

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 57

Ano 10

Material Grátis feito por fãs

Redefinindo a
Divisão Tradicional

Não deixe a
trama morrer..

Usos alternativos
de glória

Breakfall e
defesa de quedas

Manobra do Mes
Twist Barrage

E muito mais



SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 07

MANOBRA DO MÊS 10

LENDA DO CIRCUITO 11

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Igor Lins, Ingo Müller, Richard "Bat" Brewster

Mapas: Marcos Amaral

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME
para jogar, leia
o guia, explore os
seus poderes e
viva a experiência
do Street Fighter.



MATERIAIS DE JOGO

Redefinindo a Divisão Tradicional

No *Street Fighter RPG*, o livro básico nos apresenta três divisões de combate: **Estilo Livre**, **Duelistas** e **Tradicional**. De longe, a divisão mais popular é o Estilo Livre — tão popular que precisei folhear o livro para lembrar seu nome exato, já que ela se tornou o padrão absoluto do jogo e a maioria das campanhas sequer menciona as outras duas. Para lembrar, o livro define o Estilo Livre como a arena onde “habilidades especiais e poderes são usados livremente”, com ressalvas honrosas ao uso de armas.

A divisão de Duelistas ocupa o segundo lugar em popularidade, sendo o terreno onde os lutadores “rotineiramente usam armas e ocasionalmente também animais”. Trata-se, essencialmente, do Estilo Livre com lâminas e mascotes liberados. E então chegamos à divisão que eu, sinceramente, nunca presenciei em uma mesa de jogo: a **Tradicional**. A forma como ela foi descrita no sistema original explica perfeitamente a sua impopularidade: *“Estes guerreiros usam as artes marciais estritamente tradicionais e raramente desenvolvem quaisquer poderes ou habilidades especiais. Eles veem sua utilização como um ato desonrado e uma traição ao verdadeiro espírito das artes marciais.”*

O que isso significa na prática? Proibição total de Manobras Especiais? Usá-las apenas “raramente”? A expectativa de lutar usando puramente manobras básicas é mecanicamente tediosa e falha em representar até mesmo esportes olímpicos reais, como judô, luta olímpica ou jiu-jitsu, pois a manobra básica de apresamento não representa nenhuma queda de judô ou imobilização da luta olímpica. Para piorar, o sistema exige um requisito de **Honra 5**, o que mata qualquer possibilidade de drama ao enfrentar um vilão desonrado sob as regras do tatame.

Para resgatar essa divisão, proponho uma reformulação mecânica e narrativa. O objetivo é transformar a Divisão Tradicional em um ambiente de alto desafio tático e valor dramático, simulando o rigor de torneios oficiais, olímpicos e artes marciais esportivas.

A Nova Divisão Tradicional

Estes guerreiros praticam artes marciais estritamente tradicionais e jamais se valem de artimanhas ou golpes com intenção de lesionar permanentemente o oponente. Na prática das regras, isso se traduz em uma restrição clara: **lutadores na Divisão**

Tradicional em hipótese alguma podem gastar Chi ou Força de Vontade durante o combate. Essa trava mecânica gera impactos diretos na luta:

- **Manobras Especiais sem Custo:** Golpes especiais que **não** exigem o gasto de Chi ou Força de Vontade (como um *Power Uppercut*, *Suplex* ou *Foot Sweep*) continuam totalmente permitidos. Eles representam o ápice da técnica física do atleta, sem a manifestação de auras ou energias místicas.
- **Proibição de Manobras de Interrupção:** Como a mecânica de Interrupção exige o gasto de 1 ponto de Força de Vontade, ela é estritamente proibida. Os lutadores dependem exclusivamente de sua Velocidade, leitura de turno e posicionamento no Hexágono.
- **Proibição do gasto de Força de Vontade para aumentar o dano:** Em lutas tradicionais, não é permitido o gasto de força de vontade sequer para se aumentar o dano.
- **Desqualificação:** Se um competidor ceder à tentação e gastar Chi ou Força de Vontade durante o combate — seja para infligir dano extra ou para um bloqueio desesperado —, ele comete uma falta grave e pode ser **desqualificado imediatamente** pelos juízes, além de sofrer duras penalidades morais como a perda de um ponto temporário de honra igual ao número de chi ou força de vontade gastos.

Para estes atletas, o uso de Chi ou Força de Vontade é visto como uma traição ao espírito esportivo. Lutas tradicionais são a vitrine da técnica e da disciplina. Sob as luzes do tatame, dos juízes e das câmeras, não há lugar para intenção assassina: todos são iguais. Usar uma habilidade que exige Chi ou Força de Vontade para se ativar é o equivalente marcial de sacar uma arma em um ringue esportivo. Gastar Força de Vontade para causar dano adicional demonstra que o atleta não quer competir, quer destruir. Já o uso desespero da Força de Vontade para interromper um ataque envergonha a escola do lutador, provando que ele não confia em seu próprio estilo nem na sua leitura de combate.

