os muitos gêneros que ele pode abarcar, ele relembra antigas revistas e livretos de material barato e conteúdo despretensioso, mas não se pode esquecer que personagens famosos nasceram ou cresceram nesse nicho da literatura, como Zorro, Tarzan, John Carter e O Sombra (que nasceu num programa de rádio).

O RPG Intrépidos, recentemente bem-sucedido em Financiamento Coletivo, permite jogar diversos gêneros, desde o faroeste, passando por investigação sobrenatural, rotina de guerra, exploração espacial, policiais contra a criminalidade, magia, máfia, pirataria, entre muitos outros. E foi lendo alguns de seus exemplos que eu imaginei: lutadores de torneios clandestinos! Street Fighters! Por que não?

SFRPG é algo extremamente oposto a Intrépidos na sua proposta

LUTA DE GIGANTES!

Robôs e monstros gigantes não são um tropo muito comum em jogos de luta, embora alguns Narradores possam se sentir tentados a usá-los. Existem jogos de luta famosos com gigantes, como *Primal Rage*, que se passa no futuro, após um meteoro cair na Terra, destruindo a civilização e possibilitando que animais como gorilas e dinossauros gigantes passem a dominar o mundo, sendo vistos como deuses pelos humanos, que retrocederam ao estado tribal.

Esse é um tipo de campanha exótico, mas enfrentar gigantes também pode ocorrer em outras situações. Um robô gigante, como os sentinelas de *X-Men*, ou ainda o chefe *Apocalypse*, da icônica luta final do game *X-Men versus Street Fighter*.

O sistema de combate de SFRPG também pode ser utilizado para campanhas de mechas, como *Evangelion* ou *Gundam*. Ele realmente é muito bom para tudo o que envolva golpes fantásticos e troca de socos e chutes entre formas humanoides.

Qualquer que seja a razão, o box ao lado

STREET FIGHTER: THE MOVIE!

Street Fighter The Movie (1994) é um filme de ação divertido, a não ser pelo fato de que é um filme de Street Fighter. Eles descaracterizaram muitos personagens, principalmente Ryu e Ken, dois protagonistas com foco em autodesenvolvimento marcial que se tornaram dois trambiqueiros, além de Sagat virar um traficante de armas.

Dito isso, o filme foi bem recebido na época, faturando três vezes seu orçamento, mesmo com a produção conturbada (Van Damme estava com problemas com drogas e o diretor chegou a jogar fora páginas do script para cumprir os prazos).

No ano seguinte, Mortal Kombat teria uma estreia nos cinemas muito melhor como filme e como adaptação do jogo, fazendo quase dez vezes seu orçamento e conseguindo o sinal verde para uma sequência (o horrível Anihilation, de 1998) e uma série de TV (Conquest, com bons e maus momentos).

De todo modo, o filme Street Fighter foi um dos responsáveis pela White Wolf investir no RPG que amamos, [e ela não renovou a licença em 1995 porque ele saiu de cartaz e por não haver nenhum game novo da franquia](#) (mal sabiam que dois meses depois do fim da licença, viria o ótimo Street Fighter Zero... isso me faz pensar em um universo paralelo em que o RPG continuou sendo produzido e tivemos coisas como Shadows Over Mexico e os [dois livros que John Robey planejava](#)).

O filme, que contou com uma aclamada atuação de Raul Julia como M. Bison, [cenas memoráveis como a da terça-feira](#) e astros como Jean Claude Van Damme e Kylie Minogue, também ganhou um [jogo com captura de imagens](#).



Esse game foi feito por um pequeno estúdio, teve seus problemas, mas é divertido de jogar, mesmo em 2022. A jogabilidade insana lembra jogos de luta da primeira metade dos anos 90, porém ele tem bons combos, os comandos saem facilmente e inovou, inclusive, com os EX Specials (versões mais fortes dos poderes gastando um pouco da Barra de Super), combos aéreos e muitos jugglings, que eram mais comuns em concorrentes como Tekken e Mortal Kombat.

