

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 44

Interpretando Dizzy
e Limitando
Bloqueio



Adaptação:
Pit Fighter



Lenda do Circuito:
Eddy Gordo



Manobra do Mês:
Momentum



E mais!

Ano 8

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 06

MANOBRA DO MÊS 11

LENDA DO CIRCUITO 12

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller, Richard "Bat" Brewster

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME
100%
100%
100%
100%



MATERIAIS DE JOGO

Características Sobre-Humanas

Street Fighters são muito poderosos. Um Street Fighter iniciante está no nível dos maiores artistas marciais do mundo real, e pode destruir carros com golpes, resistir a atropelamentos sem se mover (caso possua San He), arremessar bolas de fogo, desviar de balas e realizar muitos outros feitos incríveis.

Isso é só o começo, afinal, um personagem de Posto alto e um histórico de aventuras atinge os limites humanos em Atributos e níveis elevadíssimos em Técnicas, permitindo adquirir poderes de super heróis poderosos e de semideuses da mitologia.

Há, contudo, um nível ainda mais alto: as Características Sobre-humanas (no original, "superhuman"). Esses níveis, que vão de 6 a 8, colocam os Guerreiros Mundiais em um patamar acima dos lutadores já fantásticos desse mundo.

Não há muita descrição do que esses poderes podem fazer. Soco 4 permite quebrar paredes, mas o que faz Soco 6? Na abertura do cartoon de Street Fighter 2, Chun Li usa Lightning Leg em um tanque de guerra e o destrói completamente. Não é de se duvidar que ela consiga isso com Chute 7.

O fato é que a matemática de sistemas de RPG pode ter dificuldade para emular os heróis mais poderosos em diversos universos. Nas HQs, enquanto alguns heróis arremessam carros, outros explodem cidades inteiras, ou ainda planetas.

O mesmo ocorre em animes e mangás: um cavaleiro de bronze de Saint Seiya atinge a velocidade do som, e um cavaleiro de ouro a velocidade da luz. Na prática, um cavaleiro de ouro poderia dar quase um milhão de golpes enquanto um cavaleiro de bronze desfere um. Só que não é isso que acontece quando eles se enfrentam: o cavaleiro de bronze resiste, tenta contragolpear, e é preciso uma enorme suspensão de descrença para aceitar esse confronto (assim como acreditar que qualquer herói faria cócegas no Superman).

Mesmo no universo de Street Fighter e outros jogos de luta isso acontece. Akuma consegue ficar no fundo do oceano, suportando pressões que implodiriam até mesmo embarcações, e consegue chutar um navio de dezenas de toneladas que está afundado sob outras toneladas de pressão, arremessando tudo para a superfície.

Ainda assim, Ryu aguenta um chute dele com um bloqueio. Isso se repete em outras franquias, como Mortal Kombat, King of Fighters e Tekken.

A verdade é que esse confronto de níveis absurdos deveria ser o mesmo que um ser humano contra uma formiga. Contudo, a suspensão da descrença faz com que aceitemos sem levar em conta a matemática, e quando sistemas de RPG fazem o mesmo, eles podem emular de fato esses universos. Isso não é exclusivo de SFRPG: diversos sistemas fazem o mesmo, como 3D&T, FASERIP, Marvel Heroic, etc.

Essa é uma interpretação interessante para os sobre-humanos. Força 6 não é apenas algo como o dobro de Força 5, ele permitirá ao personagem realizar coisas que deixariam qualquer humano incrédulo. Zangief, com Força 7, derruba uma parede industrial inteira para servir de dique e salvar diversos operários. Alguém com Inteligência 8 provavelmente jogaria centenas de partidas de xadrez simultâneas contra computadores e venceria todas. Descobriria as mais profundas equações que regem o universo.

Os níveis sobre-humanos devem emular esses super poderes desconuns. Como a [pose de vitória de Urien](#). Akuma implodindo a ilha de Gokuentou em SF Alpha 2. M. Bison explodindo Hong Kong em SFA3.

A matemática é a mesma, aquela que funciona e permite os confrontos em jogo. Exatamente como acontece em filmes, animes, HQs, mangás e games. Mas caprichar na descrição dos níveis e em seu impacto trará um novo sabor para as narrativas, e gerará sessões memoráveis.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Interpretações do Dizzy

O dizzy é um elemento clássico desde o primeiro Street Fighter II: o personagem, ao receber ataques em sequência ou um ataque muito forte (como a cabeçada do Zangief) ficava tonto, sem defesa, à mercê do oponente.