Vale lembrar que as disputas Tradicionais são **as únicas que ocorrem na total legalidade do mundo civilizado**, com transmissão aberta e chancela de federações. E embora se espere um comportamento honrado, competidores ainda podem ser vaidosos, arrogantes ou egoístas. A Divisão Tradicional se torna, assim, a sala de aula perfeita para que um lutador aprenda a humildade e o respeito ao adversário.

Por esse motivo, **não há limite ou pré-requisito de Honra** para ingressar na divisão. Qualquer lutador pode pisar no tatame — a questão é se ele terá a disciplina necessária para permanecer nele.

IGOR LINS

Usos Alternativos de Glória

Mecanicamente os usos de Honra são óbvios: é o atributo que permite recarregar as baterias do seu lutador. É também por ser o renome mais difícil de acumular, e talvez por isso a Glória acabe sendo preterida no momento da criação de personagem – mesmo um lutador fanfarrão não teria vantagem, do ponto de vista mecânico, em começar com Glória 3.

O problema persiste nos postos mais altos. Embora o livro diga que Glória determina como as outras pessoas da comunidade street fighter reagem ao personagem, não existem mecânicas claras sobre como isto ocorre. Neste artigo vamos propor regras alternativas para que a glória tenha mais peso na vida do lutador.

1. Testes de reação

Sempre que um personagem for interagir com um membro da comunidade (lutadores, senseis, empresários, fãs) faça uma rolagem de honra para determinar como eles inicialmente reagem ao personagem.

Falha crítica: o NPC é hostil, e irá ativamente prejudicar o lutador mesmo que isso lhe coloque em risco. NPCs hostis podem ativamente atacar o lutador, mesmo sem provocação.

Falha normal: O NPC é inamistoso. Ele não irá procurar confronto físico, mas prejudicará o personagem se isto for possível: um empresário tentará passar a perna, um sensei negará lhe ensinar qualquer coisa, um fã se comportará como hater e outro lutador irá provocar e desdenhar de suas habilidades.

1 sucesso: o NPC é indiferente ao personagem. Não irá lhe atacar, mas também não terá razão alguma para lhe auxiliar. O NPC agirá de forma racional e de acordo com sua natureza, tentando evitar contato com o personagem se possível.

2 sucessos: O NPC é amistososo. Ele se comporta de forma gentil, demonstrando cordialidade e atendendo ao personagem no limite de sua capacidade, desde que isso não lhe coloque em risco.

3 sucessos ou mais: O NPC é prestativo. Ele irá demonstrar admiração e oferecer sua amizade aos PCs, fazendo de tudo para ajudá-los. Um NPC prestativo pode lutar ao lado do PJ, e irá assumir riscos para beneficiar o personagem.

2. Escolher oponentes

Sempre que o grupo for enfrentar um time rival em uma luta formal (que valha cartel), peça para cada jogador fazer um teste de glória. Faça a mesma rolagem para os NPCs. Quem tiver mais sucessos poderá escolher seu oponente. Em seguida, o segundo personagem com mais sucessos escolherá o seu dentre os disponíveis (que ainda não lutaram), e assim sucessivamente. Lutadores com maior renome tem mais facilidade de escolher quem serão seus adversários, enquanto aqueles menos conhecidos acabam ficando com as lutas “que sobram”.

3. Desafiar indivíduo

Durante um combate em grupo um personagem pode usar sua glória para desafiar outro lutador que consiga ver e ouvir. Para isso ele deve baixar uma carta de efeito e fazer uma rolagem de glória - se conseguir mais sucessos que a honra permanente do oponente desafiado, este irá se sentir compelido a enfrentá-lo no mano a mano. Se ele recusar, perderá 1 ponto temporário de honra. Qualquer pessoa de fora que interferir nesta luta também será penalizado com a perda de 1 ponto de honra temporário. Caso o lutador que tentou o desafio falhe em conseguir mais sucessos que a honra do oponente, ele perde 1 ponto temporário de glória por ter falhado em desafiar adequadamente seu oponente.

4. Chaveamento em torneios

Em um torneio, um lutador pode usar sua glória para influenciar o sorteio e ficar em uma chave mais fácil (de forma semelhante ao que a Argentina fez na copa de 2026). Faça uma rolagem de glória: se conseguir uma quantidade de sucessos igual ao posto do torneio, o lutador poderá contar com o favoritismo da organização e ser beneficiado no sorteio (por exemplo, um torneio posto 2 requiriria 2 sucessos no teste de glória, enquanto um torneio de guerreiros mundiais exigiria 10 sucessos - um feito quase impossível, que reflete a visibilidade do torneio).