Aliás, tudo o que ele quer é soar como Mortal Kombat, seja nos cenários ou nos efeitos de áudio, ou mesmo no sangue e na Barra de Energia explodindo em ossos quando o personagem é derrotado por um Super Combo.

Esse jogo vale pela curiosidade, mas ele também trouxe novos movimentos para os Guerreiros Mundiais e alguns personagens novos, como Sawada e Khyber. Se você quer incrementar os Guerreiros Mundiais vistos no livro básico e no Secrets of Shadoloo/Dragão Brasil 90, seguem seus novos movimentos (e alguns combos):

- Balrog: Deflecting Punch
- Bison: Shock Treatment
- Cammy: Chicote 4 (ela usa para bater e apresar), Choke Throw
- Chun Li: Forward Backflip Kick (se usar o [Tempos de Glória](#), substitua por Triple Rising Kick), Arremesso de braceletes (Técnica Esportes, Velocidade -2, Dano +0, Movimento -1)
- E. Honda: Shockwave (Super Stomp)
- Guile: Algemas (Técnica Apresamento, Velocidade -1, Dano Um, Movimento Dois; se causar dano, o oponente tem os braços presos, e só pode usar Chutes até poder se soltar; ele precisa de 4 sucessos numa Ação Prolongada de Força para se soltar)
- Ken: Combo Hurricane Kick para Flaming Dragon Punch (dizzy)
- Ryu: Combo Dragon Punch para Hurricane Kick (dizzy)
- Sagat: Stunning Shout
- Vega: Arremesso de máscara (Técnica Esportes, Velocidade -2, Dano -2, Movimento -1), Arremesso de Garra (Técnica Esportes, modificadores da Garra; Vega precisa recuperá-las para seguir as usando)
- Zangief: Spinning Back Fist, Spinning Knuckle (Violent Flat)

LUTANDO AO LADO DOS GUERREIROS MUNDIAIS!

O livro de Street Fighter orienta a criação de novos personagens, que evoluirão aos poucos e se tornarão verdadeiras lendas do circuito, capazes de vencerem os próprios Guerreiros Mundiais.

Outra opção de jogo é utilizar os experientes Guerreiros Mundiais, que têm grandes poderes, equiparando-se a semideuses.

Ainda, é possível utilizar grupos em que alguns jogadores utilizam Guerreiros Mundiais, e outros utilizam personagens iniciantes, embora não seja recomendado. Nesse caso, o livro orienta a reduzir o poder dos Guerreiros Mundiais ou oferecer mais pontos bônus para os personagens iniciantes.

Ok, mas quantos pontos bônus?

O poder entre os Guerreiros Mundiais varia bastante, e talvez por isso o livro não tenha dado um indicativo. O ideal seria comparar o personagem iniciante com o(s) Guerreiro(s) Mundial(is) do grupo e oferecer pontos até o nível se equiparar. Mas é possível ter uma noção pegando um Guerreiro Mundial de nível mediano, como Fei Long.

Fei Long possui, nos Atributos, 12/10/10; nas Habilidades, 19/17/20; em Antecedentes, 13; em Técnicas, 29; em Manobras, 34 pontos; em Renome, 16; em Chi e Força de Vontade, 17; em Saúde, 20.



Um iniciante possui 7/5/3, 9/7/4, 5, 8, 7, 3, 7 e 10. Nos totais:

Fei Long: 32 Atributos, 56 Habilidades, 13 Antecedentes, 29 Técnicas, 34 Manobras, 16 Renome, 17 Chi e Força de Vontade, 20 Saúde.

Iniciante: 15 Atributos, 20 Habilidades, 5 Antecedentes, 8 Técnicas, 7 Manobras, 3 Renome, 7 Chi e Força de Vontade, 10 Saúde.

Diferença: 17 Atributos, 36 Habilidades, 8 Antecedentes, 21 Técnicas, 27 Manobras, 13 Renome, 10 Chi e Força de Vontade, 10 Saúde.