Descrivendo o objetivo da regra, Steve Wieck disse que a ideia era dar um ataque livre ao oponente, um turno para ele fazer o que quiser (inclusive não atacar, o que lhe concederia Honra). Por isso um oponente que sofre um dizzy encerra imediatamente seu turno e fica sem ação para o turno seguinte.

Mas o dizzy não precisa simplesmente representar o personagem cambaleante enquanto vê estrelas ou passarinhos ao redor de sua cabeça. Novos elementos surgiram em outros jogos de Street Fighter e em outros jogos de luta, e o Narrador e os jogadores podem descrever o dizzy de outras formas divertidas e criativas.

Isso não afetará as regras, mas pode gerar cenas cinematográficas e inesquecíveis. A seguir, três possíveis narrativas para um dizzy além do tradicional personagem cambaleante e vulnerável.

Juggling: O personagem que recebe um golpe violento voa no ar, podendo ser acertado sem chance de defesa. Isso acabou sendo incorporado em Street Fighter e outros jogos de luta, e gera efeitos bonitos de se ver. O dizzy, portanto, pode representar que o personagem foi tonteado e foi atirado para o alto. Ou, como ocorre em Street Fighter 6, que ele quicou no chão e subiu no ar, totalmente vulnerável a um novo ataque.

Stagger: King of Fighters foi uma das primeiras séries a trazer essa condição, que mais tarde foi adotada em outros jogos, como o próprio Street Fighter. O personagem leva um duro golpe e cai de joelhos devagar, totalmente vulnerável a um novo ataque. Essa também é uma representação do dizzy, especialmente se foi causado por um golpe que não empurra ou derruba.

Vulnerabilidade a combos: o dizzy também pode representar o próprio hitstun de jogos de luta que permite a aplicação de combos indefensáveis desde Street Fighter 2. Um personagem em dizzy está completamente vulnerável a um combo que pode ser aplicado.

Perda de Renome: A Tabela de Renome no RPG é uma sugestão, e o Narrador é árbitro final para definir ganho e perda. Essas releituras sobre o Renome permitem lutas mais selvagens em certos contextos, como torneios em becos, no submundo ou até mesmo no octógono, onde não haverá perda de Honra por bater em um oponente atordoado. Nesses casos, é interessante que o Narrador bonifique com mais ganho alguém que poupe um oponente atordoado (+2 ou +3 de Honra, ao invés do usual +1).

Obviamente, continuam existindo os torneios mais honrados e tradicionais, onde não costuma ser tolerado esse tipo de ataque em um oponente vulnerável. O Narrador deve deixar claro para os jogadores qual é o contexto e quais serão os bônus e penalidades antes deles decidirem como seus personagens agirão.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Limitando o Bloqueio

Jogadores experientes sabem que ter um Combo de Bloqueio pode ser vantajoso para aproveitar o bônus de velocidade do Combo e empilhá-lo com os +2 de Velocidade após bloquear. Um bônus de +4 de Velocidade é amplamente considerado uma estratégia eficaz, especialmente se o lutador tem à sua disposição: 1) uma manobra de Apresamento (Suplex, Iron Claw, Head Bite), 2) movimentos de alta velocidade (Rekka Ken, Tiger Knee, Cannon Drill, Elbow Smash), 3) movimentos de bater-e-correr (Rolling Attack, Backflip Kick, Flying Heel Stomp) ou 4) movimentos de impacto múltiplo ou dinâmico (Hyper Fist, Hurricane Kick, Spinning Clothline, Tumbling Attack).

Combinado com a mecânica de Abortar para Bloqueio (ao custo de 1 ponto de Força de Vontade), o Combo mencionado acima é a chave para a vitória ou uma oportunidade de virar o jogo. Explorar essa associação faz parte natural do jogo e das estratégias de contra-ataque.

No entanto, essa jogada normal gera preocupação, justificada ou não, em relação a ataques subsequentes. Será que serei alvo de um Abort e perderei Velocidade no próximo turno? Além disso, essa preocupação também torna o Bloqueio menos frequente como ação inicial, desde que se tenha Força de Vontade suficiente para sustentar a estratégia.