Fazer este teste resulta na perda de 1 ponto de honra temporário, seja o lutador bem-sucedido ou não. Em torneios de times, um dos lutadores pode assumir o papel de capitão e tentar influenciar a organização desta forma - mas TODOS os membros do time perdem a honra temporária pela manipulação do sorteio.



Não deixe a trama acabar, não deixe a trama morrer

YOU'RE
NOT TAKING
ME IN!

Alguns testes, especialmente de Investigação ou Percepção em geral, podem muito bem travar uma trama caso nenhum personagem seja bem-sucedido. Isso é diferente de uma cena de ação, em que falhar significa ser derrotado, nocauteado, capturado, dentre outras consequências.

Quando o Narrador pede um teste para dar acesso a uma pista, ele precisa que algum personagem consiga passar. Alguns Narradores lidam com isso entregando a pista mesmo em caso de falha, mas isso tira o peso do teste. Se dados são rolados, eles devem ter consequências.

Chamado de Cthulhu, um jogo consagrado sobre investigação do sobrenatural, possui uma mecânica interessante para isso, que é o Teste de Ideia. A mecânica possui suas nuances e complexidades, mas sua ideia básica pode funcionar muito numa mesa de Street Fighter em histórias de investigação.

O Narrador pode pedir testes normalmente aos jogadores. Se eles passarem, terão acesso à pista em condições favoráveis. Se falharem, a trama seguirá e eles também descobrirão, porém de um jeito que não será nada agradável.

Por exemplo: Chun Li investiga o reitor de uma universidade, que ela acredita que seja um agente infiltrado da Shadaloo. Ela o segue e busca pistas, e o Narrador pede que teste Percepção + Investigação para descobrir algum comportamento suspeito do reitor. Chun Li passa no teste com três sucessos, e ela o segue, descobrindo que ele visita um sindicato do crime local e faz relatórios para Mr. Ray, empresário de Balrog.

Nesses casos, aplique normalmente os graus de sucesso. Com um sucesso Chun Li apenas tenha percebido que ele possui hábitos estranhos e tem relação com criminosos locais, mas não tem noção da natureza desse contato. Com cinco sucessos ela pode até mesmo escutá-lo falando ao telefone celular enquanto o segue na rua, conhecendo detalhes da operação.

Mas digamos que não haja nenhum sucesso. É importante para a trama que a personagem descubra que o reitor é um criminoso. E agora? Ela vai descobrir, mas com graves consequências. Chun Li o segue, e ele vai até uma academia de boxe. Não parece ser nada suspeito, mas quando ela entra, as portas se fecham. O homem sabia que ela estava vasculhando e preparou uma armadilha para ela: agora Samsom Jr. e outros três alunos de Balrog a aguardam. Se ela perder, pode acordar capturada pela Shadaloo...

As coisas podem ser ainda piores, como uma falha crítica. O Narrador descreve que ela o segue até a academia de boxe, e após as portas se fecharem, o próprio M. Bison em pessoa está esperando por ela junto de Balrog, que ri da situação. Uma coisa é fato: Chun Li sabe que o reitor é um criminoso, porém vai ser muito difícil escapar dessa situação com vida.

URF!

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Breakfall e defesa de quedas

O livro básico traz regras para quedas de grandes alturas (1 ponto de dano para 1 andar, 2 para dois andares, 4 para três andares, 8 para quatro andares, e a partir daí, +1 ponto para cada andar extra). Esse não é um dano rolado, é aplicado diretamente ao personagem, assim como o dano de fogo que vem na mesma seção do livro. Mas há uma possibilidade de reduzi-lo com um teste de Destreza + Esportes, com cada sucesso reduzindo um ponto de dano.

Contenders, o último suplemento oficial, trouxe a Manobra Especial Breakfall, que permite reduzir o dano de arremessos, como Throw e derivados. Ele usa a mesma lógica de um teste de Destreza + Esportes.

Com essas duas regras, não é incomum que um personagem com Breakfall queira algum tipo de bônus quando estiver caindo. Este artigo debate dois caminhos sobre o que fazer nessas situações.

Uma coisa é uma coisa, e outra coisa é outra coisa

A forma mais simples de lidar com essas duas regras é considerá-las em separado. Portanto, se o personagem cai de uma ponte, tanto faz se ele tem ou não tem Breakfall: ele receberá o dano fixo e fará o teste de Destreza + Esportes para mitigá-lo. Assim como ocorre com o personagem que é arremessado: ele só rolará algo para reduzir o dano se tiver Breakfall. São, portanto, coisas distintas.

E se o personagem sofre um Throw, e além disso é arremessado para uma queda de quatro andares, por exemplo? Ainda serão consideradas como coisas separadas. Primeiro ele rola Destreza + Esportes para mitigar os 8 pontos de dano que seriam causados pela queda de quatro andares. Depois disso, ele rola de novo Destreza + Esportes para reduzir o dano do Throw.