Agora é só calcular a diferença com seu custo em Pontos de Bônus e é possível chegar à quantia:

$85 + 72 + 8 + 105 + 108 + 130 + 10 + 30 = 548$ pontos bônus. Contudo, o Renome reflete a carreira do lutador, e mesmo que esse iniciante seja forte como um Guerreiro Mundial, ele não terá seu renome. Assim, é possível retirar esses 130 pontos, chegando a 418. O valor pode ser arredondado para 400 pontos bônus, o que é razoável.

Considerando, ainda, que jogadores não costumam gastar tantos pontos em Habilidades, especialmente no caso de um iniciante, o Narrador pode reduzir para 350, ou mesmo 300.

Essa quantia, flutuante entre 300 e 400, garantirá que em um arco curto, alguns jogadores possam usar os Guerreiros Mundiais enquanto outros criam novos personagens, e eles estejam em pé de igualdade.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

AVENTURAS!

IDEIAS DE AVENTURAS!

Esta seção traz algumas ideias de aventuras de forma resumida, já divididas em cenas, baseadas nos filmes e animes de Street Fighter e de artes marciais em geral. 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.

A Última Batalha

Cena 1: Esta aventura pode começar com o plot de Conferência Mortal, apresentado no Segredos da Shadaloo e na Edição de 20 anos. O time trabalha na segurança de uma conferência com vários líderes da ONU, alguns que se opõem a Mriganka, quando ocorre um ataque de ninjas espanhóis. O time até pode pará-los, mas é surpreendido com a atuação de Vega e Sagat, que buscam garantir o sucesso do sequestro dos líderes.

Cena 2: O time lutou bravamente, e seu esforço é reconhecido por Guile. Ele reúne o time para viajem para Mriganka, no continente, onde, segundo informações de Cammy, é possível entrar na ilha pelo vulcão extinto e salvar os reféns.



Eles estão disfarçados, mas são surpreendidos na selva por um ataque de mrigankaleses selvagens. Junto a eles, estão Ryu e Ken, que atacam Guile. Todos são levados como reféns. Se algum jogador conseguir fugir, ele será encontrado na selva por Cammy.

Cena 3: Uma vez na ilha, todos são colocados diante de M. Bison, que buscará torturá-los. Contudo, antes que possam ser severamente feridos, o jogo vira: Ryu e Ken tinham um plano com Guile; eles o soltam, e passam a confrontar Sagat e Vega, enquanto Guile enfrenta M. Bison, e o time enfrenta um time da Shadaloo equivalente a seu poder (Time Gama, Time Beta ou Time Alfa). Se algum jogador escapou na Cena 2, ele e Cammy terão a missão de se infiltrar na base a partir da cidade, para salvarem os reféns.

Cena 4: O Narrador pode narrar os confrontos ou fazer todos um a um (Ken x Vega, Ryu x Sagat e Guile x Bison), com os jogadores usando os mocinhos. Se o resultado for desvantajoso, o time precisará fugir, utilizando o corredor e o vulcão. M. Bison tentará persegui-los com seus generais, mas um alarme soará avisando de um problema com os reféns (Cammy sozinha, ou ela com algum jogador, estão invadindo a base neste momento). Se o resultado for vantajoso, M. Bison que fugirá, chamando suas tropas por um comunicador, e o time precisará fugir assim mesmo.

Cena 5: A história se resolve. Uma vez libertados os reféns, Cammy (e algum jogador que esteja com ela) encontrará os outros heróis e fugirá com eles. Ainda haverá uma caminhada na selva até a segurança, em solo tailandês. Se todos falharem, os reféns terão morrido. Cammy será capturada, assim como os Guerreiros Mundiais derrotados no confronto, o que gerará novos desafios para o futuro.

Ringue do Submundo

Esse ringue foi apresentado no jogo do filme *Street Fighter*, de 1994. Ele é uma rampa elevada de madeira em que os lutadores se enfrentam, com cercas de arame farpado dos dois lados. Fora das cercas, multidões vibram enquanto a luta ocorre. Em geral, aceita desafios de Duelistas, mas lutas pouco restritivas de Estilo Livre também pode ocorrer nessa arena.