Podemos abordar o combate de forma diferente e testar um ritmo alternativo? Sim! A sugestão é a seguinte: Bloqueio bem-sucedido (aquele que reduziu a parada de dados de ataque) usado como Abort não confere +2 de Velocidade no turno seguinte. Apenas Bloqueio baixado como manobra do turno garante este bônus de Velocidade no turno seguinte. As demais manobras de bloqueio como Punch Defense, Kick Defense, Deflecting Punch, Energy Reflection e Missile Reflection têm essa mesma vantagem, algo referido nas edições de SFRPG originais.

Essa proposta tem como objetivo aumentar o valor estratégico de Bloqueio e incentivá-lo fora do contexto do Aborto, ampliar a relevância de defesas como Punch Defense, Kick Defense e San He, e permitir uma maior visibilidade de movimentos como Movimento e Jump, incluindo Esquives, como recursos defensivos (semelhante a uma esquiva e criação de distância em relação ao adversário). Além disso, requer dos jogadores uma maior flexibilidade para criar Combos ofensivos, defensivos e de contra-ataque.

FELIPE M. VASCONCELLOS & INGO MÜLLER



CENÁRIO

PIT-FIGHTER

O pioneiro game de luta da Atari agora na sua mesa de RPG!

Lançado em 1990, Pit-Fighter foi o primeiro game de luta da Atari e um dos primeiros a usar gráficos digitalizados – muito antes de Mortal Kombat, Pit Fighter já filmava atores na frente de um fundo verde para transpor seus movimentos para os videogames. O resultado era de cair o queixo: considerando a tecnologia disponível na época, Pit-Fighter chamava atenção pelo realismo – o jogo fazia você se sentir dentro de um filme de artes marciais como “o grande dragão branco”.

A maioria dos brasileiros teve contato com este game por conta de versões domésticas lançadas para o Mega Drive (o jogo saiu para SNES e também teve uma conversão horrorosa para Master System, mas a do Mega era a mais popular). Embora limitado, este port trouxe a atmosfera brutal do arcade para as nossas casas, onde podíamos jogar games violentos sem muita supervisão porque eram os anos 90, afinal de contas.

Não há muita história em Pit-Fighter. Um guerreiro mascarado (Masked Warrior) comanda um torneio clandestino de artes marciais feito para ser a competição definitiva. Nessas arenas ilegais vale tudo: socos, pés e até golpes com armas – sim, porque muito embora os lutadores não possam entrar armados, o público sedento de sangue cuidava para que todos recebessem armas ao jogar objetos na arena como caixotes, tacos, barris, facas e estrelas ninja.

Aliás, o público é tão violento que eles ficam na borda da arena prontos para empurrar, segurar e até esfaquear um lutador que se aproxime demais deles da plateia. A única coisa proibida, mesmo, são as armas de fogo – fora isso os combates sequer tinham juiz.

A campanha Pit-Fighter

Toda a estrutura do game Pit-Fighter, especialmente a organização de times, é muito semelhante a uma aventura de Street Fighter RPG. A grande diferença entre Pit-Fighter e o game da Capcom está na escala: a ação é mais modesta aqui, já que o golpe mais apelão do jogo – o chute duplo de Ty – seria, pelos padrões do RPG de Street Fighter, um simples double-hit kick causando dizzy e derrubando o oponente no chão.



Como resultado, o trio de Pit Fighters foi feito como personagens de posto 1. Isso abre um leque de possibilidades de campanha bem interessante: os jogadores podem escolher assumir o papel dos protagonistas do game, ou criar seus próprios heróis para enfrentar Kato, Buzz e Ty na arena a caminho do desafio final contra o Masked Warrior.

A principal motivação dos personagens é o dinheiro, mas rivalidades conquistadas durante a campanha podem apimentar as coisas. O próprio Masked Warrior é uma figura envolta em mistério – desvendar sua identidade e frustrar seus planos, seja lá quais forem, pode ser um objetivo adicional para os personagens.

O jogo tinha oito oponentes: o carrasco Executioner, o malandro Southside Jim, a Femme fatale Angel, o motoqueiro C.C Rider, o grandalhão Chainman Eddie, o roqueiro Heavy Metal, o ex-militar Mad Miles e finalmente o Masked Warrior. Alguns desses oponentes eram enfrentados duas vezes (Angel e Southside jim tem revanches) e Chainman Eddie chama seu “irmão gêmeo” para desafiar o competidor numa luta de 2 contra 1 antes da final contra o guerreiro mascarado.