Por exemplo: Ken aplica Back Roll Throw em Abel na ponte do castelo de Cammy, causando 4 pontos de dano. Ele arremessa Abel para uma queda lá embaixo, o que causaria 8 pontos de dano extras (uma queda de quatro andares). O jogador de Abel

primeiro rola Destreza + Esportes para mitigar o dano da queda. Ele tira 3 sucessos, reduzindo esse dano para 5. Isso foi sua acrobacia no ar para reduzir os impactos e cair melhor. Agora ele rola novamente para ativar seu Breakfall. Desta vez ele tira 5 sucessos, anulando todos os 4 pontos de dano do Back Roll Throw. Abel, portanto, faz um rolamento perfeito, mas leva 5 pontos de dano pela diferença de altura.

All in

Outra opção é somar tudo e rolar Destreza + Esportes duas vezes (ou rolar uma vez e duplicar o resultado), uma pelo Breakfall e outra para mitigar o dano de queda de altura. Portanto, seguindo o exemplo anterior, Abel sofreu 4 pontos de dano do Back Roll Throw e mais 8 pontos pela queda de altura. Ele tem um total de 12 pontos de dano para vencer, precisando de 6 sucessos em sua rolagem de Destreza + Esportes (caso o Narrador opte por duplicar os resultados de uma única rolagem), ou de 12 sucessos na soma de duas rolagens.

O personagem caiu, e agora?

Street Fighter não possui ring out. Se ainda houver turnos de combate, entende-se que a luta continua. Portanto, tudo pode acontecer. Como nos jogos mais recentes de Tekken, o lutador que está lá em cima pode saltar e se juntar ao combate (inclusive caindo em cima de um oponente atordoado, por exemplo, com um Jumping Roundhouse). Dentro das regras, obviamente, ele também precisará rolar Destreza + Esportes para mitigar o dano da queda. Ou ele pode esperar que o outro volte (o que não é tão divertido).

Também é possível realizar lutas com ring out, o que torna essas arenas muito mais perigosas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CENÁRIO

Círculo de Ferro - A Flauta Silenciosa

Homem Cego: Amarre dois pássaros juntos. Mesmo tendo quatro asas, eles não conseguem voar.

Trailer https://www.youtube.com/watch?v=CA0HRb_mk7c

O filme [Círculo de Ferro \(1978\)](#) foi baseado em um roteiro de Bruce Lee intitulado A Flauta Silenciosa, de 1969. Curiosamente, os direitos do roteiro original de Bruce para A Flauta Silenciosa foram adquiridos em 2021, embora não haja novas notícias sobre o andamento do projeto. É fascinante que as pessoas queiram refilmar esse filme, já que se trata de uma obra incomum, mas não é surpreendente, pois tudo o que está relacionado a Bruce ainda tem grande valor cultural e comercial. Outra razão provavelmente se deve ao sucesso da excelente série [Warrior \(2019\)](#), que se baseou na ideia que Bruce teve e que se tornou [Kung Fu \(1972\)](#). O prefácio de Bruce ao seu roteiro:

"A história ilustra uma grande diferença entre o pensamento oriental e o ocidental. Um ocidental comum ficaria intrigado com a habilidade de alguém de pegar moscas com pauzinhos e provavelmente diria que isso não tem nada a ver com sua destreza em combate. Mas o oriental perceberia que um homem que alcançou tal domínio completo de uma arte revela sua presença de espírito em cada ação... O verdadeiro domínio transcende qualquer arte específica."

A introdução traz esta explicação e dedicatória:

"Antes de sua morte, o lendário Bruce Lee ajudou a criar um enredo cinematográfico que pudesse capturar não apenas o espírito das artes marciais, mas também uma parte da filosofia zen pela qual ele vivia. Ele estava ciente de que um filme com essa dinâmica causaria polêmica, especialmente entre aqueles que não estavam familiarizados com as crenças zen. Mas era justamente essa singularidade que ele acreditava que cativaria o público. Bruce ambientou a história da flauta silenciosa em uma terra que nunca existiu — e que sempre existe. É a Bruce Lee que este filme é dedicado postumamente."

Bruce Lee concebeu a ideia junto com [James Coburn](#), que era um de seus alunos, e o roteirista [Stirling Silliphant](#). Na época, James era uma grande estrela, tendo atuado

anteriormente em filmes como [The Magnificent Seven \(1960\)](#), [The Great Escape \(1963\)](#), e, o que é de particular importância para o SFRPG, James participou de [Hard Times / The Streetfighter \(1975\)](#)! Stirling havia escrito roteiros para os aclamados [In the Heat of the Night \(1967\)](#) e [Village of the Damned \(1960\)](#). Além disso, destacou-se em filmes de ação dos anos 70 como [The Poseidon Adventure \(1972\)](#), [The Towering Inferno \(1974\)](#), [Enforcer \(1976\)](#), e mais tarde, [Over the Top \(1987\)](#). Menciono essas informações porque elas mostram o calibre das pessoas famosas com quem Bruce vinha trabalhando. No entanto, infelizmente, o filme não foi aprovado. Bruce voltou para Hong Kong e, felizmente, fez alguns ótimos filmes de artes marciais.