Uma aventura puramente de torneio pode ocorrer nesse ringue, em que os lutadores enfrentam seus oponentes em combates cada vez mais perigosos e sangrentos, devendo retornar à arena novamente a cada dia. Talvez o vilão fez um de seus aliados como refém (como sugerido no epílogo desta edição), ou ainda o próprio time é prisioneiro de um agente da Shadaloo e não tem escolha, a não ser participar do evento.



Uma outra opção é o time estar infiltrando, buscando atuar na arena como forma de obter informações sobre como entrar na base da Shadaloo (neste caso, esse plot pode ser mesclado com a aventura *A Última Batalha*, ocorrendo após a Cena 1 como uma Cena extra em que o time tem que conseguir a informação sobre o vulcão para entrar em Mriganka).

Efeitos da arena

Lutadores empurrados ou arremessados para fora da arena sofrem um dado de dano adicional pela queda, após ser resolvido o ataque.

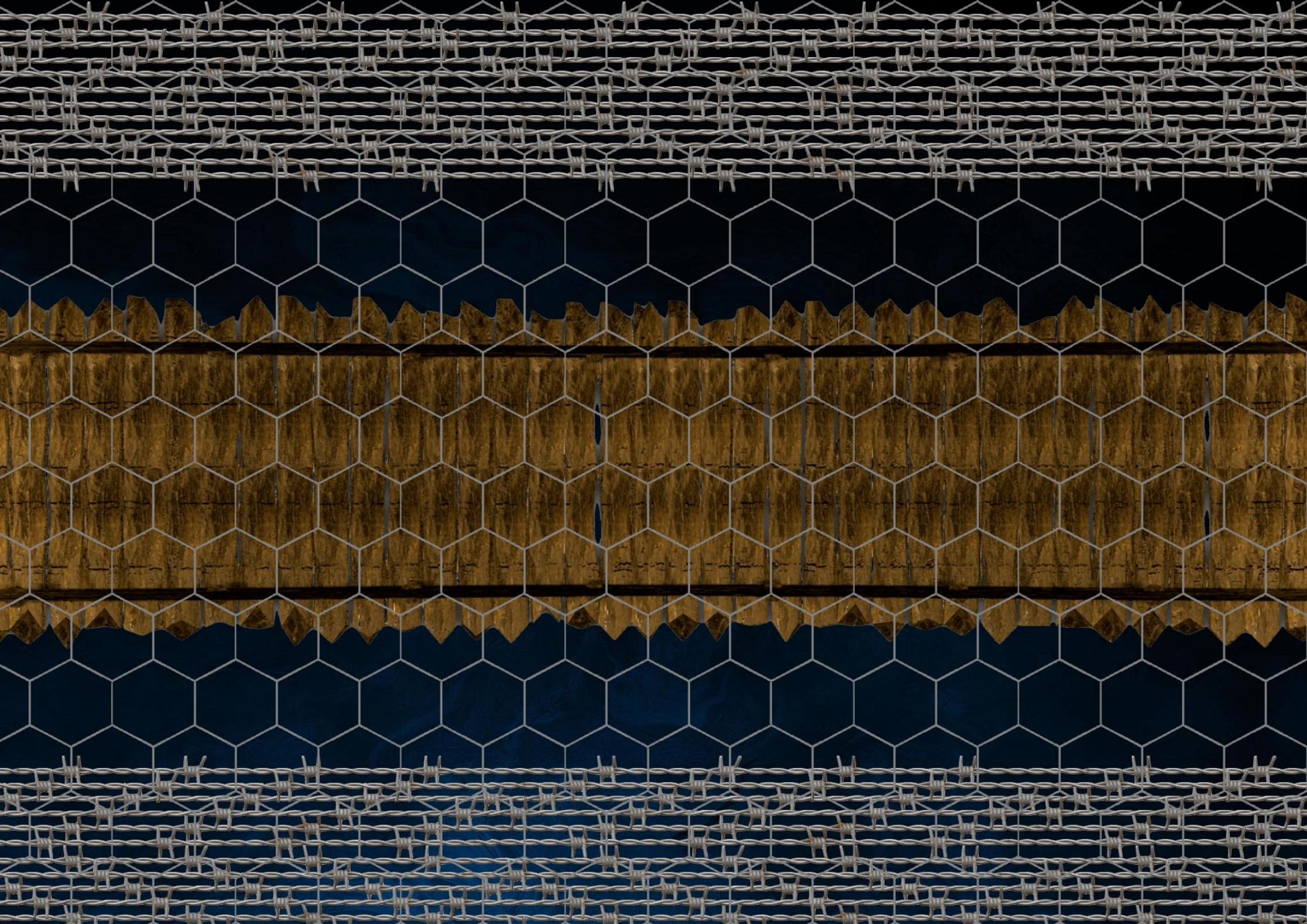
É possível, ainda, arremessar o oponente direto na cerca de arame farpado: o dano não se alterará, pois embora o arame machuque, a cerca amortece o impacto da queda. Assim, ele será normal. Contudo, o atacante ganhará +1 Glória por esse arremesso.