Não existe muita variação de estilo e habilidade entre os NPCs, ao ponto de que fazer fichas individuais para cada um deles ser algo sem sentido – em vez disso o narrador pode recorrer ao guia do circuito e usar o estilo que achar adequado para cada oponente (um grandalhão como Chainman Eddie poderia lutar sambo, enquanto Angel seria praticante de wu shu e Mad Miles obviamente seria treinado em forças especiais), mas os detalhes da ficha ficam a cargo do narrador – aproveite para criar outros oponentes, povoando ainda mais o universo violento de PIT-FIGHTER!

INGO MÜLLER

Buzz



Estilo: Luta Livre
 Conceito: Ex-pro wrestler
 Assinatura: Flexiona os músculos

Atributos: Força •••••, Destreza ••, Vigor •••••,
 Carisma •, Manipulação ••, Aparência •••,
 Percepção •••, Inteligência •, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Inimidação •••,
 Manha ••, Lábria ••, Condução ••, Liderança •,
 Furtividade •, Arena •••, Investigação •,
 Medicina •, Estilos ••

Técnicas: Soco •, Chute •, Bloqueio •,
 Apresamento •••••, Esportes ••

Combos: Nenhum

Renome: Glória •••, Honra

Chi •, Força de Vontade ••••• ••
 Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	5	2
Strong	2	7	2
Fierce	1	9	1
Short	3	6	2
Forward	2	8	1
Roundhouse	0	10	1
Apresamento	2	9	Um
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	5
Head Butt	2	9	0
Pile Driver	0	13	Um
Throw	0	11	Um
Jump	5	-	2
Air Smash	1	11	1

Ty



Estilo: Kickboxing Ocidental
 Conceito: Campeão de kickboxing
 Assinatura: chute alto

Atributos: Força •••••, Destreza •••••, Vigor •••••,
 Carisma ••, Manipulação ••, Aparência ••,
 Percepção ••, Inteligência ••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Interrogação •,
 Intimidação •, Perspicácia •, Manha ••, Lábria ••,
 Luta A Cegas •, Condução •, Liderança •,
 Segurança ••, Furtividade •, Sobrevivência •,
 Arena •, Investigação •, Computador •, Estilos ••

Técnicas: Soco ••, Chute ••, Bloqueio •,
 Apresamento • Esportes •••

Combos: Nenhum

Renome: Glória ••, Honra •

Chi ••, Força de Vontade •••••
 Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	3
Strong	4	7	3
Fierce	3	9	2
Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	4	5	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Elbow Smash	6	8	Um
Double Hit Kick	2	7/7	2
Flying Knee Thrust	5	8	4
Throw	2	7	Um
Jump	7	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.

Kato



Estilo: Karate
 Conceito: Faixa-preta terceiro dan
 Assinatura: luvas pretas

Atributos: Força •••, Destreza •••••, Vigor •••••,
 Carisma •••, Manipulação •, Aparência ••,
 Percepção •••, Inteligência ••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Perspicácia ••, Luta Às Cegas •••,
 Furtividade ••, Sobrevivência ••, Arena •,
 Investigação •, Medicina ••, Mistérios •••,
 Estilos ••

Técnicas: Soco •••, Chute ••, Apresamento •,
 Bloqueio •, Esportes ••

Combos: Jab para Strong para Fierce (dizzy)

Renome: Glória •, Honra ••

Chi ••, Força de Vontade •••••
 Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	2
Strong	5	7	2
Fierce	4	9	1
Short	6	5	2
Forward	5	7	1
Roundhouse	3	9	1
Apresamento	5	4	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	5
Spinning Back Fist	4	8	3
Throw	3	6	Um
Jump	8	-	2



O Terno de 2 Bilhões de Dólares

O filme O Terno de Dois Bilhões de Dólares / The Tuxedo (2002), [Wiki](#) / [IMDB](#), é um filme de comédia, ação e ficção científica de Jackie Chan. Embora não seja um filme de alta classificação, ele explora um tópico que é um tanto comum em jogos de luta, bem como no combate em geral, a ideia de como produzir soldados melhores, acelerar o treinamento e, especificamente, a ideia de um exoesqueleto motorizado. A ideia de um terno que aprimora as capacidades físicas tem sido buscada há mais tempo do que muitos imaginam, sendo que a primeira tentativa registrada de um sistema desse tipo foi criada por Nicholas Yagn em 1890. Estou trabalhando em um suplemento sobre esse amplo tópico, mas, por enquanto, vamos dar uma olhada em The Tuxedo.