Após a morte de Bruce em 1973, qualquer pessoa que tivesse filmagens dele tentou lucrar com sua popularidade, que havia aumentado drasticamente devido ao sucesso mundial de [Enter the Dragon \(1973\)](#). Embora não houvesse filmagens para A Flauta Silenciosa, havia o roteiro que Bruce havia escrito. Mais uma vez, [David Carradine](#) interpretaria um papel que Bruce havia imaginado para si mesmo. Stirling voltou a trabalhar no roteiro, acompanhado por [Stanley Mann](#), que havia trabalhado em filmes como [The Collector \(1965\)](#) e [Omen II: Damien \(1978\)](#), e mais tarde ficou conhecido por [Firestarter \(1984\)](#) e [Conan the Destroyer \(1984\)](#). O diretor foi [Richard Moore](#), que se destacou como diretor de fotografia, além de suas diversas inovações e por ter sido cofundador da Panavision em 1954. Ele recebeu um Oscar de Ciência e Engenharia por ter cocriado o processo MGM Camera 65. O filme tem uma fotografia belíssima e a trilha sonora é excelente. As filmagens começaram em 28 de outubro de 1977 e terminaram em 20 de dezembro de 1977. Muitos outros atores coadjuvantes conhecidos também tiveram pequenos papéis no filme, incluindo [Roddy McDowall](#), [Eli Wallach](#) e [Christopher Lee](#). Tudo isso mostra que este filme contou com um investimento considerável em talento, a condizer com o orçamento estimado de US\$ 4 milhões.

Para um filme de Hollywood, é um pouco estranho. Não é algo que eu recomendaria para o público em geral, mas é um clássico cult, porque é, no mínimo, interessante, mesmo nos dias de hoje. Eu definitivamente recomendaria este filme para quem estiver procurando algo para assistir e refletir. Inicialmente, pode parecer um pouco simples, mas há mais coisas acontecendo, e o próprio filme tem momentos em que reconhece isso.

Como isso está relacionado a Street Fighter, como é que um filme é baseado em um roteiro de Bruce Lee? Bem, na época do lançamento, era raro que europeus ou qualquer pessoa nas Américas tivessem visto filmes de artes marciais. Além disso, até mesmo filmes de espada e feitiçaria ou de espada e sandália eram raros. Mesmo assim, pode ser surpreendente saber que, para algo ligado a Bruce Lee, é importante destacar que a coreografia das lutas é fraca em muitas cenas. Mesmo as partes que não são ruins ainda sofrem com uma edição inadequada para cenas de luta. A equipe do filme simplesmente não tinha experiência em coreografia de lutas; há alguns

momentos chocantemente ruins. Não à toa que Bruce Lee revolucionou a indústria cinematográfica mundial!

Então, com as artes marciais mal apresentadas, além de ser um filme ultrapassado, por que mencioná-lo? Porque o que Bruce imaginou está parcialmente em evidência. O Círculo de Ferro tratava de uma jornada de descoberta e iluminação nas artes marciais. Uma mistura de filosofia e espiritualismo orientais e ocidentais. É interessante considerar que essa ideia também foi parte essencial do que se tornou a série de TV Kung Fu, bem como parte da filosofia subjacente a Jogo da Morte. Acho que o filme é interessante para quem quer encenar ou conduzir cenas mais filosóficas em Street Fighter. Uma análise mais detalhada, bem como cena a cena, exigiria um suplemento próprio, mas aqui está uma visão geral.

O Círculo de Ferro se passa no que parece ser uma terra quase histórica, talvez pós-apocalíptica. Tem um ar de espada e feitiçaria, como Conan ou Hawk, o Assassino, além de apresentar uma abordagem onírica das artes marciais, como se Alejandro Jodorowsky ou David Lynch tivessem participado. Embora não seja um musical, sinto de certa forma que é um álbum de rock progressivo, um primo estranho de Tommy, do The Who; uma conexão peculiar, mas com uma pequena justificativa, já que o ator Cooper tem uma juba desgrehada de cabelos dourados, um pouco parecida com a de Roger Daltrey. Além disso, o diretor de fotografia foi [Ronnie Taylor](#), que foi um dos diretores de fotografia de Tommy. Ainda assim, o final do filme, com Tommy escalando uma montanha e passando por uma ascensão espiritual, torna minha associação mais justificável com o final de O Círculo de Ferro, que trata da iluminação.