Sendo empurradas ou caindo, as vítimas precisarão voltar para o ringue. Caso ele tente se apoiar na plataforma para subir, simule esta ação com uma carta de Movimento básica com -4 de Velocidade, como na Manobra Pit.

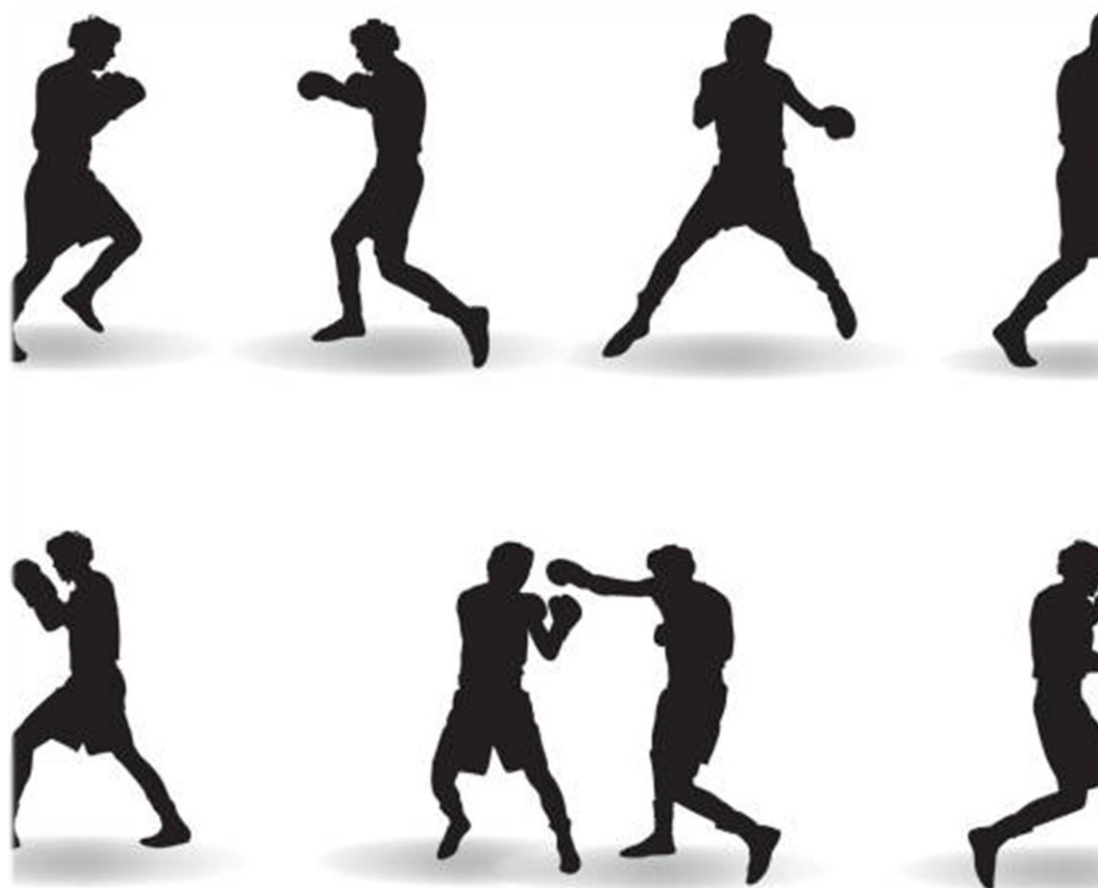
Outra opção é utilizar algum ataque aéreo que permita esquivar de projéteis como o Jump (ou seja, o lutador se lança alto no ar para depois atacar). Nesse caso, ele já poderá retornar atacando o oponente que o derrubou/arremessou sem nenhum redutor.