Em O Terno de Dois Bilhões de Dólares, Jackie Chan interpreta Jimmy Tong, um motorista de táxi com incríveis habilidades de direção e conhecimento das ruas de Nova York. Depois que Jimmy faz um teste especial de direção, ele recebe uma oferta de emprego bem remunerado para trabalhar como motorista de Clark Devlin. Clark é um misterioso homem rico que, mais tarde, Jimmy descobre que é um superespião. Quando Clark quase é assassinado e está em tratamento intensivo, Clark passa sua missão para Jimmy, incluindo o segredo de seu smoking especial. Na verdade, Clark trabalhou para a CSA (Central Security Agency) do governo, o que justifica um pouco o fato de ele ter um terno especial. O terno tem tecnologia avançada e foi projetado para estimular o corpo do usuário, proporcionando reflexos em frações de segundo e capacidade atlética. Isso é absolutamente o reino da ficção científica, já que a ideia ignora que o corpo do usuário ainda precisaria de treinamento apenas para lidar com as ações extremas que seu corpo é forçado a realizar. Além disso, nunca fica claro como exatamente o terno pode sentir o ambiente ao redor; acho que podemos supor que há muitas câmeras minúsculas. Seguem-se várias cenas de ação cômica, com Jimmy sempre lutando para controlar suas ações, enquanto o terno faz com que Jimmy lute com eficiência contra seus oponentes. Em uma cena, Jimmy acidentalmente deixa o cantor James Brown inconsciente e, em seguida, Jimmy precisa usar o terno para que ele possa se apresentar no lugar de James Brown. No final do filme, o principal vilão tem um terno e luta com Jimmy. Embora eu ache que o filme tenha várias cenas de comédia pastelão e ação cinematográfica divertida, não o recomendo como um filme de artes marciais. Ainda assim, é uma abordagem interessante sobre a ideia de um exoesqueleto.

James Tong perguntou: "Como você é tão suave?"

Clark Devlin responde: "90% são as roupas".

Embora um jogo Street Fighter possa proporcionar uma exploração séria da jornada de um personagem, tanto física quanto espiritualmente, para alguns jogadores, um jogo Street Fighter sempre inclui um forte aspecto cômico. O Terno de Dois Bilhões de Dólares, além da série de TV [Chuck \(2007\)](#) sobre reprogramação da mente de alguém, pode proporcionar a diversão de descrever pessoas que não são hábeis em lutar, usando tecnologia que controla suas ações surpreendentemente bem, com um tema de comédia pastelão.

Quando me preparei para jogar um jogo sobre esse tópico, ponderei sobre as seguintes ideias e perguntas:

- Como o terno funciona? Ele parece estar muito além da tecnologia humana atual, portanto, talvez em um jogo de SFRPG, o item não seja de origem humana.
- No cenário do SFRPG, talvez o terno funcione porque é parcialmente/completamente místico?
- Qual é o custo de produção desse item? Ele envolve habilidades especiais de fabricação, componentes raros ou processos místicos, o que o torna muito caro ou impossível de ser produzido em massa?
- Como esse dispositivo é alimentado?
- Quanto tempo leva para ser recarregado?
- E quanto aos custos de manutenção ou reparo?
- O terno causa danos aos tecidos, músculos ou ossos do usuário? E quanto à exaustão? E quanto aos efeitos de longo prazo?
- O que acontece se alguém muito habilidoso usar o terno, ele será aprimorado ainda mais? Como nenhum dos Guerreiros Mundiais usa essa tecnologia, logicamente ou ela é nova e logo será exigida por todos, ou atualmente os ternos não podem capacitar um usuário além do nível de oponente básico.
- Um usuário pode realmente melhorar sua capacidade de luta enquanto depende de tais dispositivos? Isso facilitaria o treinamento?

Em um jogo para personagens de nível iniciante, ternos como esse têm o potencial de fortalecer demais um não lutador. A ideia não é que o personagem do jogador, que é um Empresário, seja capaz de lutar como o resto do grupo. A ideia é fazer com que o usuário seja mais do que um mook, mas longe de ser um artista marcial experiente.