Resumo da trama da Wikipédia: Em um torneio de artes marciais, os lutadores competem pelo direito de iniciar uma jornada para desafiar Zetan, um famoso mago que possui um livro especial da iluminação que supostamente contém toda a sabedoria do mundo. Um lutador bárbaro arrogante, Cord, derrota todos os adversários, mas é desclassificado por lutar de forma desonrosa. Cord decide seguir o vencedor final, Morthond, na esperança de que ele possa levá-lo até Zetan.

Enquanto os dois lutadores descansam, um flautista cego passa por eles e entra em um prédio próximo. Cord segue o cego e o vê derrotar com facilidade uma gangue de bandidos que o atacam. Impressionado com suas habilidades de luta, Cord pede ao cego que seja seu mestre. O cego recusa, mas Cord o segue mesmo assim. Cord fica frustrado com a maneira como o cego ministra suas lições por meio de enigmas; em seguida, o cego desaparece.

Cord encontra Morthond ferido após a primeira provação. Morthond pede a Cord que o ajude a acabar com seu sofrimento e que continue sua busca para encontrar Zetan. Cord o faz e enfrenta uma tribo de homens-macaco cujo líder, o Homem-

Macaco, é um grande lutador. Cord desafia e, por fim, vence o Homem-Macaco, que então lhe diz como encontrar sua segunda provação.

No caminho, Cord encontra um homem dentro de um grande caldeirão de óleo que está tentando dissolver a parte inferior do próprio corpo. O homem espera acabar com seus impulsos sexuais para alcançar a iluminação. Ele convida Cord a se juntar a ele no caldeirão, mas Cord recusa, e o homem o adverte de que, mais cedo ou mais tarde, Cord acabará quebrando seu próprio voto de celibato.

Cord então se depara com um grupo de viajantes realizando um festival. Ele se encontra com o líder deles, Chang-Sha, que se oferece para deixá-lo fazer sexo com uma de suas esposas, Tara. Cord recusa devido ao seu voto e, em vez disso, desafia Chang-Sha para um combate. A disputa é marcada para o dia seguinte, já que Chang-Sha já havia concordado em lutar contra um guerreiro africano musculoso. Chang-Sha derrota o africano, matando-o. Durante a noite, Tara se junta a Cord em sua tenda e os dois fazem amor. Cord, encantado por ela, pede a Tara que fique com ele para sempre. Na manhã seguinte, quando Cord acorda, descobre que todo o grupo partiu e que Tara foi crucificada, o que o deixa furioso.

Ao retomar sua jornada, Cord tem uma visão da Morte, mas afasta o espírito demonstrando que não tem medo.

Enquanto tenta encontrar Chang-Sha, Cord chega a um oásis, onde reencontra o cego. Cord pede novamente que ele seja seu mestre; o cego concorda, e eles viajam juntos. Encontros com um barqueiro pobre e sua esposa, um bando de saqueadores e uma criança mimada tornam-se oportunidades para o cego ensinar ao exasperado Cord algumas lições de vida antes de seguirem caminhos separados mais uma vez.

Cord finalmente encontra Chang-Sha e seu bando. Cord agora se considera responsável pela morte de Tara, mas insiste em lutar contra Chang-Sha para descobrir a localização de Zetan. Depois de trocarem socos por vários minutos, a luta termina em empate, mas Chang-Sha diz a Cord como encontrar Zetan de qualquer maneira.

Cord chega à ilha onde Zetan vive. Ele encontra Zetan e a seita que protege o livro da iluminação. Cord espera lutar, mas Zetan explica que ele passou pelas provações e tem o direito de ler o livro. Ele até pede a Cord que o substitua como o novo guardião do livro. Ao abri-lo, Cord descobre que as páginas do livro são simplesmente espelhos. Zetan explica que não existe nenhum livro da sabedoria e que a iluminação só é encontrada dentro de si mesmo. Cord vai embora rindo, recusando-se a assumir o lugar do frustrado Zetan, e deixa a ilha. Tendo encontrado um pouco de paz em sua vida, Cord se reúne com o cego, que lhe entrega sua flauta, indicando que Cord agora assumirá o papel de professor.

Uso em Street Fighter

Embora uma era diferente pudesse ser usada para O Círculo de Ferro veja a série Eras E Mundos Em Conflito (PdG 9, 21, 24, 27, 56), adaptei o enredo do filme para usá-lo com o cenário padrão de Street Fighter. Escrever todos os detalhes exigiria um suplemento de aventura completo, por isso uma versão simplificada é apresentada mais adiante.