Um lutador pode utilizar Wall Spring normalmente no arame farpado, porém ele sofrerá um dado de dano, jogado pelo Narrador. Se ele não sofrer dano, é sinal de que teve sorte e não se cortou.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



MANOEBRA DO MÊS



SHADOW BOXING!

Pré-requisitos: Soco ••••, Foco ••••

Pontos de Poder: Boxe 5

Lutadores de boxe são acostumados a lutar contra a própria sombra para melhorar suas habilidades... o problema é que, com o tempo, a sombra pode começar a revidar!

Sistema: a sombra do pugilista ganha vida, se ergue do chão e passa a lutar do lado dele.

A sombra tem Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor iguais à metade do Foco do boxeador [arredondado para baixo]) e não pode ser ferida, embora seus ataques possam machucar um alvo à escolha do pugilista. As Técnicas de Soco, Bloqueio e Esportes da sombra são iguais às do pugilista, e todos os seus Atributos Mentais são 1. Ela conhece apenas as Manobras Básicas Jab, Strong e Fierce, além de Movimento e Bloqueio.

A sombra pode agir de forma independente todo turno, mas jamais se afastar do boxeador uma quantidade de hexágonos superior ao seu Foco. Se o pugilista agir no mesmo turno da sombra, sua Velocidade, Dano e Movimento ficam reduzidos em -1. Caso ele sofra um dizzy ou perca a concentração de alguma forma, a sombra desaparece. É impossível conjurar a sombra e manter concentração em outra ação, como Turn Punch ou Cobra Charm, por exemplo.

Por fim, se a sombra for atacada com uma fonte de luz direta, como Fireball, ela desaparecerá. Também é impossível conjurar a sombra se não houver fonte de luz.

Atenção: Um pugilista que use essa manobra contra um único oponente em uma luta de um contra um pode perder Honra por atacar em vantagem numérica.

Custo: 2 Chi para criar a sombra, 1 de Chi por turno para mantê-la

Velocidade: -2

Dano: Veja descrição acima

Movimento: -2

INGO MULLER

LENDAS DO CIRCUITO

Terry Silver

O Punho do Guerreiro trouxe em sua Edição Especial #2 uma adaptação de Karate Kid, com as fichas de Daniel Larusso e Johnny Lawrence adolescentes, e John Kreese como Lenda do Circuito. Na Edição Especial #4, por sua vez, veio uma adaptação de Cobra Kai, com as fichas de Miguel, Robby, Samantha e Tory.

Daniel e Johnny, nesse período, são um pouco mais poderosos que os adolescentes (adicione +1 em cada categoria de Atributos, e +3 nas Técnicas, +3 em Chi/Força de Vontade e +3 em Saúde, modificando as Habilidades como julgar melhor). Já Kreese não mudou muito. Pela idade avançada, ele perdeu 2 pontos em Força.

Terry Silver é agora apresentado como o grande vilão de Cobra Kai, e alguém que pode causar problemas numa campanha de Street Fighter. Veterano das Forças Especiais do Exército, ele conheceu John Kreese quando serviram juntos sob o capitão Turner. Enquanto em cativeiro, os vietnamitas escolheram Silver para participar de uma luta corpo a corpo forçada até a morte com o capitão Turner, e então Kreese se ofereceu como voluntário. Em razão desse sacrifício, Silver ofereceu sua lealdade eterna a Kreese como agradecimento pessoal.