Como sempre, a adição de qualquer coisa ao combate do Street Fighter vem acompanhada da preocupação de manter o fluxo do jogo rápido e familiar. Com isso em mente, usei as seguintes regras.



O Terno, item de poder 5

Tem um modo que permite ao usuário aderir a superfícies, o que lhe permite escalar paredes. Proporciona 3 sucessos automáticos a cada turno em qualquer teste para escalar ou permanecer preso a uma parede.

Modo de dança, permite que o usuário dance muitos estilos diferentes. Concede 3 sucessos automáticos a qualquer teste de dança.

O terno dá ao usuário as seguintes classificações de Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 0 - Isso substitui as Técnicas reais do usuário!

Armadura: Absorção +1, o traje está constantemente tentando minimizar o dano recebido pelo usuário, o que é conseguido ajudando-o a se afastar dos golpes. Além disso, o material especial é energizado, o que permite a atenuação de alguns danos.

Manobras especiais: Backflip, Breakfall, Drunken Monkey Roll, Esquives, Jump, Kippup, Wall Spring, Disengage - O usuário não pode usar outras manobras especiais!

Combo: Drunken Monkey Roll para Fierce, Esquives para Roundhouse

Não confiável: contra oponentes não treinados, o traje funciona muito bem, mas contra artes marciais habilidosas, as falhas são mais fáceis de detectar. Contra oponentes com pontos em Técnicas, a Regra de Um é pior para o usuário, contando qualquer 1 ou 2 como remoção de um sucesso.

Energia: tem energia para um dia.

Recarga: leva uma hora para recarregar.

RICHARD "BAT" BREWSTER

MANOBRA DO MÊS

Momentum

Pré-Requisitos: Foco ••, Throw

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Forças Especiais, Sumô 1; Outros 2

Lutadores especializados em projeções e arremessos aprenderam a controlar a inércia do oponente de uma forma que, da feita que conseguem a primeira queda, fica mais fácil aplicar arremessos sucessivos. A guerreira mundial Manon se refere a esta técnica como "sistema de medalhas", pois ela se visualiza ganhando o ouro em competições de judô ao aplicar cada golpe.

Sistema: após causar um knockdown usando uma manobra de arremesso (Throw, Back Roll Throw, Hair Throw ou Air Throw), o personagem ganha +1 de dano em todas as manobras semelhantes até o fim do combate. Os bônus se acumulam até um limite do nível de Foco do personagem – com Foco 2 o dano máximo seria +2 após dois arremessos bem-sucedidos.

Custo: Nenhum.

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima

INGO MÜLLER

LENDA DO CIRCUITO

Eddy Gordo

Eddy Gordo nasceu em uma das famílias mais ricas do Brasil. No final da adolescência, seu pai trabalhava para destruir um cartel de drogas brasileiro. Então, quando Eddy tinha 19 anos, ele voltou da escola e encontrou seu pai baleado e morrendo. O pai de Eddy disse a ele para confessar falsamente que o matou porque a prisão seria o lugar mais seguro para ele agora. Eddy obedeceu ao último desejo do pai e foi encarcerado. A vida na prisão era difícil e Eddy ansiava por vingança contra os assassinos de seu pai. Durante um motim na prisão, ele notou um velho praticando capoeira. Eddy, como seu aluno, tornou-se mestre de Capoeira nos oito anos que treinou com ele. Nessa época, o velho disse a Eddy que tinha uma neta e pediu a Eddy que passasse para ela a arte da Capoeira.

Ao ser libertado da prisão, Eddy soube do Mishima Zaibatsu e do Torneio King of Iron Fist 3. Ele entrou no torneio na esperança de persuadir o Zaibatsu a ajudá-lo em sua busca por vingança.

Jogando com Eddy: você passou por muita coisa difícil, por isso é sério e durão. Nas lutas, ginga e provoca seus oponentes, buscando atraí-los para sua armadilha. Nada mais importa a não ser vingar a morte de seu pai e limpar o nome de sua família, e você irá até o fim por isso.

Aparência: Eddy é alto e bonito, e usa roupas leves da rua, como bermudas e tênis. No ringue, veste-se com uma camiseta justa e uma calça de capoeira, ambas nas cores verde e amarelo do Brasil. Ele usa dreadlocks em seus cabelos, amarrados para trás quando mais longos, e para cima quando mais curtos.