Curiosamente, assim como um novato no Street Fighter, o protagonista Cord já é bastante habilidoso em comparação com as pessoas comuns. O personagem é claramente um lutador excepcional, mas é desclassificado do torneio por sua falta de controle. Ele é impaciente e egoísta. Ao testemunhar a luta do Monge Cego, Cord percebe que não conseguiria derrotá-lo. Cord demonstra humildade, compreendendo que não é o melhor e imaginando que Zetan certamente seja ainda mais perigoso. Cord faz perguntas, ouve e aprende coisas novas. Munido de um pouco de sabedoria, Cord continua orgulhosamente sua jornada, confiante em seu sucesso. Cada nova etapa é uma chance para ele aprender, para se preparar melhor para a luta mortal que tem pela frente. A luta é contra sua própria natureza e seus desejos. Uma interpretação do filme que ajuda a adaptá-lo ao SFRPG é que ele trata da diferença entre Glória e Honra.

O que se segue pode ser de interesse para qualquer jogo/personagem focado no Caminho da Honra (20º p. 136). Em primeiro lugar, uma análise do que o conceito de iluminação significa no que diz respeito ao SFRPG e aos personagens dos jogadores. No Círculo de Ferro, a discussão sobre realidade e iluminação é filtrada pela lente do budismo zen. A discussão a seguir é um exemplo:

Cord: Há quanto tempo você está cego?

Cego: Há quanto tempo você está cego?

Cord: Eu não sou cego.

Cego: E eu sou?

Cord: Você responde a todas as perguntas com outra pergunta?

Cego: Você questiona todas as respostas?

Cord: Ah, conversar com você é como falar com uma parede.

Cego: Buda certa vez sentou-se diante de uma parede e, quando se levantou, estava iluminado.

Cord: Você se compara ao Buda?

Cego: (ri baixinho) Não. Só à parede.

Isso não quer dizer que o budismo seja a maneira correta de interpretar este filme. É possível recorrer a diversas análises religiosas ou filosóficas, como o gnosticismo. No SFRPG, o uso normal da Honra é que ela seja lançada para recuperar Chi e Força de Vontade gastos. A Honra também é um indicador da moralidade de um personagem, e as regras gerais afirmam que um personagem “provavelmente será tratado com respeito e cortesia” (20º p. 33). Não há mecânicas específicas, mas fica fortemente implícito que as pessoas conseguem perceber uma pessoa honrada.

Curiosamente, não há sugestões sobre o uso da Honra em quaisquer outras situações comuns. No entanto, existe a regra especial para a Psychic Rage: rolar Honra Permanente no turno seguinte ao de ser afetado para encerrar a Psychic Rage. Como esse teste é disputado contra o valor de Manipulação do usuário, um personagem com alta Honra provavelmente terá um conjunto de dados significativamente maior. Da mesma forma, o Mind Control permite que um alvo resista usando a Honra Permanente como seu conjunto de dados. Já tive discussões com jogadores de outros jogos do Storyteller, como Vampiro: A Máscara; alguns sugeriram que a Honra Permanente poderia ser tratada como uma Virtude e usada para resistir a certas situações. Embora a Honra não seja como as Virtudes em Vampiro, essa ainda é uma sugestão interessante, considerando a regra da Psychic Rage e do Mind Control. Um contra-argumento é que a Honra já tem usos nas regras; será que precisa de mais benefícios? Além disso, outro argumento é que alguns jogadores preferem controlar as ações de seus personagens o máximo possível, especialmente seu ser interior. Eles não gostaram da ideia de terceirizar o controle para outra característica, especialmente porque a Força de Vontade existe e não está vinculada à ética. Há também a consideração de aumentar ainda mais a importância da Honra, reduzindo ainda mais a importância da Glória. Por fim, nos jogos do Narrador no Mundo das Trevas, várias das características especiais têm implicações importantes para a psicologia do personagem, como os Caminhos (por exemplo, Humanidade) e a relação com Golconda ou a Fé Verdadeira, a Transcendência em Aparição: O Limbo, ou a Arete e a Ascensão de um Mago, etc. Street Fighter não faz menção a poderes extras ou estados psicológicos desbloqueados ao atingir 10 em Glória ou Honra.

Portanto, decidimos não introduzir novas mecânicas de jogo para a ideia de iluminação (seja lá o que isso for) e Honra. Isso também permite que personagens com baixa Honra ainda participem do jogo, em vez de serem forçados a um papel secundário. No início do filme, Cord é motivado pela proeza pessoal e pela independência, e não pela honra. Alternativamente, se os jogadores gostarem da ideia de acompanhar algo, considere separar as provações em diferentes estágios, cada um exigindo um nível mais alto de Renome para ser realizado, de modo que as provações se estendam por uma longa Crônica. Uma coleção de marcos de Renome, ou especificamente de Honra.