Em dívida com Kreese por salvar sua vida, Silver estabeleceu o dojô Cobra Kai como um presente de gratidão e amizade. Silver também assumiu a empresa do pai, que lida com eliminação de resíduos tóxicos, chamada Dynatox Industries, despejando ilegalmente resíduos no meio ambiente. Além de ser um empresário de sucesso, ele também é um implacável especialista em karatê americano, desenvolvido a partir do Tang Soo Do, estilo que aprendeu ao lado de Kreese.



Nos anos 1980, após Daniel Larusso vencer o torneio de karatê de All Valley e arruinar a popularidade do Cobra Kai, Terry foi em socorro de Kreese. Ele comprou vinte novos dojôs por todo o vale e retornou o Cobra Kai ao All Valley Tournament, recrutando o "Bad Boy" Mike Barnes para competir contra Daniel. Silver ainda se manipulou Daniel para treiná-lo e destruir seu corpo e psicológico. No fim, seu plano falhou: Daniel venceu Mike Barnes no torneio e o Cobra Kai caiu no ostracismo.

Terry abandonou o karatê e se tornou um homem sofisticado e calmo. Isso mudou nos últimos tempos, quando foi procurado por Kreese para retomar as aulas de uma nova geração no Cobra Kai. Silver relutou, mas acabou aceitando, e não demorou a entrar em choque com Kreese por suas visões diferentes.

Silver planejou colocar Kreese na cadeia por uma agressão que ele próprio causou, e comprou os juízes do All Valley Karate Tournament para que sua aluna Tory fosse campeã em cima de Samantha Larusso. Agora ele segue com seus planos para destruir seus inimigos e expandir o Cobra Kai pelo mundo.

Jogando com Terry Silver: Você é um mestre manipulador que explora as fraquezas de seus inimigos contra eles. Embora, no passado, tenha se concentrado mais em seus negócios do que no karatê por insistência de seu pai, deixando o Cobra Kai para Kreese, agora você achou um novo objetivo na vida, e irá até o fim com isso, espalhando seu dojô pelo mundo e destruindo qualquer um que ficar em seu caminho.

Aparência: Terry Silver é muito alto, com braços e pernas longos, e cabelo comprido preso em rabo-de-cavalo. Seu cabelo era preto quando jovem, e agora está grisalho. Ele veste roupas finas no dia-a-dia, e em combate, usa seu gi preto com detalhes amarelos do Cobra Kai.

TERRY SILVER!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Professor Particular
Conceito: Vilão megalomaníaco
Assinatura: Abre o largo sorriso

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 •••
Staff •••••	Esportes •••
	Foco •

Glória •••••	Honra
Chi •••	Força de Vontade •••••••
□□□	□□□□□□□

Saúde • • • • • • • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

• • • • •

□ □ □ □ □

Divisão: Estilo Livre Posto: 5
 Situação atual: 18 Vit, 5 Der, 0 Emp, 9 KO

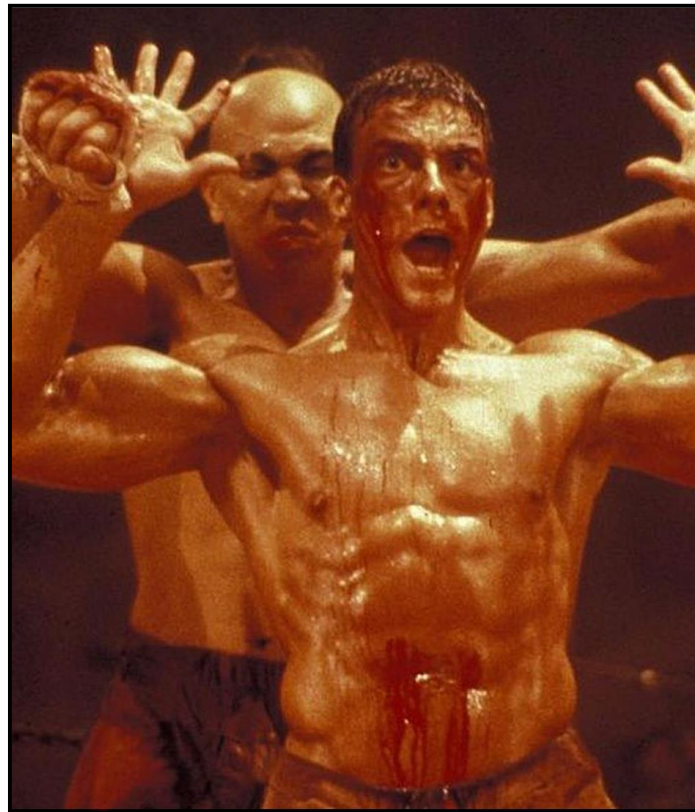
Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	6	3	Básica
Strong	4	8	3	Básica
Fierce	3	10	2	Básica
Short	5	9	3	Básica
Forward	4	11	2	Básica
Roundhouse	2	13	2	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	Básica
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Triple Strike	2	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados
Foot Sweep	2	12	1	Agachamento; Knockdown
Wounded Knee	2	12	2	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Ax Kick	3	13	1	Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Aérea; Acerta oponentes em Agachamento; Aérea
Throw	2	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Double-Hit Kick	2	10	2	Role duas vezes contra oponente de pé
Double Dread Kick	2	10	4	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV
Knee Basher	3	13	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Elbow Smash	6	9	Um	
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros

IMPROVISOS E SITUAÇÕES INUSITADAS!

Street Fighter tem um padrão de acontecimentos em campanha, assim como ocorre com outros RPGs, e seu padrão envolve: torneios, investigações, combate ao crime, lutas de rua contra bandidos, ninjas e agentes corruptos, contato com criaturas lendárias, além da busca pelo aperfeiçoamento e grandes mestres.

Mas outras situações podem acontecer, planejadas ou não, e surpreender os jogadores com novos problemas para resolver. A seguir, serão abordadas duas dessas situações envolvendo situações inusitadas na arena.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



SITUAÇÕES INUSITADAS!

- **Agente corrupto:** empresários corruptos podem apostar na derrota de seus lutadores para ganhar dinheiro, e por isso passar informações erradas para eles, para que lutem mal, ou, numa situação extrema, pedir que eles percam. Dificilmente jogadores aceitarão esse conluio, seu cartel costuma ser muito caro para eles, e eles sabem que podem conseguir se manter sem precisarem entregar lutas. Por isso, uma variante desse plot é a chantagem, como no filme Kickboxer: O Desafio do Dragão, em que Kurt Sloane deve entregar a luta para Tong Po, e ele apanha enquanto sua namorada é mantida em cativeiro. Esse é um desafio para parte do time reverter: enquanto alguns lutam, outros podem estar tentando libertar o refém sequestrado, e assim que conseguirem, um telefonema para o empresário pode ser o sinal para que seus colegas, que estão evitando nocautear seus oponentes, enfim possam lutar livremente e buscar a vitória.
- **Juiz corrupto:** uma variante menos esperada é o juiz corrupto. No Street Fighting, lutas sem nocaute definem o vencedor por aquele que perdeu menos Saúde. Isso não é diferente do MMA, em que vence o round aquele que esteve mais perto da vitória. Mas terminar uma luta sem nocautear é deixar nas mãos dos juízes, e um juiz corrupto pode se aproveitar disso para manipular um resultado. Não é esperado que o Narrador use isso inadvertidamente; as regras do jogo definem que quem perdeu menos Saúde vencerá a luta, e não é justo como jogador ter seu cartel manchado por decisão arbitrária do Narrador. Então, se for utilizar uma trama de juiz corrupto, que seja para levar a uma investigação, com o grupo se engajando em desmascarar o pilantra e corrigir sua fraude. Quem sabe isso não deixe Balrog ou mesmo o próprio M. Bison bastante descontente, e não leve a novas aventuras para o time.