RICHARD “BAT” BREWSTER

MANOBRA DO MÊS



Twist Barrage

Pré-requisitos: Soco •••, Esportes •, Elbow Smash

Pontos de Poder: Jiu-Jitsu, Ninjutsu 2; Forças Especiais, Karatê Shotokan, Kickboxe, Muay Thai 3; Outros 4

Esta manobra é iniciada com uma cotovelada reversa seguida de uma segunda cotovelada no final do giro. Alguns realizam esta manobra sem o giro, simplesmente alternando os cotovelos e mantendo uma posição abaixada. A manobra foi popularizada por Laura Matsuda, que costuma iniciar seus embates com esta manobra. Ela aplica uma rápida cotovelada reversa e finaliza girando numa segunda cotovelada de baixo para cima.

Sistema: o lutador faz dois testes de dano, pois a cotovelada atinge o oponente duas vezes. Além de ser uma manobra que funciona como Jump para se evadir de projeteis, mas não para saltar obstáculos.

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: +2

Dano: +1

Movimento: -2

IGOR LINS

LENDA DO CIRCUITO

Cord

O passado de Cord é um mistério, como se ele antes existisse apenas em um sonho. O sonho retrata um mundo estranho e em grande parte árido, com ruínas antigas e pequenas cidades antigas. Talvez com tecnologia do século XII. Ele estava em uma jornada em busca da iluminação, um Buscador. Ele travou muitas batalhas e, por fim, alcançou o que acreditava ser seu objetivo, apenas para descobrir que as verdades que buscava não precisavam de validação externa. Cord tornou-se aluno de um Cego, que havia sido um Buscador anteriormente. Após a jornada de Cord, eles se tornaram amigos. O Cego sugeriu a Cord que havia outras perguntas e respostas a serem encontradas, e que ele deveria procurar os Guerreiros do Mundo em um mundo diferente do deles. Cord entrou recentemente no mundo de Street Fighter.

Será que Cord era anteriormente um sonho que se tornou um [Tulpa](#)? Ele agora é um homem real em um mundo que lhe é estranho, mas está disposto a aprender e lutar.

Jogando como Cord: Antes, ele era um pouco rápido em desafiar as pessoas, em questionar as coisas com raiva e em rir das pessoas. Agora, Cord é agradável e faz perguntas educadamente. Ele ainda gosta de um desafio, mas agora é pelo prazer do desafio em si, não por causa de um ego frágil. Ele adora aprender e refletir sobre as coisas.

Citação: Antes, "Quero uma resposta, não toda essa filosofia". Agora, "O que você está procurando?"

Aparência: Musculoso, de peito largo e com 6'2" de altura. Cabelo castanho-claro ondulado na altura dos ombros, com risca ao meio. Tanga de couro marrom (semelhante a um subligaculum), com um cinto de couro e uma fivela de bronze fosco. Às vezes usa um colete marrom forrado de lã. Sandálias de couro marrom. Ele costuma carregar um cobertor, de forma que possa colocá-lo sobre o ombro, enquanto nele guarda um pouco de comida e água. Medalhão do Buscador em um cordão de couro.

RICHARD "BAT" BREWSTER



Cord

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Inicialmente autodidata, mais tarde Blind Man (Presh)

Conceito: Buscador da Iluminação

Assinatura: No início de sua carreira, ele ri. Mais tarde, fica calmo e sorri de forma agradável.

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	••••
Item de Poder	•	Chute	••••
Sensei	•••••	Bloqueio	••••
		Apresamento	•••
		Esportes	••••
		Foco	••••

Chi	•••••••	Força de Vontade	••••••••
	□□□□□□□		□□□□□□□□

Saúde	••••••••••••••••
	□□□□□□□□□□□□□□

Combos: Bloqueio para Fierce, Movimento para Lunging Punch, Back Roll Throw para Fireball, Movimento para Chi Kung Healing

Item de Poder = Medalhão do Buscador (Seeker Medallion)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	7	1	Básica
Strong	4	9	1	Básica
Fierce	3	11	0	Básica
Short	5	8	1	Básica
Forward	4	10	0	Básica
Roundhouse	2	12	0	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Maka Wara	Esp.	5	Esp.	Dano Vigor + Bloqueio -3 ao bloquear
Lunging Punch	4	9	5	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Knife Hand Strike	5	7*	3	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Triple Strike	2	8/8/9*	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados
Foot Sweep	2	7	-1	Agachamento; Knockdown
Spinning Foot Sweep	2	11	-	Agachamento; Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Throw	2	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	3	11	Um	Joga a (Força + Chute); Knockd
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	Jogado com qualquer outra carta; lutador ganha +2 na absorção neste turno
Fireball	2	10	-	Linha de Visão, Alcance 8, 1 Chi
Chi Kung Healing	3	-	3	Restaura 1 Saúde/ponto de Chi, até um máximo de (Foco do lutador) por turno; pode ser usado em outros no mesmo hex

